



## Rzeczywistość wirtualna jako utopia

*Umysł ludzki jest bowiem tak stworzony, że znacznie bardziej odpowiada mu bluff niż prawda [...]. Filozofowie twierdzą, że zostać oszukanym to nieszczęście, lecz największym nieszczęściem jest nie zostać oszukanym.*

Erazm z Rotterdamu<sup>1</sup>

*Rządy Świata Przemysłu, Wy, zużyci giganci z ciała i stali, przychodzę do Was z Cyberprzestrzeni, nowej ojczyzny Umysłu. W imieniu przyszłości apeluję do Was – związanych z przeszłością – byście zostawili nas w spokoju. Nie jesteście tu mile widziani. Wasza władza nie sięga miejsc, w których się zbieramy.*

[...]

*Stworzymy cywilizację Umysłu w Cyberprzestrzeni. Oby była bardziej ludzka i sprawiedliwa od świata, który stworzyły Wasze rządy.*

John Perry Barlow<sup>2</sup>

Refleksję nad kulturotwórczym i komunikacyjnym potencjałem jednego z największych osiągnięć wysokiej technologii, jakim jest rzeczywistość wirtualna (RW)<sup>3</sup>, rozpoczynam od zestawienia opinii na temat kilku ważnych ludzkich potrzeb, które zostały wyrażone w odstępie prawie pięciu wieków od siebie. Desiderius Erasmus Roterodamus napisał *Pochwałę głupoty* w 1502 roku, a wydał

1. Cyt. za: Johan Huizinga, *Erazm*, przeł. Maria Kurecka, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1964, s. 211.

2. John Perry Barlow, *Deklaracja Niepodległości Cyberprzestrzeni*, „Transformacje. Pismo interdyscyplinarne”, 2011, nr 1–2 (68–69), s. 202 i 205.

3. Posługuję się wyłącznie pojęciem „rzeczywistość wirtualna” (RW, ang. *Virtual Reality*, VR), ponieważ – skądinąd istotne – rozróżnienia wśród tego typu zjawisk komunikacyjnych między „sztuczną rzeczywistością”, „cyberprzestrzenią”, „sztucznym środowiskiem” czy „światem wirtualnym” nie wpływają na perspektywę badawczą i argumentację w rozważaniach nad utopiami, jakie prowadzę w tym artykule. Uwaga ta odnosi się również do zjawiska określanego jako „rzeczywistość rozszerzona” (RR, ang. *Augmented Reality*, AR).

ją dziewięć lat później, natomiast John Perry Barlow opublikował swój manifest o Sieci sieci, w niej właśnie, w lutym 1996 roku. Przywołuję je po to, aby wskazać na wąski zakres moich zainteresowań, obejmujący jedynie możliwość potraktowania multimedialnej symulacji jako utopii lub co najmniej jako rezultatu myślenia utopijnego czy świadomości utopijnej.

Biorę pod uwagę zarówno utopię pozytywną, zwaną eutopią, czyli „krajem szczęśliwą i błogosławioną” (*a happy or blessed country*), jak i utopię negatywną, określaną jako dystopia, czyli „kraj nieszczęśliwy” (*an unhappy country*) lub jako antyutopia, czyli „utopia parodystyczna”<sup>4</sup>. Zgodnie z ustaleniami dokonanymi przez Krzysztofa M. Maja, wnikliwego badacza narracji utopijnych, swoich rozważań nie sytuuję w protoutopijnym nurcie badawczym, w ramach którego analizuje się konsekwencje projektu *Libellus vera aureus* Thomasa More’a, zwanego Morusem, z 1516 roku, ale w nurcie historyzoficznym, poszukującym:

zarówno literackich (*Państwo Platona, De Civitate Dei* Augustyna z Hippony, *Commentariorum in Somnium Scipionis* Macrobiusa, *Państwo doskonałe* Al-Farabiego itd.), jak i kulturowych (średniowieczne topiki *dolce far niente* [słodkie nicnierobienie – uzup. T.M.] typu: Bengadii, Le Pays de Cocagne, Schlaraffenland, Lubberland, Venusberg, krainy pieczonych gołąbków itp.) prefiguracji utopii<sup>5</sup>.

Dokonuję – również korzystając z terminologii i wskazówek tegoż badacza – *utopotezji*, czyli opisu nie-miejsc, najczęściej wywołujących poczucie bez-czasu, swoisty stan próżni, nieskończoności i nieograniczości, nie-miejsc podobnych do takich jak:

Wyspa (*Utopia* More’a, *Nowa Atlantyda* Bacona, *Wyspa* Huxleya), koncentryczne miasto (*Civitas solis* Campanelli, *Reipublicae Christianopolitanae descriptio* Andreaego, *Miranda* Langego, *Późne lato* Crowleya), klauzura (opactwo Telemitów w *Gargantui i Pantagruelu* Rabelais’ego, koncerty w *Peanatemie* Stephensona)<sup>6</sup>, oraz opisu percepcyjnych otwarć eutopii i dystopii na świat zewnętrzny, nie tylko takich jak: „Orgie-porgie” i soma z *Nowego wspianego świata* Huxleya, wirtualny świat z *Matrixa* braci Wachowskich, seanse „Dwóch minut Nienawiści” z *Roku 1984* Orwella, szalochłony z *Wizji lokalnej*, altruizyna z *Cyberiady* i maskony z *Kongresu futurologicznego* Lema, Can-D (wariacja na temat ang. candy) z *Trzech stygmatów* Palmera Eldritch’a Dicka, wigor z gry *Bioshock: Infinite* studia Irrational Games, hipoksja z *Cylindra* van Troffa Zajdla, pastylki orzeźwiające w *Wirze*

---

4. Terminy i argumenty przytaczam za: Krzysztof M. Maj, *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej*, „Ruch Literacki”, 2014, Z. 2 (323), s. 162.

5. Maj, *Eutopie...*, s. 158. Autor przytacza przykłady za: Bartłomiej Gutowski, *Filozoficzne uwarunkowania utopii*, w: *A ty mnie na wyspy szczęśliwe zawieź: sztuka i myśl w świetle utopii*, red. Bartłomiej Gutowski, UKSW, Warszawa 2006, s. 8.

6. Krzysztof M. Maj, *Eutopie...*, s. 165.

*pamięci Wnuka-Lipińskiego, szampon z animacji Metropia Tarika Saleha czy pigułka Murti-Binga w Nienasyce Witkiewicza*<sup>7</sup>.

Niniejsza refleksja nad utopijnym charakterem RW nie jest więc kontynuacją dotychczasowej myśli literaturoznawczej, a więc nie jest analizą utopizmu, ale jest – jak proponuje Krishan Kumar – analizą „utopianizmu” (termin ten nawiązuje do panoptyzmu Jeremy’ego Benthama, według którego człowiek rozumny często dokonuje na podstawie swojej wiedzy rachunku zysków i strat, czyli „rachunku szczęśliwości” – *felicific calculus*), wyobrażenia rzeczywistości o charakterze pozaliterackim, silnie nasyconego ideologią<sup>8</sup>. Wyobrażenia, które powstaje dzięki technice. Bez niej nie zaistniałoby. I powstaje w ramach nowego modelu kultury, modelu wypierającego, chociaż nie całkowicie, modele tradycyjne, mocne, oparte na tożsamości.

Technika, najczęściej wespół z nauką, od zawsze pobudzała umysły utopistów, wywierając na nich maksimum wpływów w wieku XX, w którym przeniknęła już do prawie wszystkich sfer ludzkiego życia i przestrzeni kulturowych. Przynajmniej w większości zdecydowały o tym najpierw podział technologii na twardą i miękką, później nadzwyczaj szybkie upowszechnienie dostępu do technologii miękkiej, a tzw. przełom cyfrowy zapoczątkował procesy społeczne prowadzące do powstania społeczeństwa informacyjnego. Swemu zafascynowaniu tymi zjawiskami, zwykle połączonemu jednak z pewnym niepokojem o przyszłość człowieczeństwa i ludzkiej cywilizacji, wielokrotnie dawali wyraz artyści i filozofowie, którzy aż do początku późnej nowoczesności, umownie przyjmując, że do końca piątej dekady poprzedniego wieku, cieszyli się jeszcze autorytetami wśród przedstawicieli wielu dziedzin nauki i zwykłych użytkowników techniki.

Ludzie rzadko odnosili się do techniki całkiem bezkrytycznie. Na gruncie sztuki takie, skrajne stanowisko zajęli futuryści, artyści działający zgodnie z dewizą: *sempre in avanti* (zawsze do przodu), którzy w swoim pierwszym manifestie z 1909 roku ostentacyjnie sławili m.in. „piękno szybkości”, „ryczący samochód” pędzący „po taśmie karabinu maszynowego”, „nienasycone dworce kolejowe”, „szerokopierśne lokomotywy” i „lot ślizgowy aeroplanów”<sup>9</sup>. Według nich maszyna to:

---

7. Maj, *Eutopie...*, s. 170.

8. Krishan Kumar, *Utopianism*, University of Minnesota Press. Milton Keynes: Open University Press, Minneapolis 1991, s. 35.

9. Filippo Tommaso Marinetti, *Akt założycielski i manifest futuryzmu*, przeł. Marcin Czerwiński, w: *Artyści o sztuce. Od Van Gogha od Picassa*, red. Elżbieta Grabska, Hanna Morawska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1963, s. 147–148.

element multiplikujący ludzką aktywność, który jest ważnym bohaterem życia. Posuwa wszystko do przodu, ponieważ jej obowiązkiem jest odciążenie i przyspieszenie pracy ludzkiego umysłu. Jest główną postacią naszych czasów, która występuje zarówno w nie-trwałych formach zewnętrznych, jak i w rzeczywistości idealnej<sup>10</sup>.

Między innymi właśnie futurystyczny kult techniki, na którym opierał się śmiały zamysł „odkrywania przyszłości w teraźniejszości”, przyczynił się do wielu porażek artystycznych i szybkiego wygaszenia tego ruchu awangardowego, ale, jak dowodzi wielu jego badaczy, można sytuować go w kontekście świadomości utopijnej – futuryści po raz pierwszy w dziejach sztuki i kultury sformułowali bowiem pytania i problemy, które wielu twórców nawet ponad sto lat później musi rozstrzygać na co dzień. Nie można przecież zatrzymać inwazji maszyn oraz „słów, obrazów i dźwięków na wolności”. Używając języka futurystów, można stwierdzić, że zapłodnili oni wyobraźnię całych pokoleń „futurospazmem”, swego rodzaju komunikacją spazmatyczną, która radykalnie osłabia systemy porozumiewania się ludzi między sobą i wywołuje niespotykane dotąd zaburzenia informacyjne i kulturowe<sup>11</sup>.

Dla futurystów spazm komunikacyjny nie był przejawem nienormalności i zagubienia w świecie, ale konkretyzował ich utopijne pragnienie totalnej wolności. Zresztą, zdawali sobie oni sprawę z tego, że nawet technika tych oczekiwań nie spełni, czemu na przykład Filippo T. Marinetti dał już wyraz w swojej powieści *Król Hulaka* z 1905 roku, pisząc m.in. „Wolność! Tej zjeść się nie da! – Nie da się też schwycić, gdyż posiada ona elastyczną rozległość wciąż rosnących pragnień...”<sup>12</sup>.

Na ogół filozofowie ostro krytykowali apologetyczne i fetyszyzujące podejścia do techniki. Spośród wielu wystąpień w latach 60. i 70. XX stulecia, które zawierały taką zdecydowaną opinię, szczególnie wysokim poziomem krytycyzmu wyróżniała się ambiwalentna „rewaloryzacja utopii”, dokonana przez Georga Pichta, dowodzącego, że metody naukowe spowodowały powstanie „sztucznego świata”, w którym wykuwana jest cała przyszłość ludzkości<sup>13</sup>. Jego zdaniem

---

10. Enzo Benedetto, *Futurismo/idea*, w: Enzo Benedetto, *Futurismo cento X 100*, Edizioni Arte Viva, Roma 1975, s. 4. (Przeł. T.M.).

11. Zob. m.in. Tadeusz Miczka, *Czas przyszły niedokonany. O włoskiej sztuce futurystycznej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 1988, s. 169, oraz tegoż, „Nowoczesność jako konieczność bycia ponowoczesnym (*differentia specifica* dzisiejszej komunikacji społecznej)”, w: *Nowoczesność*, red. Maciej Tramer, Adam Bąk, Wydawnictwo Gnome, Katowice 2000, s. 35–36.

12. Filippo Tommaso Marinetti, *Roi Bombance, tragédie satirique en 4 actes, en prose...*, Société du Mercure de France, Paris 1905. Cyt. za: Christa Baumgarth, *Futuryzm*, przeł. Jerzy Tasarski, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978, s. 15.

13. Georg Picht, *Sztuczny świat*, w: Georg Picht, *Odwaga utopii*, przeł. Krzysztof Maurin, Krzysztof Michalski, Krzysztof Wolicki, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1981, s. 61–71.

„utopia techniczna” jest „utopią praktykowaną, lecz ślepą”<sup>14</sup>, a „obecny kryzys naszej cywilizacji można będzie przezwyciężyć – myśl ta nadal wydaje się nader aktualna – jedynie wówczas, gdy świadomość moralna ludzi zdoła dokonać jakościowego skoku i doścignąć rozwój techniczny”<sup>15</sup>. Filozof z Heidelberga postulował, aby współczesna utopia była przede wszystkim utopią „krytyczną”, to znaczy, aby zawierała przesłanki „racjonalnej krytyki aktualnych sytuacji” i samokrytyczną świadomość uwidaczniającą wyraźne rozróżnienie między nią jako fikcją a samą rzeczywistością<sup>16</sup>.

Ustalenia Pichta podziela większość uczonych podejmujących problematykę myślenia utopijnego. Od prawie pół wieku stały się one jeszcze bardziej przekonujące w świetle radykalnych zmian zachodzących w obszarach ludzkiej komunikacji, i – szerzej – w całej technosferze. Pojawienie się internetu, wynalazku na miarę druku (wynalezionego w połowie XV wieku), potwierdziło również coraz powszechniejsze przeświadczenie o tym, że w codziennym otoczeniu człowieka w roli metamedium występuje, kojarzony wcześniej głównie z elitarną nauką i literaturą *science fiction*, komputer, co sprzyjało osłabieniu tradycyjnych modeli kultury i powstaniu nowego modelu, takiego, w którym łatwo można wygenerować „sztuczne światy”.

Dotychczasowe modele opierały się na schemacie trójkąta (niektórzy badacze określali go jako piramidę), w którym dominowały relacje góra-dół, to znaczy, że kąt ostry skierowany do góry symbolizował najszerzej rozumianą władzę, przekazującą na dół, do jednostek i społeczeństw „polecenia” dotyczące ich ról społecznych oraz możliwych do wykorzystania hierarchii i systemów wartości. Na podstawie takich, oczywiście uproszczonych, ale dość dokładnie oddających istotę głównych procesów komunikacyjno-kulturowych modeli kultury ludzie opierali swoje myślenie i działanie. To oznacza, że najczęściej opierali się na określonych drogowskazach życiowych i spójnych obrazach rzeczywistości, a więc dysponowali mocnymi tożsamościami.

Wraz z upowszechnianiem się komunikowania elektronicznego takie modele kultury zaczęły przenikać się z otwartymi, oferującymi wielokierunkowość modelami sieciowymi, które szybko zaczęły na nie wpływać oraz je wypierać i zastępować.

Pojęcie sieci – jak pisze Alina Betlej – należy traktować jako główną metaforę ponowoczesności organizującą reguły nowej gospodarki i społeczeństwa, dzięki swej zdolności do opisu wszelkiego typu połączeń, relacji, zależności o charakterze społecznym i ekonomicznym. Sieć jest synonimem wszelkiej komunikacji i funkcjonuje w oparciu

---

14. Picht, *Odwaga...*, s. 196.

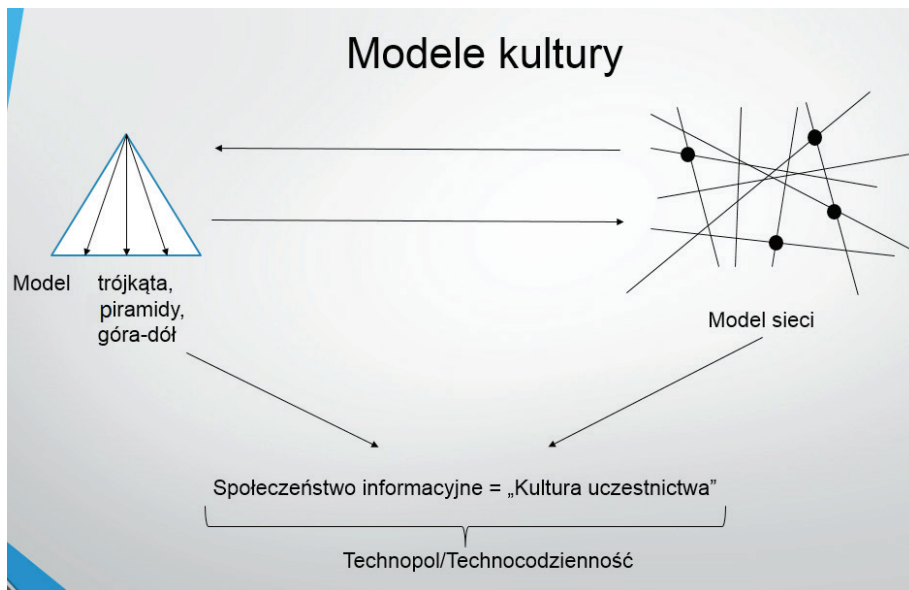
15. Picht, *Odwaga...*, s. 190.

16. Picht, *Odwaga...*, s. 202–203.

o swą specyficzną logikę. W literaturze przedmiotu znajdujemy wiele sposobów analizy kategorii sieci, odpowiadających zarówno ewolucyjnemu rozwojowi teorii sieciowych w matematyce i fizyce, jak i postępującym przemianom społeczno-gospodarczym formującym coraz to nowe oblicza skomplikowanych społecznych sieci. [...] w zasadzie każda z definicji posługuje się tym samym aparatem pojęciowym. Wszyscy piszą o węzłach i połączeniach<sup>17</sup>.

Sieć zawsze – co podkreśla Michael Lovaglia – tworzy „wzór potencjalnych relacji wymiany pomiędzy pozycjami”, a „każda z pozycji jest połączona relacją wymiany z co najmniej jedną inną pozycją”<sup>18</sup> i – co wielokrotnie powtarza Derrick de Kerckhove, aby zwrócić uwagę na osobliwość sieci – „jest ona siłą skrajnie decentralizującą”<sup>19</sup>. W sieci bardzo łatwo można zastąpić tradycyjne mocne tożsamości (esencjonalne, koherentne i dość trwałe) słabymi (nieesencjonalnymi, niespójnymi i krótkotrwałymi).

Sytuację kulturową, w której – jak nigdy dotąd – łatwo konkretyzuje się myślenie utopijne użytkowników nowych mediów, ilustruje poniższy schemat.



17. Alina Betlej, *Metafora sieci a nauki społeczne – w kierunku zmiany paradygmatu struktur*, „Transformacje. Pismo interdyscyplinarne”, 2007–2008, nr 51–57, s. 100–101.

18. Michael Lovaglia, *Sieciowa teoria wymiany*, w: *Współczesne teorie socjologiczne*. T. I, red. Aleksandra Jasińska-Kania i in., Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2006, s. 111.

19. Derrick de Kerckhove, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, przeł. Andrzej Hildebrandt, Mikom, Warszawa 2001, s. 21 i n.

Ta sytuacja kulturowa świadczy o wyjątkowości naszej epoki, a łatwo można się o tym przekonać, definiując kategorię wirtualności, niezwykle dzisiaj „popularną”, jako wytwór/produkt ściśle powiązanej z siecią wysokiej technologii (przede wszystkim multimediami). Rzeczywistość wirtualna, jak sama nazwa wskazuje, fizycznie nie istnieje, ale wywołuje rzeczywiste odczucia, ponieważ jest wiarygodnym dla ludzkich zmysłów, a także dla ludzkiego rozumu, obrazem sztucznej rzeczywistości, który jednocześnie dzięki symulacji realność reprezentuje i wzbogaca ją fikcją. Biorąc pod uwagę, że łączy się ona prawie z każdą sferą ludzkiego życia, badacze proponują, aby zrezygnować z traktowania bifurkacji, czyli rozdzielania, jako kryterium nakazującego opozycyjne sytuowanie RW wobec realności i zastąpić je kryterium transwersalności, czyli wielostronnego przecinania się, które uwzględni szerokie spektrum przenikania się tych obydwu wymiarów rzeczywistości<sup>20</sup>. Podążając tym tropem badawczym, który wyraźnie wskazuje na utopijny potencjał RW, co jednoznacznie stwierdził Wolfgang Welsch, popularyzator kategorii transwersalności, przydatnej do interpretowania społeczno-aksjologicznego pluralizmu<sup>21</sup>, należy jednak najpierw dokonać opisu „bezprecedensowej postaci” wirtualności, bo – jak dowodzi Marek Krajewski – „dziś jesteśmy w niej inaczej, niż byliśmy przez większą część historii ludzkości”<sup>22</sup>.

Polski socjolog kultury podziela pogląd Simona Penny’ego, głoszący, że w RW jesteśmy już od bardzo dawna<sup>23</sup>, i charakteryzując nasze aktualne jej doświadczenie, porównuje ze sobą wirtualność uniwersalną i wirtualność partykularną. Pierwsza jest w ogóle warunkiem życia społecznego w świecie, który jest zawsze światem sztucznym, niezależnie od działania technologii wizualnej symulacji. Natomiast wirtualność partykularna, która wywodzi się z uniwersalnej i również istnieje od niepamiętnych czasów, ale dawniej poszerzała doświadczenia zbiorowe, „wzmacniając intersubiektywność świata”<sup>24</sup>, a obecnie przede wszystkim jest rezultatem subiektywizacji życia społecznego i kultury, polega na „prolifracji i różnicowaniu tego, co traktujemy jako istniejące i prawdziwe”, a co osiąga się poprzez zapośredniczenie przez maszyny. Dzisiejsza RW, w odróżnieniu

---

20. Stanowisko szczegółowo przedstawione w: Tadeusz Miczka, *Bifurkacja či transversalita? O vs'ťahoch medzi realitou a fikciou*, w: *Realita a fikcia*, (eds.) Róbert Karul, Matúš Porubjak, SFZ pri SAV a KF FF UCM, Bratislava 2009, s. 231–237.

21. Wolfgang Welsch, *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, w: *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, cz. 1., red. Anna Zeidler-Janiszewska, Humaniora, Poznań 1998, s. 167–188.

22. Marek Krajewski, *Społeczne jako wirtualne. O starym i nowym typie symulowania realności*, w: *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną*, red. Andrzej Wójtowicz, Ośrodek Wydawnictw Naukowych, Poznań 2006, s. 78 i 79.

23. Simon Penny, *Dwa tysiąclecia rzeczywistości wirtualnej*, przeł. Joanna Węgrodzka, „Magazyn Sztuki” 1996, 9(1), s. 143–153.

24. Krajewski, *Społeczne...*, s. 86.

od dawnej, uwalnia jednostki od wielu ograniczeń, czasowych, przestrzennych, normatywnych czy obyczajowych: „dziś jesteśmy coraz bardziej wolni – zauważa Krajewski – ale ceną za ten rodzaj emancypacji jest jednak utrata zdolności do komunikowania się z innymi, którą wypiera interakcja z samym sobą”<sup>25</sup>.

Uznając taki punkt widzenia za przekonujący, przyznać trzeba rację przywołanemu już Georgowi Pichtowi, który w 1972 roku, w książce *Technik und Utopie*, dowodził, że: „Im więcej wprowadza się partykularnej racjonalności w nasz porządek świata, tym bardziej wzmagą się irracjonalność całości kształtu sytuacji”<sup>26</sup>. Jego stanowisko potwierdzają obserwacje dotyczące dwu występujących, najczęściej w formie gier komputerowych lub komunikacji internetowej, odmian RW. Pierwszą jest czysta iluzja, oparta na co najmniej średnim zanurzeniu w maszynowo wygenerowanej rzeczywistości, drugą jest testowanie realności, oparte na słabym zanurzeniu, polegające na stworzeniu swojego awatara i różnych przedmiotów oraz wprowadzeniu ich do wymyślnego tzw. klimatu świata. W obydwu przypadkach wyzwaniem jest z ograniczeń otaczającego nas świata prowadzi do osłabienia rozumności w myśleniu i postępowaniu oraz do nadwartościowywania spontaniczności i emocjonalności. W pierwszym przypadku wywoływane jest poczucie „całkowitego zmysłowego pogrążania się” w sztucznym świecie, a w drugim poczucie ruchomego dystansu, jaki istnieje między prawdziwym światem a rzeczywistością obrazową.

Mechanizm umożliwiający docieranie do takich granic nie funkcjonuje jednakże bez zakłóceń i zawsze całkowicie skutecznie, o czym informują twórcy i badacze RW. Na przykład Charles Jonscher pisze:

Strumień bitów – seria czystych przejść między zerami i jedynekami – jest konstrukcją matematyczną, wytworem ludzkiej wyobraźni, który nie może istnieć w świecie fizycznym. Prawa natury na to nie pozwalają. Przyroda jest analogowa [...]. Cyfrowy strumień bitów może być przybliżeniem, ale nigdy dokładnym odtworzeniem. [...] nie ma obecnie w zasadzie żadnego powodu, dla którego jakiegokolwiek wrażenie zmysłowe nie miałyby zostać wykreowane w jednym miejscu, scyfryzowane, przeniesione w inne miejsce i zaoferowane jakiemuś innemu odbiorcy. Wrażenie zmysłowe mogłoby dotyczyć czegoś rzeczywistego, [...] albo produktu całkowicie zsyntetyzowanego, jakim może być artystyczna wizja [...] Ideałem, który nauka może wytwarzać, a którego technika nie potrafi jeszcze udoskonalić, jest całkowite zmysłowe pogrążenie się<sup>27</sup>.

Dlatego RW jest utopią w znacznym stopniu taką samą, jak wszystkie inne utopie, tylko bardziej atrakcyjną, ponieważ dostarcza doznań, często przyjemnych,

---

25. Krajewski, *Spoleczne...*, s. 92.

26. Picht, *Odwaga...*, s. 191.

27. Charles Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?* przeł. Lech Niedzielski, Muza, Warszawa 2001, s. 110 i 210–212.



zmysłowych, które są powtarzalne, łatwo osiągalne i dotyczą niemal wszystkich sfer jednostkowego i społecznego życia. Innymi słowy, RW opiera się na nigdy wcześniej tak silnie nie odczuwanym przesunięciu ontologicznym: ona sama materialnie nie istnieje, ale „wprowadzając w błąd” ludzkie zmysły, powoduje, że użytkownicy multimediów odczuwają jednak bardzo mocno psychicznie i fizycznie skutki jej „nie-istnienia”. Jest ona, jak pozostałe utopie, „nie-miejscem”, w którym każdy z nas – jak to niezwykle dramatycznie ujmował Jean Baudrillard – może zapytać:

Jestem w końcu człowiekiem czy maszyną? – I zaraz odpowiadał – Dziś już nie istnieje odpowiedź na to pytanie: realnie i subiektywnie jestem człowiekiem, ale wirtualnie i z praktycznego punktu widzenia jestem maszyną. W konsekwencji więc tworzy się stan antropologicznej niepewności<sup>28</sup>.

Im wyższy stopień tego stanu niepewności, tym wyższy poziom utopianizmu i przeciwnie, im niższe jego poczucie, tym słabsza świadomość utopijna, gorszy realizm, nie całkiem wyrazista wyobraźnia socjologiczna, mniejszy optymizm poznawczy, bardziej osłabione doświadczanie wartości i mocniej odczuwalna przewaga mitu nad utopią<sup>29</sup>. Zawsze jednak ten rodzaj technologicznie uwarunkowanego utopianizmu jest czymś więcej niż to, czym były tradycyjne formy reprezentacji, ponieważ konstytuuje – używając słów Josa de Mula – „inny rodzaj bycia-w-świecie”<sup>30</sup>. Inny, oznacza doskonalszy, głębszy i uwzględniający indywidualne pragnienia oraz bardzo szeroki ich zakres.

Ideał utopianizmu spełnia się więc w sytuacji inkluzji obrazowej, czyli w pełnym zanurzeniu w sztucznym świecie, gdy użytkownicy multimediów popadają w narkolepsję, zapadają jakby w głęboki sen, czy też przenoszą się do innego „świata”, naprawdę tracąc poczucie rzeczywistości. Rzec można, ulegają „narkotyzacji komputerowej”. Oprócz stanów chorobowych i paranormalnych oraz eksperymentów artystycznych i naukowych, takiego totalnego zanurzenia właściwie nigdy się nie osiąga. Poza tym, jak wcześniej zaznaczyłem, ideał pozostaje poza zasięgiem człowieka z powodu ograniczeń jego ciała i umysłu oraz samej technologii. Jednak człowiek nigdy nie doświadczał takiej, niemalże idealnej, inkluzji, najczęściej doświadczał skuteczności teleologii, jaką oferowała mu zawsze „kultura techniczna”.

---

28. Jean Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, przeł. z niem. Andrzej Gwóźdź, w: *Po kinie... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. Andrzej Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994, s. 254.

29. Por. Irena Pańków, *Filozofia utopii*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 1990, s. 169–197.

30. Jos de Mul, *Rzeczywistość wirtualna – pomiędzy technologią, ontologią a sztuką*, przeł. Maria Michałowska, „Kultura Współczesna” 1999, nr 3, s. 14.

Najczęściej użytkownicy mediów elektronicznych tylko testują realność, mając świadomość, że jest ona wyłącznie przybliżeniem, a nie odtworzeniem rzeczywistości, zanurzając się w niej słabo lub co najwyżej średnio i krótkotrwale, co jest oczywiście kolejną w rozważaniach nad RW kwestią umowną. Tego typu testowanie rzeczywistości cieszy się ogromnym zainteresowaniem, co potwierdza nieustannie wzrastająca od 2003 roku popularność gry *Second Life* (SL). W sieci, łączącej wiele serwerów, w 2007 roku było już zarejestrowanych ponad 9 mln graczy, a od tego czasu wzrasta liczba użytkowników kont darmowych i płatnych. Każdy gracz ma wiele możliwości interakcji z otoczeniem w zakresie, który określa hasło reklamowe gry: *Your World. Your Imagination (Twój Świat. Twoja Wyobraźnia)*. Gracze, zwyczajni ludzie, firmy, artyści i producenci, uczelnie, redakcje, wydawnictwa, a nawet państwa, używają platformy SL do celów treningowych, zabawowych, edukacyjnych, handlowych, reklamowych, a także politycznych. Dzisiaj SL nie jest dla internautów największą atrakcją, ale wzrasta zainteresowanie wieloma innymi platformami oferującymi wirtualne „drugie życie”. Obecnie bardziej od rzeczywistości wirtualnej interesuje badaczy technocodzienności i użytkowników wysokiej technologii „rzeczywistość rozszerzona”, która w ostentacyjny sposób łączy w sobie świat realny z wirtualnym, umożliwiając swobodę wykonywania ruchów w trzech wymiarach.

Innymi, również popularnymi, ale wśród użytkowników multimedialnych poszukujących przeżyć estetycznych, formami testowania rzeczywistości w RW są *Net Art* i *Web Art*, o których Annick Bureaud pisze:

traktujemy twórczość artystyczną w Internecie na styku utopii – marzeń i pragnień – artystycznych przekazywanych przez artystów z sieci, w relacji do awangard drugiej połowy XX wieku, z podkreśleniem wspólnych elementów teorii lub praktyki, ale także wyjątkowości konkretnych dzieł. [...] dzieła zapraszające do uczestnictwa w Internecie wyrastają jak grzyby po deszczu<sup>31</sup>.

Autorka przytacza liczne przykłady projektów utopijnych konkretyzujących idee tworzenia wspólnego dzieła (ogromny *patchwork*), „sztuki dla wszystkich”, generowania przez każdego internautę dzieła własnego, unikatowego i zindywidualizowanego, traktowania medium komunikacyjnego jako tworzywa, integrowania sztuki z życiem oraz ideę traktowania Internetu jako pasażu do innych miejsc, interprzestrzeni wypełnianej „dziełami teleobecności” i jako miejsca hybrydyzacji między różnymi ludźmi, bytami, kulturami i przestrzeniami oraz jako wehikułu służącego do wyłaniania się „świadomości globalnej”.

---

31. Annick Bureaud, *Dystrybucja utopii. Net art, web art*, przeł. Teresa Rutkowska, „Kwartalnik Filmowy”, 2001, nr 35–36, s. 144.

Najbardziej utopijną cechą elektronicznej sieci jest więc jej otwartość uosabiana przez nieograniczoną surfowanie, interaktywności i wirtualizowania, otwartość, która znacznie poszerza dotychczasowe obszary i strefy ludzkiej wolności. Internet i inne formy RW doskonale wpisują się w takie ideologiczne projekty przyszłości, które spełniają oczekiwania, głównie wolnościowe, człowieka głęboko zanurzonego w technologicznej codzienności<sup>32</sup>, projekty, określane przez Łukasza Zweiffela, badacza utopii, jako utopie otwarte<sup>33</sup>. W jego ogólnej fenomenologii utopii szczegółowo opisana jest ewolucja tego mocno zakorzenionego w ludzkim myśleniu zjawiska społecznego, w której niedawno nastąpiło otwarcie nowego etapu, spowodowane wyczerpaniem formuły utopii zamkniętej, gwarantującej najczęściej poczucie wyzwolenia w wyizolowanych formach życia społecznego, w kulturze nie tyle oferującej swobodę, ile narzucającej jej bardzo rygorystyczne formy i modele, i zastąpienie jej formułami totalnej wolności.

RW jest już nazywana przez badaczy współczesności *komputopią*, co oznacza, że jest zjawiskiem kulturowo-komunikacyjnym, które potwierdza, jak zauważa na przykład Lech W. Zacher, że:

Dziś utopia się zdetyrializowała i może mieć charakter *open ended*. Można więc powiedzieć, iż ta sytuacja niejako uniwersalizuje utopię jako instrument gry o ludzkie umysły, gry o przyszłość<sup>34</sup>.

Zachłyśnięci konsumpcyjną wolnością internauci i gracze komputerowi, którzy osiągnęli – używając słynnego określenia Jeana Baudrillarda – „ekstazę komunikacyjną”, w większości łatwo ulegli złudzeniu, że właśnie spełniają się ich najskrajniejsze pragnienia o przekraczaniu wszystkich granic, bo w społeczeństwach sieciowych obowiązuje jakoby jedynie prawo Telemitów, bohaterów *Gargantui i Pantagruela* Rabelais’ego, dzieła sprzed prawie 500 lat, głoszące: „czyń, co ci się podoba!”. Analizując zachowania użytkowników multimediiów i toczące się już od kilku dekad spory o kształt i charakter cyfrowego prawa, można zauważyć, że chociaż zewsząd słychać nawoływania cyberpaternalistów do umiaru i przestrzegania kodeksów etycznych, to jednak największy wpływ na funkcjonowanie RW wywierają cyberlibertarianie, traktując ją dokładnie jak – użyję trafnego

---

32. Termin ten proponuje i definiuje Piotr Żabicki w książce: *Technologiczna codzienność. Internet – Bank – Telewizja*, Trio, Warszawa 2007, zwłaszcza na s. 214.

33. Łukasz Zweiffel, *Utopia. Idealna odpowiedź na nieidealną rzeczywistość*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Kraków 2008.

34. Lech Wojciech Zacher, *Gry o przyszłe światy*, Polska Akademia Nauk, Komitet Prognoz „Polska 2000 Plus”, Warszawa 2006, s. 78.

określenia Łukasza Zweiffła – „idealną odpowiedź na nieidealną rzeczywistość”, świat, w którym wreszcie zatryumfuje idea wolności absolutnej.

W 1993 roku Julian Dibbell pisał o emancypacyjnym potencjale cyberprzestrzeni i dowodził, że postęp naszej cywilizacji związany jest przede wszystkim z możliwościami wyzwolenia się z ograniczeń fizycznego świata i spod bezwzględnej opresji państw, czyli z przenoszeniem życia jednostek i społeczeństw do RW<sup>35</sup>. Kilka lat później John Perry Barlow porównywał ją na łamach „Wired” do świata Dzikiego Zachodu i zapowiedział, krytykując wszystkie zachodnie systemy demokratyczne, stworzenie przy pomocy internautów, ale najpierw grupy aktywistów z Electronic Frontier Foundation, wirtualnej ojczyzny, która będzie lepsza i sprawiedliwsza od państw, w których żyjemy, ponieważ:

Tworzymy świat, do którego każdy może wejść bez uprawnień czy uprzedzeń opartych na rasie, zamożności, potędze wojskowej lub pochodzeniu. Tworzymy świat, gdzie każdy i wszędzie może wyrażać swoje przekonania, nieważne jak odosobnione, bez lęku o to, że zostanie zmuszony do milczenia lub skłoniony do konformizmu<sup>36</sup>.

Właśnie takie traktowanie RW jako utopii z jednej strony ujawnia rzeczywiste ograniczenia ludzkiej wolności (np. potwierdzają to słowa z *Deklaracji* „u nas materii nie ma. Nasze osobowości nie mają ciała”<sup>37</sup>), ale z drugiej strony RW rozwija idee wolnościowe, wywierając zauważalny wpływ na świat realny<sup>38</sup>. Jest przecież oczywiste, że wolność totalna (czyli dowolność) nigdy nie istniała i nie istnieje w ludzkim świecie, a poza tym, co przypomina wszystkim nieoprawnym idealistom Gerhard Banse: „Przeciwności realnego świata nie da się przekroczyć dzięki »chytryści rozumu«, ani też dzięki zastąpieniu ich przez rzeczywistość wirtualną”<sup>39</sup>.

Mimo to, RW jest niewątpliwie dla wielu współczesnych ludzi kuszącą i atrakcyjną formą utopii technicznej, zwłaszcza dla tych poszukujących ekstremalnych doznań, wrażeń gwarantujących wzrost adrenaliny, dla hazardzistów, szalonych ryzykantów, nieustępliwych eksperymentatorów i skrajnych buntowników, odrzucających wszelkie tabu. Takich ludzi jest coraz więcej, ale szczególnie atrakcyjna jest RW dla większości zwykłych użytkowników multimediów, którym przecież

---

35. Julian Dibbell, *Rape in Cyberspace*, „The Village Voice” 1993, 23 December, s. 8.

36. Barlow, *Deklaracja...*, s. 203.

37. Barlow, *Deklaracja...*, s. 203.

38. Tadeusz Miczka, *Czas infowolności. O kontynuacji mitów jednostkowej niezależności i skutecznego prawa społecznego w XXI wieku*, „Transformacje. Pismo interdyscyplinarne”, 2011, nr 1–2 (68–69), s. 188–201.

39. Gerhard Banse, „Rzeczywistość wirtualna” i jej odniesienie do „rzeczywistości realnej”, w: *Człowiek a światy wirtualne...*, s. 48.

nie wystarcza odwagi ani wytrwałości w osiągnięciu celów trudnych, dalekosiężnych i przynoszących konsekwencje nie do przewidzenia, ponieważ oferuje im ona nadzwyczaj szeroki wachlarz utopijnych „chwil zapomnienia”.

Ważne wydają się dzisiaj pytania: czy następne wynalazki technologiczne wzmocnią utopijny potencjał RW i czy będą one sprzyjały upowszechnianiu się ideałów utopianizmu? Oczywiście odpowiedź nie może być całkowicie jednoznaczna, ale – wykluczając stany powszechnej schizofrenii, paranoi i polifrenii oraz uwzględniając dotychczasową wiedzę akademicką na temat pożytków i niebezpieczeństw związanych z wirtualnością – można, nie ryzykując możliwości popełnienia pomyłki, stwierdzić, że zjawisko to toruje jedynie drogę do przeżywania – podkreślam ponownie – atrakcyjnych stanów, które można określić jako utopijne przygody. Jednakże z pewnością nie jako utopijne trwanie.

Już pod koniec poprzedniego wieku, mimo milenijnych nastrojów, większość badaczy wyrażała swoje zdecydowane rozczarowanie RW. Po upływie piętnastu lat optymizm Raymonda Kurzweila, Nicholasa Negroponte i twórców filmów z gatunku *Być jak John Malkovich* (reż. Spike Jonze, 1999), nie znajduje potwierdzenia w praktykach komunikacyjnych ani w odkryciach naukowców i można w ocenie tego zjawiska tylko ograniczyć się do konstatacji Piotra Sitar-skiego, który w pierwszej polskiej książce poświęconej RW uznał, że technologia ta i inne media interaktywne wnoszą „nową jakość do sfery porozumiewania się ludzi. Otwierają także zupełnie nowe pole: obejmujące komunikację człowieka z komputerem symulującym inteligencję”<sup>40</sup>. Dzisiaj dodać można, że otwierają pole, na którym spełniają się, ale znowu tylko częściowo, w takim stopniu, w jakim za pomocą komputera „rozszerzać” można świat rzeczywisty, odwieczne pragnienia człowieka poszukującego idealnej krainy szczęśliwości.

Na drodze do szczęścia oferowanego przez RW, którego zresztą zdefiniować się nie da, znajduje się bowiem kilka zasadniczych przeszkód, wynikających ze sprzeczności, na jakich opiera się w tym przypadku działanie całego mechanizmu komunikacyjnego. Aby je zilustrować, ograniczę się do przywołania dwóch przykładów. Pierwszy dotyczy specyficznych cech infowolności i odsyła do kwestii „oszukania”, którą na początku moich refleksji podjąłem za pośrednictwem słów Erazma z Rotterdamu. Otóż, jak wynika z opracowań autorstwa Lawrence’a Lessiga, Yochaia Benklera, Cassa Sunsteina, Jonathana Zittraina i wielu innych badaczy zachowań użytkowników multimediów, czując się w RW ludźmi nadzwyczaj wolnymi, jesteśmy jednocześnie ludźmi bardziej inwigilowanymi

---

40. Piotr Sitar-ski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, RABID, Kraków 2002, s. 164.

i kontrolowanymi, aniżeli byliśmy dotąd. Im więcej odczuwalnej wolności, tym więcej nadzoru, ale mało dotkliwego i właściwie nieodczuwanego przez zmysły<sup>41</sup>.

Drugi przykład dotyczy infoaktywności, skutecznie podważającej wiarę użytkowników technologii w to, że RW jest lub stanie się przestrzenią, w której spełnić można pragnienie *dolce far niente*. Otóż, w tzw. kulturze uczestniczącej nieustannie wzrasta rola wirtualności, ale uczestnictwo w niej, co potwierdzają wszystkie badania, nie jest dobrowolne. Mimo że użytkownicy przestają być biernymi konsumentami i stają się prosumentami (współtwórcami, współna-dawcami), to jednak ich uczestnictwo jest przymusowe. Użytkownicy na ogół tak tego nie postrzegają i zachłystują się komunikacyjną wolnością. Wszyscy są jednak w różny sposób stale zachęcani i zmuszani, poprzez umowy, regulaminy, systemy pracownicze, formy usług i użytkowania (np. agresywną interaktywność i multitasking) do nadaktywności<sup>42</sup>. Właściwie *homo electronicus* pracuje dzisiaj często więcej niż pracowali ludzie w epoce przemysłowej, ale w dobie technopolu pracuje się szybciej, w różnych godzinach dnia i nocy, w niemal każdym miejscu. Zamiast cieszyć się odpoczynkiem w „krainach pieczonych gołąbków”, coraz częściej jesteśmy zachęcani do zmiany stylu życia i zachowania większego dystansu do wygenerowanej techniką cyfrową RW. Dlatego Steven Poole i Ulrich Schnabel przestrzegają internautów (właściwie internetoholików) przed nadmierną pracowitością, dokładnie przed „zarabianiem się”, i głoszą pochwałę nieróbstwa oraz uczyć sztuki leniuchowania, a Steven Poole namawia ich do przeciwstawiania się spontaniczności, zaś Carl Honoré roztacza przed nimi uroki powolności<sup>43</sup>.

W świetle dotychczasowych ustaleń RW oraz RR można uznać za jedno z najważniejszych źródeł utopianizmu, które kształtuje wyobrażenia współczesnego człowieka o jego przyszłości, ale również za istotny punkt odniesienia dla – w terminologii Immanuela Wallersteina – XXI-wiecznej utopistyki, rozumianej jako

---

41. Por. m.in. Lawrence Lessig, *Wolna kultura*, przeł. Przemek Białokozowicz i in., WSiP, Warszawa 2005.

42. Tematyka ta została szeroko przedstawiona m.in. w: Tadeusz Miczka, *Infoactivism as the Basis of Communicational Reversal*, w: *Virtualisierung und Mediatisierung kultureller Räume. Die Neuen Medien-Gewinne-Verluste-Gefahren*, (Hg.) Hans-Joachim Petsche, Julius Erdman, Antje Zapf, Trafo Verlagsgruppe Dr. Wolfgang Weist, Berlin 2015, s. 115–124.

43. Steven Poole, *Pochwała nieróbstwa*, „Gazeta Wyborcza. Magazyn Świąteczny”, 03.01.2014, s. 23 oraz Steven Poole, *Przeciw spontaniczności*, „Gazeta Wyborcza. Magazyn Świąteczny”, 22.08.2014, s. 22–23; Ulrich Schnabel, *Sztuka leniuchowania. O szczęściu nicnierobienia*, tłum. Viktor Grotowicz, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA S.A., Warszawa 2014; Carl Honoré, *Pochwała powolności. Jak zwolnić tempo i cieszyć się życiem*, przeł. Krzysztof Umiński, Drzewo Babel, Warszawa 2011 oraz Carl Honoré, *Bez pośpiechu. Jak mądrze rozwiązywać problemy i nie zwariować w szybkim świecie*, tłum. Wojciech Mitura, Drzewo Babel, Warszawa 2015.

poważna ocena alternatyw historycznych, ocena według materialnej racjonalności alternatywnych i możliwych systemów historycznych. Jest to trzeźwe, racjonalne i realistyczne oszacowanie systemów społecznych, narzucanych przez nie ograniczeń oraz obszarów otwartych na ludzką kreatywność. Nie chodzi o doskonałą (i nieuchronną) przyszłość, ale o przyszłość alternatywną, miarodajnie lepszą i historycznie możliwą. Jest to więc zadanie związane jednocześnie z nauką, polityką i etyką<sup>44</sup>.

Całej naszej rzeczywistości i samych siebie nie przeniesiemy do RW, niezależnie od tego jak udoskonalać będziemy technologię umożliwiającą coraz głębsze zanurzenie się w sztucznym świecie i jaką niepodległość cyberprzestrzeni wywalczymy. Jednak doświadczanie tej niezwykłej, nowoczesnej gry między bluffem a prawdą, czyli przebywanie pomiędzy realnością a wirtualnością, może nam pomóc w rozwiązywaniu problemów egzystencjalnych i ustrojowych, które trzeba rozstrzygać w okresie przejściowym, w jakim nasz świat się znajduje od czasu, gdy zachwianiu uległ tradycyjny, ogólny ład, na jakim się opierał. Z krótkiej historii RW otrzymujemy również pouczającą lekcję pokory na temat deregulacji w świecie znajdującym się w takim *interimie*, który zdaje się nie kończyć, a przenikanie rzeczywistości jest nadzwyczaj nieklarowne. Jedną z największych iluzji, jakiej ulegają użytkownicy multimediów, jest wrażenie, że nie potrzebują już prawie żadnych regulacji odnoszących się do swojego myślenia i postępowania.

---

44. Immanuel Wallerstein, *Utopistyka. Alternatywy historyczne dla XXI wieku*, tłum. Iwo Czyż, Bractwo Trojka, Poznań 2008, s. 33.

