

Alina Naruszewicz-Duchlińska

"Rozmowa z cyfrowym cieniem :
model komunikacyjny rzeczywistości
wirtualnej", Piotr Sitarski, Kraków
2002 : [recenzja]

Prace Językoznawcze 6, 172-176

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, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

W zakończeniu I. Domaciuk jeszcze raz wraca do nurtów wydzielonych w prozie S. Lema: realizmu synchronicznego, realizmu futurologicznego i groteskowo-ludycznego. W prozie realistycznej podkreśla konwencjonalny związek nazw z denotatami, dominującą funkcję pragmatyczną nazw oraz inne funkcje, jak: informacyjna, socjologiczna (wskazująca na narodowość i pochodzenie społeczne), lokalizacji w czasie i przestrzeni, emotywna itd. Podobne funkcje pełnią nazwy własne w powieściach fantastyczno-naukowych Lema, a ich onomastyka nie odbiega od sposobu tworzenia nazw własnych w utworach realistycznych. Większość nazw własnych omawianych przez I. Domaciuk to neologizmy nazewnicze, przejrzyste lub nieprzejrzyste semantycznie, często sztuczne i uduchowione formalnie.

Książka I. Domaciuk wzbogaca literaturę z zakresu onomastyki literackiej, a stosowane w niej metody opisu nazw mogą być wykorzystane do dalszych analiz onomastycznych.

Maria Biolik

Piotr Sitarski: *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*. Rabid. Kraków 2002.

P. Sitarski bada problematykę mediów i kultury audiowizualnej. Pod jego redakcją powstało opracowanie *Kino Europy* (Kraków 2001). Współredagował następujące książki: *Kamera – światło – montaż* (Kraków 2001), *Interpretacja dzieła filmowego. Teoria i praktyka* (Łódź 1995). Ponadto jest autorem m.in. takich artykułów: *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata?; Czas językowy, nierzeczywista rozmowa. Komunikacja językowa w internecie a nowa tożsamość użytkowników i „nowe” wspólnoty; Środowiska tekstowe – czy ślepy zaułek w rozwoju mediów interaktywnych?; Gry, w które grają komputery. O narracyjnych uwarunkowaniach przygodowych gier komputerowych*¹. Rozprawa *Rozmowa z cyfrowym cieniem...* opisuje rzeczywistość wirtualną jako medium służące komunikacji. Autor przyjmuje perspektywę komunikacyjną, twierdząc że na rozważania socjologiczne w aspekcie innym niż futurologiczny jest za wcześnie. Odrzuca także ujęcie estetyczne, uznając, że rzeczywistości wirtualnej nie można raczej zaliczyć do kategorii sztuki.

Praca składa się z pięciu rozdziałów. W pierwszym, pt. *Wstępna charakterystyka rzeczywistości wirtualnej*, zostały przedstawione określenia i definicje badanej

¹ Pełną bibliografię prac tego autora można znaleźć na stronie internetowej: <http://free.art.pl/kltf/Sitarski.htm>.

dziedziny. P. Sitarski zwraca uwagę na to, że niekiedy synonimicznie używa się określenia cyberprzestrzeń. Zdaniem autora nie można utożsamiać tych dwóch pojęć, ponieważ cyberprzestrzeń jest obszarem poniekąd analogicznym do terytorium geograficznego. Rzeczywistość wirtualna natomiast jest sposobem transponowania tego obszaru na przestrzeń dostępną ludzkim doznaniom. Mamy tu więc do czynienia z rozróżnieniem tego, co jest obrazowane i sposobem obrazowania (s. 12–13). Interesująca jest konstatacja, że istnieją dwa główne podejścia do zagadnienia definicji rzeczywistości wirtualnej: skupiające się na stronie technicznej zjawiska i zajmujące się jego aspektami psychologicznymi.

W dalszej części pierwszego rozdziału zostały przedstawione techniki umożliwiające „surfowanie” w rzeczywistości wirtualnej. Autor wyróżnia następujące ich kategorie:

- systemy umożliwiające zanurzenie uczestnika (*body immersion*) w strumieniu bodźców, specjalne urządzenia dostarczające zmysłom impulsów zbliżonych do istniejących w środowisku naturalnym, np. symulatory dotyku w postaci rękawic;
- systemy *desktop virtual reality*, wykorzystujące standardowy monitor i okulary ciekłokrystaliczne;
- zręcznościowe gry komputerowe, w których gracz obserwuje wirtualny świat oczyma kierowanej postaci (*first-person perspective*), np. *Doom*, *Wolfenstein 3*, *Quake*;
- tzw. MUD-y² i gry przygodowe.

Cechą wspólną wszystkich wyżej wymienionych systemów jest interaktywność. Podstawę tej kategorii stanowi pojęcie sprzężenia zwrotnego (*feedback*). P. Sitarski przyjmuje definicję interaktywności zbliżoną do poglądów R. N. Tuckera, uznając ją za pewną właściwość systemów złożonych z maszyn i posługujących się nimi ludzi, która zapewnia tym systemom sprzężenie zwrotne (s. 36). W tej definicji uwaga jest przeniesiona z samego medium na cały układ komunikacyjny. Autor dodaje ponadto, że interaktywność związana jest z następstwem działań i można o niej mówić tylko w odniesieniu do systemów zorganizowanych w oparciu o chronologię (s. 36–37). Istotne jest także, aby działania człowieka i komputera były sfikcjonalizowane, czyli oprócz swego znaczenia technicznego miały jeszcze inne, pozwalające budować fikcyjną rzeczywistość (s. 40). Specyfiką rzeczywistości wirtualnej jest więc to, że „użytkownik czuje się obecny w zmediatyzowanym środowisku nie w wyniku złudzenia zmysłowego czy narratywizacji, ale wskutek możliwości działania, analogicznej do działania w normalnym świecie” (s. 41).

² MUD to wielosobowa gra internetowa.

Przedmiotem pracy jest rzeczywistość wirtualna, uznawana za konstrukcję wyraźnie różną od rzeczywistości codziennej, będąca „zawsze świadomym i intencjonalnym tworem człowieka” i w związku z tym mająca charakter komunikacyjny (s. 72). Oprócz szerszych rozważań na ten temat w drugim rozdziale książki przypomniano podstawowe teorie komunikacji, przedstawiono nowe nurty dociekań i podkreślono rolę badań w tej dziedzinie – dotyczy to zwłaszcza świata mediów jako przedmiotu analiz. Autor twierdzi, że „dzięki zasadom i prawidłom odkrywanym przez badaczy media mogą lepiej wypełniać swoje funkcje (różnie zresztą ustalane), działać skuteczniej i sprawniej” (s. 45).

Ukazane zostały także różnice między komunikacją osobistą i masową. Cechy tej ostatniej to:

- wykorzystanie urządzeń lub przekładników mechanicznych w celu szybkiego i szerokiego rozprzestrzenienia wiadomości dla rozproszonych odbiorców;
- anonimowość;
- przeznaczenie przekazów dla szerokiej rzeszy odbiorców;
- nadawcę (*mass communicators*) stanowi grupa osób, a nie jednostka;
- przekaz zanim dotrze do odbiorcy jest wielokrotnie modyfikowany i kontrolowany przez „odźwiernych” (*gatekeepers*);
- sprzężenie zwrotne jest opóźnione dużo bardziej niż w innych typach komunikacji³ (s. 47).

Przy przedstawianiu stanu badań zaprezentowano teorie literaturoznawcze, socjologiczne, psychologiczne i informatyczne. Ta wielostronność wynika z tego, że „komunikacja jest zjawiskiem tak złożonym, że żadna dyscyplina nie może rościć sobie pretensji do jej pełnego objaśnienia” (s. 56). Zostaje ukazany rozwój badań komunikowania i różnorodność metod i inspiracji, wykorzystywanych przez tę dziedzinę nauki. Koncepcje podzielono na dwie główne grupy (s. 61):

1) widzące w komunikacji proces transmisji – uprzywilejowują nadawcę, w skrajnej postaci prowadzą komunikację do perswazji;

2) postrzegające komunikację jako negocjację – kładą nacisk na odbiorcę, zwracają uwagę także na sam przekaz, traktując go jako obszar negocjacji.

Trzeci rozdział dotyczy nadawcy w przestrzeni wirtualnej. Ukazano nadawcę instytucjonalnego i jego miejsce w omawianym (pseudo)środowisku. Porównano nadawcę w rzeczywistości cybernetycznej i w tradycyjnych mediach. Przedstawiono specyfikę instancji nadawczej i różne typy nadawców: nadrzędnego „wielkiego programistę” (za pomocą procedur cyfrowych tworzy on środowisko umożliwiające interakcję, ale sam nie bierze w tej interakcji udziału) i grupę częściowo samodzielnych instancji nadawczych, np. borgi (bohaterowie interaktywnych gier, mogący dzięki procedurom wyboru losowego kontaktować się z użytkownikiem w sposób częściowo samodzielny). Prerogatywy nadawcze mogą być także przekazane odbiorcy, który może decydować o rozpoczęciu i za-

³ Zob. M. W. Gamble, T. K. Gamble: *Introducing Mass Communication*. New York 1986, s. 6–7.

kończeniu seansu. Podkreśla się, że w analizowanym środowisku nadawca jest w zasadzie zbiorowy (z reguły to firma produkująca sprzęt lub oprogramowanie).

Kolejna część pracy poświęcona jest temu, co „pomiędzy nadawcą a odbiorcą”. Tytuł rozdziału oddaje wahania terminologiczne autora, który zauważa, że w tym miejscu „w zależności od podejścia [...] można bowiem dostrzegać przekaz lub tekst, a wybór pomiędzy nimi jest decyzją metodologiczną o zasadniczym znaczeniu” (s. 99). P. Sitarski decyduje się na pierwszą hipotezę, twierdząc, że „rzeczywistość wirtualną można [...] traktować jako tekst, jeśli tylko rozumieć go jako dynamiczny układ produkcji znaczeń”, wnosi tu jednak pewne zastrzeżenie: „nawet wtedy jednak nie wolno zapominać o pewnej odrębności mediów interaktywnych. Ich tekst bowiem, choć posiada strukturę, nie ma ostatecznej postaci zapisu. Zapis ten powstaje dopiero jako rezultat nawigacji użytkownika, jest jej materialnym śladem” (s.110). Przedstawiona zostaje także koncepcja hipertekstu. Twórcą jej podstaw jest Vannevar Bush, badacz systemów komputerowych, służących do organizacji zapisanych w pamięci maszyny tekstów i innych danych. Za zasadniczą cechę hipertekstu uważa się nielinearność – użytkownik sam ustala kolejność odczytywanych fragmentów, a ustalony tok lektury zastępuje nawigacja. Na przykładzie tekstu i hipertekstu omówiono zjawisko tekstualności. Ta część pracy zawiera także rozważania dotyczące narracji fabuły w rzeczywistości wirtualnej. Autor uznaje, że w tym medium mogą istnieć fabuły, najczęściej o charakterze epizodycznym. Cechą charakterystyczną rzeczywistości wirtualnej jest to, iż „pozwala użytkownikowi na współtworzenie warstwy powierzchniowej tekstu, jego zapisu. Staje się zatem *maszyną do generowania fabuł i tekstów* opartych na wspólnej podstawie, a różniących się tylko zapisem” (s. 125).

Rozdział piąty dotyczy odbiorcy. Współczesne teorie, dotyczące tego uczestnika aktu komunikacji, podzielono na dwa główne nurty:

- 1) podkreślające wolność odbiorcy, który może zmieniać przedstawiony mu tekst w zależności od swoich upodobań i potrzeb;
- 2) uznające, że swoboda decyzji odbiorcy jest pozorna, ponieważ ograniczają go schematy narzucone przez tekst.

P. Sitarski wyróżnia dwie kategorie odbiorców: częściowo samodzielnych, lokalnych, działających w pseudośrodowisku i odbiorców globalnych, odnoszących się do całego dzieła. Jest to podział symetryczny w odniesieniu do użytej przez autora klasyfikacji nadawców. Badacz wskazuje na to, iż odbiorca w omawianym środowisku jest postacią aktywną, wyposażoną w możliwości, które do tej pory przysługiwały tylko nadawcy.

W tej części pracy opisane zostały także zarzuty stawiane rzeczywistości wirtualnej, takie jak: dehumanizacja procesów komunikacyjnych, alienacja użytkowników, ograniczenie ich roli do posłusznych elementów programu, „narkotyczny” wpływ komputera. Badacz podkreśla, że są to oskarżenia oparte głównie na wyobrażeniach filmowych i literackich, będące właściwie powtórzeniem wcześniejszych ataków na kulturę popularną. Ukazane zostały także potencjalne

zalety, przede wszystkim potencjał wspólnotowy i tworzenie nowych możliwości kontaktu. W książce nie osądza się powyższych teorii, wskazując, iż „argumenty zwolenników i przeciwników wzajemnie się równoważą, tak że opowiadanie się po którejs z stron byłoby pochopne” (s. 159).

W zakończeniu pracy autor przedstawia paralele pomiędzy początkami kina a rozwojem nowej technologii, podkreślając cechy wspólne wiążących się z tym odczuć ówczesnego społeczeństwa, oscylujących od strachu do fascynacji. Różnicą w naukowym ujęciu obu zjawisk, oprócz metodologii badawczych, jest to, że obecnych badaczy interesuje nie tylko sam wynalazek, ale jego następstwa i znaczenie dla świata. P. Sitarski uważa, że gdyby nawet rzeczywistość wirtualna „miała pozostać krótkotrwałą modą bez większych konsekwencji, mało ważnym etapem wiodącym do czegoś zupełnie innego – nawet wtedy należy ją opisywać, ponieważ stawia nowe i zajmujące problemy teoretyczne, takie jak kwestia aktywności odbiorcy, stabilności tekstu, czy ogólnie stosowności modeli opisujących komunikację między ludźmi” (s. 162).

Zasadnicze rozważania uzupełnia Dodatek. W jego skład wchodzi fragmenty zapisu „ścieżki dialogowej” i opisu sytuacji z następujących gier internetowych: *Collosal Cave (Adventure)*, *WoolfMOO!*, *Arkadia*. Książka zawiera ponadto obszerną bibliografię i indeks nazwisk.

Autor zaznacza we wstępie (s. 8), że rozprawa powstała w 1997 r. Uważam, że mimo upływu czasu zawarte w niej tezy są nadal aktualne. Poszerzył się wprawdzie krąg użytkowników Internetu – nie towarzyszyły temu jednak zmiany w samym sposobie komunikowania się za pomocą tego medium. Świadcstwem upływu kilku lat od powstania dzieła do jego wydania są tylko przykłady egzemplifikujące omawiane zjawiska, np. przy rozważaniach dotyczących rzeczywistości wirtualnej autor powołuje się na takie filmy, jak *Kosiarz umysłów* czy *W sieci*, kiedy prawdziwym przełomem w kinowym ukazywaniu tej tematyki stał się pochodzący z 1999 r. *Matrix*.

Praca zawiera ważne treści merytoryczne, a także pełni rolę popularyzatorską, przybliżając polskiemu czytelnikowi reprezentatywne teorie komunikacji i wyniki badań uczonych, zawarte w pracach obcojęzycznych, które nie ukazały się na naszym rynku wydawniczym. Autor nie tylko przedstawia poszczególne hipotezy, ale też wyraża swoją opinię na temat ich znaczenia w odniesieniu do komunikacji, a szczególnie jej aspektu multimedialnego. Krakowskie wydawnictwo „Rabid” posługuje się sloganem reklamowym: „dobre książki o filmie i mediach”. Omawiana publikacja dowodzi, że nie są to słowa bezpodstawne. Rozprawa P. Sitarskiego może zainteresować każdego badacza komunikacji, zarówno w jej tradycyjnym, jak i multimedialnym aspekcie.

Alina Naruszewicz-Duchlińska