

# Anna Latawiec

---

## Uwagi w sprawie wirtualności

---

Studia Philosophiae Christianae 40/2, 279-291

---

2004

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

ANNA LATAWIEC  
*Instytut Filozofii UKSW, Warszawa*

## UWAGI W SPRAWIE WIRTUALNOŚCI

1. Wprowadzenie 2. Pojęcie wirtualności. 3. Ujęcia kontekstowe. 3.1. Ujęcia powszechne. 3.2. Ujęcia techniczne. 3.3. Ujęcie psychologiczne. 3.4. Ujęcie filozoficzne. 4. Wnioski

### 1. WPROWADZENIE

Nauka rozwija się bardzo intensywnie. Jednym z przejawów tego rozwoju są zmiany zachodzące w języku naukowym: pojawianie się nowych terminów, a także nowych znaczeń przypisywanych starym pojęciom. Stąd oczywisty staje się wymóg precyzowania terminów<sup>1</sup>. M. Lubański zwraca uwagę, że konsekwencją precyzowania pojęć jest: uściślanie znaczenia terminu, co osiągnięte jest na drodze ich definiowania oraz wskazywanie na możliwe sposoby ich rozumienia, a więc rozmaite ich znaczenia<sup>2</sup>.

Czasy, w których żyjemy często określa się mianem doby komputeryzacji, zaś ludzi obecnie żyjących – społeczeństwem informacyjnym. Rozwój komputeryzacji pociąga za sobą przemianę w sposobie myślenia i postrzegania świata. Do opisu tego na nowo postrzeganego świata tworzy się nowy język, wprowadza nowe pojęcia. Coraz częściej pojawia się pojęcie wirtualności, świata wirtualnego, rzeczywistości wirtualnej. Pojęcia te funkcjonują już w naszym potocznym języku i myśleniu. Bywają stosowane w różnych kontekstach, a także w różnych znaczeniach. Celem podjętych rozważań

---

<sup>1</sup> Z propozycją takiej precyzacji wystąpił M. Lubański w artykule *Uwagi w sprawie precyzowania i porządkowania terminów naukowych*, w: *Między filozofią przyrody a ekofilozofią. W piętnastą rocznicę śmierci Księdza Profesora Kazimierza Klósaka*, red. A. Latawiec przy współpracy G. Bugajaka, Warszawa 1999, 55-67.

<sup>2</sup> Tamże, 55-56.

jest prześledzenie treści ukrytych pod tymi pojęciami i wskazanie na konsekwencje przyjmowanego ich rozumienia.

## 2. POJĘCIE WIRTUALNOŚCI

Potocznie termin „wirtualny” oznacza coś, co jest efektem symulacji komputerowej, coś nieistniejące w rzeczywistości, a więc coś nierealne, coś, co jest wytworem wyobraźni. A zatem, w tym potocznym rozumieniu, „świat wirtualny” jest formą zastępczą świata naturalnego. Wydaje się, iż w tym potocznym znaczeniu przez „wirtualny świat” często rozumie się ten świat, któremu należy odmówić własności realności, który jest przeciwieństwem faktyczności.

W potocznym rozumieniu „rzeczywistość wirtualna” to rzeczywistość, która może zaistnieć, która jest możliwa do zaistnienia, która jest wymyślona. Tymczasem samo określenie „rzeczywistość wirtualna” jest mylące, gdyż jeśli pojęcie „rzeczywistość” oznacza coś realnego, zaś „wirtualna” – coś nierzeczywistego, to mamy do czynienia ze sprzecznością, z nierzeczywistą rzeczywistością. Z tej racji, słuszne wydaje się zastąpienie terminu „rzeczywistość wirtualna” terminem „świat wirtualny”.

Tymczasem z angielskiego termin *virtual* – wirtualny oznacza właśnie faktyczny, rzeczywisty, właściwy, potencjalny, pozorny<sup>3</sup>, natomiast *virtuality* – wirtualność to inaczej cecha lub stan wirtualny, a także potencjalność, potencjalne istnienie, egzystencja<sup>4</sup>. Język łaciński prowadzi nas ku zupełnie odmiennemu rozumieniu, gdyż łacińskie *virtualis* to skuteczny, zaś *virtus* – moc, cnota.

Powyższy przegląd ukazuje ogromną niejednoznaczność i różnice interpretacyjne omawianych terminów.

## 3. UJĘCIA KONTEKSTOWE

Innym sposobem dotarcia do znaczenia omawianych pojęć jest prześledzenie kontekstów, w jakich te terminy się pojawiają. Można wydzielić różne płaszczyzny obecności terminu „wirtualność”, „świat wirtualny” i „rzeczywistość wirtualna”.

---

<sup>3</sup> Por <http://www.translate.pl/odp.php4?direction=&word=virtual>; por. także: *The Kosciuszko Foundation Dictionary English-Polish. Polish-English*, vol. 1 by K. Bulas, F. J. Whitfield, New York 1972, 996.

<sup>4</sup> <http://www.webster-dictionary.org/definition/virtuality>.

### 3.1. UJĘCIA POWSZECHNE

I tak, powszechnie używane są zamiennie terminy „rzeczywistość wirtualna” i „świat wirtualny”. Terminy te pojawiają się w wypowiedziach w mowie potocznej lub ekspresji artystycznej. W pierwszym przypadku najczęściej terminy te oznaczają „nierzeczywistą rzeczywistość”, formę iluzji rzeczywistości, a nawet kłamstwo.

W drugim przypadku oba terminy stosowane są zamiennie z określeniem „świat fikcyjny”. W świecie sztuki, filmu, czy muzyki (także komputerowej) można zauważyć dążenie twórców do osiągnięcia jakiegoś ideału lub abstrakcyjnego oryginału. Kreator tego świata jest ograniczony przez przyjęte kanony piękna, modę, warsztat. W sztuce filmowej, która często zbliżona jest do rzeczywistości empirycznej choćby przez korzystanie z techniki fotografowania, następuje wymieszanie elementów naturalistycznych z nierealistycznymi. Jest to wynik posługiwania się takimi samymi środkami przy odwzorowywaniu rzeczywistości i jej znieszczeniu<sup>5</sup>.

Warto zauważyć, że świat wirtualny, który ma swe źródło w świecie realnym, jest jego zafałszowaniem. Nadto, człowiek jest kreatorem tego świata. Dzięki tym rozwiązaniom użytkownik może symulować sytuacje zbliżone do rzeczywistych (jazdę samochodem, wspinaczkę, strzelanie itp.). W tym też przypadku człowiek tworząc rzeczywistość, a więc nadając jej fikcyjny charakter, pozbawia się możliwości zweryfikowania wykreowanego świata. Fikcje są bowiem trudne do weryfikacji.

### 3.2. UJĘCIA TECHNICZNE

W tej grupie rozpatrywać należy kontekst informatyczny, projekty badawcze i obiekty wirtualne. I tak kontekst informatyczny jest tu najbardziej znaczący. Chodzi o świat tworzony za pomocą techniki komputerowej<sup>6</sup>. Warto wspomnieć, że w odniesieniu do płaszczyzny informatycznej wprowadzenie w latach sześćdziesiątych terminu „rzeczywistość wirtualna” powszechnie przypisuje się J. Laniowskiemu, filozofowi, informatykowi, muzykowi uznawanemu za

<sup>5</sup> Por. A. Hauser, *Filozofia historii sztuki*, Warszawa 1970, 374.

<sup>6</sup> Szerzej na ten temat pisałam w pracy: A. Latawiec, *Rzeczywistość a świat wirtualny*, w: *Symulacja systemów gospodarczych. Prace Naukowe Instytutu Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej, Seria Studia i Materiały*, red. A. Balcerak, E. Radosiński, B. Mielczarek, Wrocław 2003, 121-131.

człowieka renesansu. On sam jednak twierdzi, że jest to zasługa filozofa sztuki S. Langer, która w latach pięćdziesiątych (a więc jeszcze przed epoką współczesnej technologii) mówiła o świecie wirtualnym używając tego terminu jako metafory. Natomiast terminu „światy wirtualne” używał także ojciec grafiki komputerowej I. Sutherland na określenie tego, co może zobaczyć osoba patrząc na komputerowo wygenerowany świat i myśląc, że jest on rzeczywisty. Zaslugą Laniera jest dostrzeżenie różnicy zachodzącej między terminem „wirtualny świat” i „wirtualna rzeczywistość”. Dla niego świat jest czymś co jest obserwowane, co jest na zewnątrz, zaś rzeczywistość – jest udziałem człowieka i innych ludzi z możliwością interakcji. A więc, jego zdaniem, przesuwa się użycie terminu „wirtualny świat” w stronę terminu „wirtualna rzeczywistość”. Autor ten podkreśla, iż wielu użytkowników preferuje termin „świat wirtualny”, podobnie jak to czyni I. Sutherland. Natomiast L. Kruger używa terminu „sztuczna rzeczywistość” (lata siedemdziesiąte), zaś dla Laniera najbardziej odpowiednim jest „wirtualna rzeczywistość”. Należy sadzić, że dla Laniera różnica między tymi terminami zawarta jest w treści pojęć „świat” i „rzeczywistość”<sup>7</sup>. O ile świat jest nam dany w obserwacji, o tyle rzeczywistość jest obszarem aktywnego działania człowieka. A zatem świat to obraz rzeczywistości, a rzeczywistość jest miejscem interakcji człowieka z otoczeniem. Ta uwaga jest niezwykle ważna, gdyż ukazuje świadomość konsekwencji podkładania innej treści pod używane często zamiennie terminy.

Świat wirtualny to świat wspomagany różnymi programami komputerowymi umożliwiającymi dokonywanie symulacji warunków zbliżonych do istniejących w rzeczywistości empirycznej. Atrakcyjność tego świata polega na zastosowaniu różnorodnych rozwiązań technicznych wprowadzających użytkownika komputera w pole oddziaływania szeregu bodźców dzięki zastosowaniu np. wirtualnych hełmów, rękawic, okularów itp.<sup>8</sup>.

Jest więc rzeczywistość wirtualna rozumiana jako symulacja komputerowa systemu rzeczywistego lub wyimaginowanego umożliwia-

---

<sup>7</sup> Por. wywiad z dnia 11 lutego 2002 r przeprowadzony przez M. E. Behr, *Jaron Lanier, „Virtual Reality” Inventor*, PC Magazine (2002), cyt za: <http://www.extremetech.com/article2/0%2C1558%2C100970%2C00.asp>.

<sup>8</sup> Por. np. P. Sitariski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.

jącego działanie na tym systemie w czasie rzeczywistym. To hipotetyczny świat trójwymiarowy zrealizowany za pomocą komputera<sup>9</sup>.

Z terminem „rzeczywistość wirtualna” w ostatnim czasie utożsamia się termin „cyberprzestrzeń”. Pochodzi on od greckiego słowa *kybernetes* – kontrolować, zarządzać i angielskiego *cyberspace*<sup>10</sup>. Termin ten jest używany na wyrost na oznaczenie wszelkich zasobów dostępnych w sieciach komputerowych. Media propagują bardzo potoczne i uproszczone rozumienie cyberprzestrzeni, utożsamiając ją z Internetem. W tym sensie każdy kontakt z Internetem oznacza przekroczenie granic cyberprzestrzeni<sup>11</sup>.

Termin ten wprowadzony został przez W. Gibsona w 1984 roku w słynnej powieści fantastyczno-naukowej *Neuromancer*<sup>12</sup>, na oznaczenie świata, w którym organizm człowieka wyposażony jest w rozmaite cybernetyczne rozszerzenia umożliwiające mu wymianę informacji z komputerową siecią o zasięgu światowym. Jest to świat swoistej halucynacji.

Cyberprzestrzeń to także środowisko współdziałania różnych mediów umożliwiające kreowanie innej rzeczywistości. Jest to sztuczne środowisko tworzone dzięki technice komputerowej i odpowiedniemu oprogramowaniu. Tworzony jest zatem cyberświat bez granic<sup>13</sup>. Oznacza on komunikacyjną przestrzeń tworzoną w celu nawiązywania kontaktów między użytkownikami za pomocą techniki komputerowej lub telefonicznej.

Świat wirtualny w tym znaczeniu to także świat gier komputerowych, w których ogromną rolę pełni zarówno grafika komputerowa, muzyka, jak i wszelkiego typu urządzenia wspomagające.

Technicznym obszarem realizacji świata wirtualnego jest Internet<sup>14</sup>. Jego podstawową zaletą jest niemal nieograniczony dostęp do wszelkiego rodzaju baz danych, możliwość szybkiego, ponad geograficznego, nawiązywania kontaktów z innymi jego użytkownikami. W tym sensie świat wirtualny realizowany za pomocą Internetu

---

<sup>9</sup> <http://www.webster-dictionary.org/definition/virtual%20reality>.

<sup>10</sup> Por. <http://www.webster-dictionary.org/definition/cyberspace>. W języku angielskim stosowany zamiennie z terminami: *computer network*, *Internet*, *Net* – sieć komputerowa, Internet, Sieć.

<sup>11</sup> <http://www.ws-webstyle.com/cms.php/en/netopedia/cyberkultura/cyberprzestrzen>.

<sup>12</sup> W. Gibson, *Neuromancer*, tłum. z ang. P. W. Cholewa, Warszawa 1992.

<sup>13</sup> Por. <http://www.ssi.civ.pl/data/cyberprzestrzen.php>.

<sup>14</sup> Por. A. Rother, *DEMO-NET. Wirtualna projekcja rzeczywistości*, Warszawa 2001.

staje się narzędziem użytecznym przy pokonywaniu barier występujących w świecie realnym. W ramach Internetu korzysta się np. z różnych portali, czyli rodzaju wiele – tematycznych serwisów internetowych lub vortalu – jedno – tematycznych. Zapewniają one dostęp do najnowszych informacji z różnych dziedzin. Są one wyposażone w mechanizmy wyszukiwania plików (stron www) w Internecie, czyli w tzw. wyszukiwarki (np. Yahoo, Google, Lycos, a w Polsce Onet, czy Wirtualna Polska).

Kolejną realizacją świata wirtualnego są tzw. blogi, czyli internetowe pamiętniki tworzone i udostępniane w Internecie. Istnieje ich ogromna różnorodność, od typowych pamiętników bogato ilustrowanych graficznie, przez zbiory fotografii, po prezentujące poezję. Blogi są miejscem na publikację własnych przemyśleń, wspomnień, na prezentację tego, co w świecie realnym nie znajduje zainteresowania lub odbiorcy. Pozwalają zachować pełną anonimowość, a dzięki temu zachęcają autorów do „wyjścia z ukrycia”. Czasem wypowiedzi te mają charakter swoistego ekshibicjonizmu intelektualnego. Niektórzy autorzy traktują je jako niezwykle zjawisko, mimo tego ekshibicjonistycznego charakteru, gdyż są formą protestu przeciw rozkrzyczanej rzeczywistości<sup>15</sup>. Blogi inspirują do zamieszczania komentarzy, podejmowania dyskusji.

Jeszcze bardziej interaktywny charakter mają czaty (ang. *chat*), które są swoistą symulacją rozmowy. Te internetowe spotkania angażują, stad łatwo jest wpaść w pułapkę zapomnienia, że jest to rodzaj gry o zmiennych regułach, narzucanych przez grupę uczestników wyznaczających temat, poziom i kulturę wypowiedzi. Świat ten jest kreowany tu i teraz. Daje on możliwość ukrycia się pod wybraną maską. Wybór może dotyczyć obrazu siebie: płci, wykształcenia itd. Blog czy czat dają pozorne poczucie wolności od jakichkolwiek ograniczeń ludząc nadzieją na spełnienie.

Okazuje się, że bez względu na treść podkładaną pod omawiane terminy człowiek przejmując rolę twórcy świata wirtualnego, rzeczywistości wirtualnej, czy cyberprzestrzeni. Świat ten podlega weryfikacji o tyle, o ile można stwierdzić jego spójność.

Projekty badawcze stanowią, jak się wydaje, przykład kolejnej reprezentacji „świata wirtualnego”. Praca badawcza, zamysł prze-

---

<sup>15</sup> Por. np. W. Diduszko, *Samotność w sieci*, Warszawa 2003. [www.ha.art.pl/media/diduszko.html](http://www.ha.art.pl/media/diduszko.html).

prowadzonego doświadczenia, stawiane hipotezy, propozycje rozwiązań, czy wreszcie projekty prac naukowych mają swój początek w umyśle uczonego. Wydaje się także, że bez względu na dyscyplinę naukową, w jakiej są realizowane, mają swoje odniesienie do dostępnej badaczowi rzeczywistości empirycznej. Jako zamysł charakteryzują się potencjalnością, czyli przynajmniej w fazie projektu roszą na realizację. W tym obszarze człowiek jest więc kreatorem tej rzeczywistości. Tworzy bowiem aparat pojęciowy, opracowuje metody naukowe, tworzy naukę. Jednakże trzeba podkreślić, że treść tych projektów związana jest z rzeczywistością empiryczną.

Kolejnym obszarem świata wirtualnego, związanym z poprzednim jest obszar obiektów wirtualnych. Przykładem takich elementów rzeczywistości są cząstki wirtualne np. przenoszące oddziaływania między cząstkami materii (grawitony, fotony, gluony, bozony), czy kwarki<sup>16</sup>. Pojawiają się także fizyczne obiekty wirtualne w próżni „z niczego” na najwyżej jedną tryliardową sekundy i niespodziewanie znikają np. w okolicy horyzontu zdarzeń tzw. czarnych dziur. Wszystkie cząstki wirtualne są pośrednio stwierdzane doświadczalnie – obserwuje się je np. jako ślad w akceleratorze. Ich istnienie jest przewidywane w ramach mechaniki kwantowej. Obiekty te pozbawione są bezpośredniego aspektu mierzalności. Rzeczywistość obiektów wirtualnych jest rzeczywistością nową, ujawniającą się pośrednio w empirii. Z tej racji, człowiek tylko w pewnym sensie jest jej odkrywcą.

Wartym podkreślenia jest sposób funkcjonowania terminu „próżnia” w ramach mechaniki kwantowej. Na przykład wspomniana już tzw. próżnia w osobliwości związanej z czarną dziurą nie jest próżnią w jej klasycznym rozumieniu. Jak pisze S. Bajtlik, „Trzeba zatem wędrować jeszcze dalej w przestrzeń międzygalaktyczną. Tam rzeczywiście istnieją miejsca prawie puste – materii jest tak mało, że w objętości jednego metra sześciennego znajdujemy zaledwie jeden atom wodoru. To już prawie idealna próżnia. Prawie, gdyż przy tych wielkich kosmicznych odległościach ów jeden atom wodoru to wciąż dużo. Na tyle dużo, że obserwując światło odległych kwazarów zauważamy, iż ulega ono zmianie, rozproszone i pochłaniane

---

<sup>16</sup> S. W. Hawking, *Krótką historia czasu, Od wielkiego wybuchu do czarnych dziur*, tłum. z ang. P. Amsterdamski, Warszawa 1990, 68-82.



przez te właśnie pojedyncze atomy<sup>17</sup>. S. Hawking wyjaśnia, że próżnia ta nie może mieć charakteru absolutnego, ponieważ wówczas nie byłaby zachowana zasada nieoznaczoności Heisenberga. Gdyby w obszarze tym nie było „nic”, wówczas zarówno np. pęd jak i położenie nie istniejącego obiektu byłyby jednoznacznie określone i miałyby wartość zero<sup>18</sup>. Zatem można uznać, że próżnia we współczesnym jej rozumieniu ma jedynie charakter potencjalny, bo próżnia w sensie absolutnym jako taka nie istnieje.

### 3.3. UJĘCIE PSYCHOLOGICZNE

Świat wirtualny to świat myśli, wyobrażeń, a więc świat realizowany na drodze wizualizacji<sup>19</sup>. Świat wyobraźni jest kreowany w kierunku idealizacji lub zafałszowania rzeczywistości, a więc obrazu siebie lub innych ludzi, czy sytuacji. Świat wyobraźni jest światem symulowanym. Wizualizacja jest umiejętnością korzystania z wyobraźni, przywoływania obrazów. Wyobrażenia pomagają w tworzeniu i odtwarzaniu obrazów. Jest ona funkcją psychiki, a więc dotyczy zarówno obszaru świadomości, jak i podświadomości.

Wyobrażenia to sprawność związana ze zmysłem wzroku, słuchu, dotyku lub węchu inspirowana przez przedmioty lub zjawiska wcześniej spostrzeżone. Jej uobecnienie dokonuje się samoczynnie pod wpływem odpowiednich bodźców spostrzeżeniowych, słownych lub też wyobrażeniowych, a także świadomie pod wpływem aktywności człowieka<sup>20</sup>. Oznacza to, że tworzymy obraz sytuacji, zjawisk, rozmów, odczuć itp. Człowiek tworzy sobie świat, w którym odreagowuje stresy, wzbudza lub wycisza emocje. Jest to rzeczywistość, w której odgrywa rolę taką, jaką sam dla siebie wyznaczy.

Jak słusznie zauważa J. Wais, „nasza wewnętrzna biografia istnieje równie realnie jak biografia zewnętrzna”<sup>21</sup>. Obie różnią się między sobą, a tylko w stanach równowagi tworzą jedność<sup>22</sup>. A za-

<sup>17</sup> S. Bajtlik, *Kosmiczny alfabet*, Warszawa 2004, 80.

<sup>18</sup> S. W. Hawking, *Krótką historią czasu. Od wielkiego wybuchu do czarnych dziur*, dz. cyt., 105-106.

<sup>19</sup> Por. np. F. J. P. Cavallier, *Wizualizacja: od obrazu do działania*, tłum. z fanc. A. Suchańska, Poznań 2001.

<sup>20</sup> *Słownik psychologiczny*, red. W. Szewczyk, Warszawa 1979, 327.

<sup>21</sup> J. Wais, *Dwa światy*, ALBO albo. Problemy psychologii i kultury. Pismo interdyscyplinarnych poszukiwań (2003)2, 58.

<sup>22</sup> Tamże.

tem, świat wewnętrzny każdego człowieka jest naturalnym elementem jego osobowości.

Marzenia wpływają na tworzenie świata wirtualnego. Przez marzenia rozumie się aktywność wyobraźniowo-myślową, której celem jest zaspokajanie pragnień, dążeń, zamierzeń związanych z własnym życiem osobistym bądź z życiem społecznym<sup>23</sup>. Szczególnym przypadkiem są marzenia, które powstają podczas snu przy ograniczonej aktywności mózgu<sup>24</sup>. Posiadają one różny stopień wyrazistości, od bardzo obrazowych i wyraźnych po mgliste. Związane są ze zmniejszonym poczuciem rzeczywistości. Pojawiają się na pograniczu jawy i snu. Ich treścią jest zazwyczaj spełnienie pragnień, oczekiwań o silnym zabarwieniu emocjonalnym<sup>25</sup>. Stany te, jak wiadać, nie muszą mieć bardzo silnego odniesienia do rzeczywistości empirycznej, choć najczęściej są przez tę rzeczywistość inspirowane. Według C. E. Hill, „sny odzwierciedlają życie na jawie i stanowią próbę włączenia rzeczywistych wydarzeń do istniejących struktur pamięci (schematów)”<sup>26</sup>. Są kreowane w mózgu, często pod wpływem różnego typu bodźców. Zawierają jakąś fabułę. Stanowią więc przykład świata wirtualnego.

W tak wykreowanej rzeczywistości człowiek może się zrealizować, może działać według własnego scenariusza, może też przeżywać sytuacje, do których z różnych powodów nie dopuszcza egzystując w realnym świecie. W przestrzeni wirtualnej można osiągać sukcesy zawodowe, zmieniać swój wizerunek, kochać, zabijać kogoś – nawet wielokrotnie – co nie jest możliwe w rzeczywistości empirycznej. Stąd też zbytnie zaangażowanie się w świat wirtualny może być niebezpieczne<sup>27</sup>.

Psychologowie zwracają uwagę na zagrożenia dla rozwoju psychicznego jednostki, mogące wynikać z uznania świata wirtualnego za bardziej ciekawy i atrakcyjny niż ten rzeczywisty. Zagrożenia takie niesie ze sobą już telewizja. Widzowie oglądający wielo-

<sup>23</sup> *Słownik psychologiczny*, dz. cyt., 136.

<sup>24</sup> Interesujące analizy dotyczące fizjologii i psychologii marzeń sennych zob.: Z. W. Dudek, *Funkcje marzeń sennych a granice rzeczywistości psychicznej*, ALBO albo. Problemy psychologii i kultury. Pismo interdyscyplinarnych poszukiwań (2003)2, 25-36.

<sup>25</sup> *Słownik psychologiczny*, dz. cyt., 136.

<sup>26</sup> C. E. Hill, *Sen w psychoterapii*, tłum. z ang. M. Kacmajor, Gdańsk 2000, 19.

<sup>27</sup> Por. np. S. Juszczyk, *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia (o problemach tworzącego się społeczeństwa informacyjnego)*, Katowice 2000.

odcinkowe seriale zaczynają przeżywać perypetie bohaterów bardziej niż własne problemy rodzinne. Dzieci oglądając odrealnione kreskówki lub bawiąc się grami komputerowymi przestają odróżniać sytuacje fikcyjne od tych prawdziwych z podwórka. Próbuje je przenosić w świat codzienności, wyrządzając niekiedy krzywdę sobie lub innym. Upowszechnienie się wirtualnej rzeczywistości wykorzystującej interakcję, a także interakcyjnej telewizji, gdzie można wpływać na przebieg akcji filmu, może te zagrożenia jedynie powiększyć.

Analizując ten obszar świata wirtualnego łatwo zauważyć, że człowiek jest kreatorem nowej rzeczywistości, która czerpie wzorce z rzeczywistości empirycznej. Rzeczywistość ta nie podlega obiektywnej weryfikacji.

### 3.4. UJĘCIE FILOZOFICZNE

Ostatni kontekst odwoływania się do świata wirtualnego odnajdujemy w filozofii. Wydaje się, iż przynajmniej dwa nurty filozoficzne wiążą się z omawianą problematyką: idealizm platoński oraz realizm arystotelesowski.

Platon był dualistą w tym sensie, że wyznawał przekonanie o istnieniu dwu światów: świata idei niedostępnego zmysłom oraz świata materialnego. Twierdził, że byty idealne istnieją niezależnie od naszego poznania, są nieprzemijające, doskonałe, zaś byty materialne (realne) są od tamtych zależne, według idei ukształtowane. Jedynie prawdziwy jest świat idei. Świat ten składa się z nieskończonej liczby doskonałych i idealnych bytów, które swą realnością przewyższają byty materialne. Byty idealne są wieczne i istnieją w sposób ponad czasowy. By można było poznać świat idei, należy uwolnić się od zmysłów. Rzeczywistość materialna jest niedoskonałym odbiciem świata idei<sup>28</sup>. A zatem, świat idei posiada pośredni związek z rzeczywistością materialną. Jeśli tak, to świat idei jest swoistym światem wirtualnym, choć istniejącym niezależnie od człowieka i wszelkich bytów materialnych. Jest bowiem nieograniczony. W tym sensie jest to świat, w którym odnajdujemy wzorzec dla rzeczywistości empirycznej. Jeśli tak, to świat idei istnieje obiektywnie. A jeśli tak, to człowiek nie może być jego kreatorem.

---

<sup>28</sup> Platon, *Sofista. Polityk*, tłum. W. Witwicki, Warszawa 1956, 60-66.

O ile dla Platona najważniejsze były idee, o tyle dla Arystotelesa – jakiś konkret. Tym konkretem wydaje się być substancja. Arystoteles był bowiem realistą. Interesował go byt jednostkowy, poznawany zmysłowo. Można uznać, że odpowiednikiem idei platońskiej u Arystotelesa była forma<sup>29</sup>. Przyjął on bowiem, że forma substancjalna nadaje materii kształt. To forma jest doskonałością bytu, ma charakter idealny. Lecz to nie forma jest symbolem w tej koncepcji świata wirtualnego, ale materia pierwsza, będąca czystą potencjalnością. Charakteryzuje ją bierne pożądanie aktu tzn. potencjalna możliwość przyjęcia każdej formy. Wydaje się, że w systemie Arystotelesa najważniejsze jest owo pojęcie potencjalności, czyli możliwości aktualizacji bytu<sup>30</sup>. Jeśli uznamy, że potencjalny oznacza wirtualny, to w tym sensie świat proponowany przez Arystotelesa jest światem wirtualnym. Wszystko sprowadza się do materii, do potencjalności, czyli do ruchu. Potencjalność jest niejako niesiona przez rzeczywistość materialną. Jako taka nie podlega kreacji przez człowieka. A zatem, kreatorem świata wirtualnego w sensie potencjalności u Arystotelesa jest przyroda. Rzeczywistość wirtualna jest „pod kontrolą” świata realnego.

Idei wirtualności można także doszukać się w systemie Leibniza. Autor ten przyjmuje relacyjną koncepcję czasu<sup>31</sup> i przestrzeni<sup>32</sup>. Takie ich rozumienie sprawia, że traktowane są one nie jako obiekty, tak jak w fizyce klasycznej, lecz jako wynik porządkowania zjawisk lub ich następstwa. Tak więc bez istnienia realnych bytów i relacji zachodzących między nimi nie sposób mówić o czasie i przestrzeni. Ale można powiedzieć, że istnieją one jedynie relacyjnie tzn. ze względu na relacje istniejące między obiektami, czy to przestrzenne czy czasowo. Owa relacyjność niesie ze sobą ideę wirtualności pojętej jako tworzenie obrazu świata z wyabstrahowanych elementów rzeczywistości – relacji między obiektami, zjawiskami i zdarzeniami. W tym systemie funkcja kreacji świata wirtualnego tkwi w samej możliwości tworzenia relacji.

---

<sup>29</sup> Por. W. Tatarkiewicz, *Układ pojęć w filozofii Arystotelesa*, Warszawa 1978, 80; por. także: M. Heller, *Filozofia świata. Wybrane zagadnienia i kierunki filozofii przyrody*, Kraków 1992, 41.

<sup>30</sup> Por. Arystoteles, *Metafizyka*, Księga, tłum. K. Leśniak, Warszawa 1983, 125-128.

<sup>31</sup> Por. G. W. Leibniz, *Wyznanie wiary filozofa. Rozprawa metafizyczna. Monadologia. Zasady natury i łaski oraz inne pisma filozoficzne*, tłum. z różnych jęz. S. Cichowicz i in., Warszawa 1969, 337.

<sup>32</sup> Por. Tamże, 336-337.

Świat wirtualny wypływający z kontekstów filozoficznych może być weryfikowany jedynie w sensie logicznym.

#### 4. WNIOSKI

Jeżeli zachodzi jakiś związek między rzeczywistością empiryczną a tym, co ukryte jest pod terminem „świat wirtualny”, „rzeczywistość wirtualna”, to owa rzeczywistość empiryczna stanowi ograniczenie w kreacji wszystkiego, co ma charakter wirtualny. Ograniczenie to znika, gdy tworzona jest nowa rzeczywistość. A zatem, człowiek kreuje taki świat, w którym nie stwierdzamy takiego związku, lub gdy rzeczywistość jest zafalszowana.

Z powyższych analiz wynika, że pierwotnym źródłem świata wirtualnego może być rzeczywistość empiryczna lub świat obiektów abstrakcyjnych (np. idee Platona, liczby Pitagorasa, czy pojęcia ogólne). Wtórny zaś jego źródłem jest świat myśli. Jego realizacja prowadzi w dwu kierunkach: potencjalności i fikcji. Świat wirtualny w sensie potencjalności jest realizowany w nauce (w np. w pracach badawczych, w postulowanych obiektach wirtualnych). Podlega on weryfikacji w ramach metodologii nauk empirycznych. Świat wirtualny w sensie fikcji jest jedynie biernie odbierany (np. obraz, dzieło literackie) lub współtworzony (np. Internet: blogi, czaty). W przypadku biernego odbioru świata wirtualnego w zasadzie nie istnieje możliwość jego weryfikacji, chyba że w konfrontacji z obowiązującymi kanonami. Natomiast w przypadku współtworzenia świata wirtualnego możliwe jest przeprowadzanie jego weryfikacji w znaczeniu zgodności z obiektywną prawdą.

Z powyższego wynika, że tak powszechnie dziś używane pojęcia jak wirtualność, świat wirtualny, rzeczywistość wirtualna, często stosowane zamiennie niosą zupełnie odmienną znaczeniowo i kontekstowo treść. Zatem postulat M. Lubańskiego o konieczności precyzowania terminów powinien być podstawowym wymogiem rzetelnego uprawiania nauki.

#### SOME REMARKS CONCERNING VIRTUALITY

##### Summary

The development of computer sciences has transformed the way of thinking and our perception of the world. To express this new view of the world, a new lan-

guage is created, which uses such notions as „virtuality”, „virtual world”, „virtual reality”. These words have already worked in our colloquial speech and our thinking. However, they are used in various contexts and have different meaning. The paper offers some remarks on the problem of the meaning of these notions and draws some consequences of their interpretation.