

Sidey Myoo

Ontoelektronika : wprowadzenie

Sztuka i Filozofia 41, 67-77

2012

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.

Sidey Myoo

Ontoelektronika. Wprowadzenie¹

Przenikanie elektroniki do rzeczywistości człowieka – od sposobów komunikacji do wpływów w sferze egzystencji – skłania do refleksji filozoficznej odnośnie do oddziaływania pomiędzy środowiskiem elektronicznym a człowiekiem. Środowisko to, otaczając i oddziałując w głębszym wymiarze niż aspekt użytkowy, angażuje problematykę realności, egzystencji, moralności lub sztuki².

Intensywność wpływów elektroniki, poprzez ukierunkowanie podmiotu do sfery elektronicznej, może polaryzować sferę zakładanego świata realnego i środowiska elektronicznego, powodując pomiędzy nimi rozdźwięk z równoczesnym zacieraniem rozgraniczających je kategorii. Z kolei aktywność człowieka, poprzez dostosowywanie środowiska elektronicznego do różnych potrzeb, ogranicza oddziaływanie w realności, na rzecz mechanizmów tkwiących w środowisku elektronicznym. Pozostając częściowo niezależnym, wciąż rozbudowywanym i wzbogacany oraz angażując w coraz większym stopniu podmiot, środowisko elektroniczne stwarza poczucie powstawania alternatywnej w stosunku do zakładanej realności rzeczywistości człowieka.

Wolfgang Welsch, postępując się porównaniem rajy i środowiska elektronicznego, przywołał filozoficzną wizję człowieka poszukującego, stawiającego pytania odnośnie do własnego istnienia w aspekcie zagadnień filozoficznych epoki elektroniki. Dokonując ciągłych wyborów, poprzez transwersalny balans, człowiek wyzwala się w dookreślaniu siebie w wielości. Poprzez wielokontekstowość utwierdza otwartość i wolność – może jednak natrafić na wybór dokonujący się na płaszczyźnie ontologicznej, dotyczący sfery egzystencji, tj. dokonujący się pomiędzy realnością i wirtualnością. Wraz z rozwojem technologii wybór ten zyskuje znaczenie i konsekwencje, gdyż dotyczy porównywalnych domen: zakładanej realności i środowiska elektronicznego. Filozofia współczesna, stwierdzając za Welschem, wyłania się w zaangażowaniu

¹ Artykuł pierwotnie został opublikowany w tomie zbiorowym *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury*, red. E. Wilk, I. Kolańska-Pasterczyk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008. Poniższa wersja tekstu różni się od poprzedniej wprowadzoną terminologią.

² J. de Mul, „Digitally Mediated (Dis)embodiment”, w: *Information, Communication and Society*, vol. 6, no. 2, 2003, s. 256 oraz „Virtual Reality. The Interplay Between Technology, Ontology and Art”, w: *Filozofski Vestnik XIVth International Congress of Aesthetics*, Ljubljana 1998, s. 165-181.

w elektroniczne światy³, zaistnienia człowieka z technologią, przekształcania życia ludzkiego w aspekcie elektroniki. Dokonując wyboru na rzecz środowiska elektronicznego, człowiek sięga po świat dookreślony technologią – Raj Utracony odnajdowany jest w Raju Elektronicznym. Raj, jakkolwiek przywołuje początek i koniec doczesnej ludzkiej drogi, pozostaje symbolem nagrody, szczęścia i istnienia wyzwolonego od cielesności, również od możliwych wątpliwości metafizycznych dotyczących doczesności, tj. statusu rzeczywistości. Elektroniczny raj może przestłonić zdolność rozdzielania zjawiska i transcendensu. Ontologia środowiska elektronicznego ujawnia proces unieważniania samej idei odniesienia zjawiskowości do transcendensu, a zjawiska mogą zyskiwać kategorie opisu rzeczywistości.

Cóż jednak oznacza 'prawdziwe istnienie'? – Czy w sferze elektronicznej w ogóle można zachować rozróżnienie pomiędzy zjawiskiem a istotą? W świecie codzienności różnica ta jest bardzo znacząca. Klasyczna ontologia – nauka o bycie i jego przejawach – była rygorystyczną tematyką tego stosunku.

W świecie elektronicznym różnica pomiędzy zjawiskiem a istotą została unieważniona. Istnienie na monitorze i istnienie w pamięci całkowicie się pokrywają. Zjawisko jest doskonałą reprezentacją 'istoty'. Niczego jej nie brakuje. 'Istota' nie zawiera niczego innego i nie jest niczym innym jak zjawiskiem. Cała treść rzeczowa jest identyczna, jedynie forma prezentacji jest różna – raz analogowa, raz cyfrowa⁴.

Technologia, zwiększając zakres możliwości, powoduje wyprowadzanie aktywności człowieka z rzeczywistości i transpozycjonowanie jej do środowiska elektronicznego. Z kolei powiększając się i wzbogacając struktury, środowisko elektroniczne zyskuje nowe właściwości i wartości, zarówno w znaczeniu funkcjonalnym, jak i stając się sferą przeżywania. Przed użytkownikiem otwierają się różne interfejsy prowadzące do środowiska elektronicznego, do sfery zyskującej wymiar antropiczny, w której przebywanie może zawierać wartości i znamiona prawdziwego życia. Ukierunkowanie człowieka do zakładanego świata realnego zanika wraz z szybkością otwierających się nowych możliwości w środowisku elektronicznym. Pytanie o 'realne' w epoce elektroniki może intrygować ze względu na znaczenie dla człowieka rzeczywistości wytworzonej elektronicznie.

Proces wzrastającej zdolności akomodowania człowieka przez elektronikę – w różnych aspektach – np. informacyjnym, komunikacyjnym, użytkowym, bioelektronicznym, etycznym, społecznym, osobistego zaangażowania, przeżywania własnego czasu – poszerza sferę i powiększa jakość środowiska elektronicznego, potwierdzając jego status, jako wyrastającego równoległe do zakładanej rzeczywistości, przejmując jej funkcje. Dzięki elektronice możliwa staje się nie tylko zmiana rzeczywistości zakładanego świata realnego, poprzez np. splatanie obydwu domen, lecz także częściowa zamiana tegoż świata na świat elektroniczny⁵. Człowiek nie tyle przetwarza, ile tworzy rzeczywistość jako obszar

³ W. Welsch, „Artificial Paradises? Considering the Word of Electronic Media – and Other Worlds”, w: tegoż, *Undoing Aesthetics*, Sage, London 1997, s. 181.

⁴ W. Welsch, „Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach”, przeł. J. Gilewicz, w: *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, cz. 1, red. A. Zeidler-Janiszewska, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Instytut Kultury, Poznań 1998, s. 175.

⁵ S. Turkle, *Life on the screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995, s. 167-170.

dla własnej aktywności. Funkcjonowanie, np. w aspekcie użytkowym, w coraz mniejszym stopniu zmusza do wykraczania poza rzeczywistość elektroniczną, wręcz – można powiedzieć – staje się potrzebą lub niezbywalną koniecznością dla np. elektronicznej wymiany informacji, rozbudowując wspólnotę społeczeństwa informacyjnego⁶. Na gruncie środowiska elektronicznego powstają całe międzynarodowe społeczności, w których uczestnicy rozbudowują elektroniczny świat poprzez przenoszenie tam swojej aktywności, biznesu i części egzystencji duchowej.

Zmierzam do pojmowania środowiska elektronicznego jako rzeczywistości elektronicznego *realis*, traktowanego jako alternatywna w stosunku do rzeczywistości fizycznej. Do opisu rzeczywistości elektronicznego *realis* posługuję się pojęciem ontoelektroniki, na gruncie której próbuję przeprowadzić analizę ontologiczną powstawania i rodzajowości rzeczywistości elektronicznego *realis*. Podjęcie tematu ontoelektroniki wynika z genezy i rozwoju środowiska elektronicznego oraz zaangażowania w nie człowieka. Ontoelektronika miałaby służyć opisowi elektronicznego *realis* w kategoriach możliwości istnienia, traktowanego jako rzeczywistość człowieka.

Wątpliwości związane z rozstrzygnięciami metafizycznymi w odniesieniu do zakładanej rzeczywistości, np. z perspektywy fenomenologicznej, skłaniają do przyjrzenia się, czy zagadnienie środowiska elektronicznego *realis* mogłoby zostać włączone w obszar badań ontologicznych, np. na poziomie podobnego rodzaju opisu, jak zagadnienie zakładanego świata realnego, stając się osobnym obszarem analizy. W ramach ontoelektroniki, analiza w odniesieniu do zakładanego świata realnego nie wydaje się konieczna, jeśli w ogóle możliwa. Postulowanie elektronicznego *realis* nie poszerza ani nie podtrzymuje analizy istnienia zakładanej rzeczywistości – elektroniczne *realis* staje się przedmiotem analizy 'realnego', co wiąże się z przesunięciem analizy ontologicznej ze sfery zakładanej rzeczywistości na środowisko elektroniczne⁷. Z oczywistych powodów trudno mówić na razie o ekwiwalentności rzeczywistości elektronicznego *realis* w stosunku do zakładanej rzeczywistości. Środowisko elektroniczne rozwija się w inny sposób niż zakładany świat realny, a kategoria rozwoju nie może być stosowana do 'realności' poza obszarem naturalnej ewolucji lub ingerencji człowieka. Rzeczywistość elektronicznego *realis* rozwija się zapewne jako rzeczywistość alternatywna w stosunku do zakładanej rzeczywistości, w tym sensie byłoby naturalnym środowiskiem człowieka, źródłem nieistniejących w zakładanej rzeczywistości możliwości, obszarem dla przekraczania granicy w kierunku dalszego tworzenia świata człowieka. Częściowe wskazanie pewnych właściwości środowiska elektronicznego być może ujawniłoby jego naturę jako rodzaju rzeczywistości, problematycznym pozostaje prowadzenie analizy w porównywalnych kategoriach opisu, jak dotyczy to np. zagadnienia zakładanego świata realnego.

⁶ R. W. Kluszczyński, „From Film to Interactive Art: Transformations in Media Arts”, w: *MediaArtHistories*, ed. O. Grau, The MIT Press, Cambridge MA – London 2007, p. 216-221 i 224.

⁷ *Urządzenia*, np. komputery, podtrzymujące środowisko elektroniczne podlegają analizie zakładanego świata realnego, w aspekcie istnienia przynależą opisowi w ramach ontologii świata realnego, pozostając w kategoriach możliwości. Pytanie o istnienie *urządzenia* w aspekcie środowiska elektronicznego może np. służyć opisowi genezy środowiska elektronicznego, nie odnosząc się do rzeczywistości w ramach postulatów dotyczących istnienia.

Ontoelektronika uwzględnia dwa zasugerowane wcześniej pojęcia, pierwszym jest 'środowisko elektroniczne', drugim 'elektroniczne *realis*'. Pojęcia te odróżnione są ze względu na możliwość (zakres, zdolność) współistnienia z człowiekiem.

Środowisko elektroniczne zyskało własny opis, głównie w powiązaniu z pojęciem rzeczywistości wirtualnej⁸, gdzie wyszczególniono, w zasadzie powszechne dzisiaj charakterystyki, takie jak interaktywność, immersja, symulacja, teleobecność, telematyczność i immateria⁹. Obok aspektu technologicznego lub użytkowego uwzględniają one wymiar filozoficzny, skłaniając do stawiania odpowiedzi na pytania, np. czym jest środowisko elektroniczne w aspekcie rzeczywistości człowieka? Istniejące określenia dla środowiska elektronicznego zachowują odrębność od pojęcia zakładanego świata realnego, zawierają znaczenia przestrzenne, opis dotyczy pewnej niezależności, przez co zyskuje ono w części charakterystykę obiektywną. Środowisko elektroniczne jest przeważnie nazywane sztucznym, z zaakcentowaniem genetycznego powiązania z technologią, jest traktowane jako nadbudowujące się nad realnością – np. *virtual reality* (Jaron Lanier), *artificial reality* (Myron Krueger), *virtual realism* (Michale Heim), *virtual image spaces* (Oliver Grau), *new nature of reality* (Nicole Stenger), *parallel universe* (Michael Bendikt), *work space* (Steve Pruitt, Tom Barret), *computer culture* (Dave Healy), *virtual community* (Howard Rheingold), *przestrzeń komunikowania* (Ryszard W. Kluszczyński), również *virtual worlds*, *environment space*, *electronic space*, *artificial world*, *extended world*, *second nature*, *digital realm information space*, *digital world*, *numerical space*, *networked environments*, *hypermedia environments*, *virtual environment*, *synthetic environments* lub *digital culture*, *computer culture*, *database culture*.

Opis rzeczywistości elektronicznego *realis* dotyczy traktowania środowiska elektronicznego jako sfery rzeczywistości humanistycznej, przestrzeni życiowej lub sfery egzystencji. Jest to sytuacja, gdzie pierwotne funkcje przynależne środowisku elektronicznemu tracą swoje znaczenie, głównie w sensie użytkowym, zyskując nowe właściwości. Funkcjonalny aspekt 'użycia' środowiska elektronicznego zamienia się w ludzki aspekt 'istnienia' rzeczywistości elektronicznego *realis*, co dostrzegalne jest np. w Internecie, również w pewnym sensie w mediach, gdzie powstające *realis* wykracza poza aspekt użytkowy i traktowane jest jak rzeczywistość.

Środowisko elektroniczne opisują raczej w kategoriach funkcjonalnych i użytkowych. Posiada ono wymiar ilościowy i wiąże się z nasyceniem świata fizycznego elektroniką. Środowisko to należy do zakładanej realności, przeplatając się z nią, tworzy system możliwości, sieć połączonych aspektów użycia elektroniki, różnorodności *urządzeń* ich generacji i zastosowań. Środowisko elektroniczne wyraża praktyczne zastosowanie elektroniki, pozostając sferą użytkową, zawiera możliwość rozwoju w kierunku elektronicznego *realis*, zyskując ludzki wymiar.

'Elektroniczne *realis*' jawi się jako wyrastające ze 'środowiska elektronicznego', powstaje wtedy, gdy elektronika „sięga” po świat człowieka. Ewoluuje, wpływa

⁸ M. Krueger, *Artificial Reality II*, Addison-Wesley Publishing Company Inc., Reading MA 1991, s. 261.

⁹ M. Heim, *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University, New York 1993, s. 109-128.

na zwiększenie zakresu współistnienia z człowiekiem, rozwija się w wymiarze jakościowym, adaptując człowieka np. w warstwie emocjonalnej¹⁰. Środowisko elektroniczne w tym znaczeniu należy do zakładanej rzeczywistości, a elektroniczne *realis* samo stanowi o rzeczywistości. Środowisko elektroniczne byłoby pojęciem pierwotnym w stosunku do pojęcia elektronicznego *realis*. Elektroniczne *realis*, traktowane jako ekwiwalent zakładanej rzeczywistości, jest od niej raczej odrębne, nie uzupełnia jej i nie przeplata się z nią, nie ma do niej konkretnego odniesienia. Przekształcanie się środowiska elektronicznego w elektroniczne *realis* jest budowaniem otoczenia człowieka, które prowadzi do eliminowania procesów w zakładanej rzeczywistości. Powiększający się zakres współistnienia człowieka ze środowiskiem elektronicznym może służyć opisowi procesu wzajemnego kształtowania elektronicznego *realis*, uzyskiwania przez nie antropicznego wymiaru i powiększania zdolności do dalszej akomodacji człowieka.

Rzeczywistość elektronicznego *realis* rozumiana jest jako sfera współistnienia ludzi w relacjach skierowanych do siebie, uwzględniając powstającą na podłożu elektroniki osobowość. Dyspersywność tego środowiska skłania do budowania niezależnych relacji, różnych niż pozostawione w zakładanej rzeczywistości¹¹. Elektroniczne *realis* zadomawia i kreuje osobowość, buduje wzajemne odniesienia, częściowo stwarza własny świat, związki międzyludzkie mogą uzyskiwać w nim niespotykane w zakładanej rzeczywistości znaczenie, co wiąże się ze sposobem zaistnienia człowieka i zakresem dostępności w tym środowisku¹².

Rzeczywistość elektronicznego *realis* mogłaby być rozumiana jako przestrzeń dla zagospodarowania jej przez człowieka, która w odpowiedzi na potencjał ludzkiego zaangażowania zmienia się, ujawniając własną jakość. Zwłaszcza przestrzenność wydaje się odróżniać rodzaj zależności tkwiących w zakładanej rzeczywistości od zależności tkwiących w środowisku elektronicznym. Przestrzenność elektronicznego *realis* wypełnia lub przerasta przestrzeń rzeczywistości, nadbudowując się nad nią. Zakładany świat realny podtrzymuje człowieka wychylonego do środowiska elektronicznego, przesuwał swoją aktywność w elektroniczne *realis*. Środowisko to, w pewnym sensie również niwelując czasoprzestrzeń, decentralizuje rozumienie przestrzeni w sensie fizycznym i przejawia właściwości pozbawione kategoryalnych ograniczeń przestrzeni znajdujących w zakładanej rzeczywistości. Pewne ograniczenia determinujące człowieka w zakładanej rzeczywistości zanikają w przestrzeni elektronicznej – czasowa i bezwymiarowa dostępność elektronicznego *realis* sprawia wrażenie, że człowiek jest do tego środowiska przystosowany – w zakładanej rzeczywistości napotyka czasoprzestrzenną wymiarowość udostępniającą rzeczywistość pod kategoryalnymi warunkami. Implementując własne działania do środowiska elektronicznego, człowiek wypełnia przestrzeń elektroniczną, udostępnia sobie rzeczywistość, równocześnie

¹⁰ S. Turkle, dz. cyt., s. 177-212.

¹¹ Mam na uwadze możliwość wieloliniowych kontaktów (w płaszczyźnie tematycznej i w przenikaniu się warstw znaczeniowych), które umożliwiają tworzenie relacji wynikających z mnogości potencjału środowiska elektronicznego. Uczestnik środowiska elektronicznego, dysponując wstępnym określeniem swoich potrzeb, od razu trafia w obszar własnych zainteresowań, najczęściej grupujących rzeszę innych zainteresowanych (H. Rheingold, *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*, (revised edition), The MIT Press, Cambridge MA – London 2000, s. 362-371).

¹² F. Popper, *From Technological to Virtual Art*, The MIT Press, Cambridge MA – London 2007, s. 355.

powiększając przestrzeń elektronicznego *realis*. Przynależenie człowieka do *realis* wraz z procesami życiowymi i mentalnością zacieśnia bliskość różnorodnych, zmieniających się związków i antycypuje kolejne ukierunkowania interakcji.

Ontoelektronika uwzględnia rodzajowość materii, wskazując na jej naturę w rozumieniu podłoża dla zakładanego świata realnego i środowiska elektronicznego. Staram się zaakcentować bimodalność pojmowania materii, np. poprzez jej odmienność i genezę. Materia nieelektroniczna, zastana przez człowieka, genetycznie i historycznie posiada pozaludzki wymiar. Powstając i wzbogacając człowieczeństwo, człowiek spotyka materię na swojej drodze, zwraca się do niej i jest w nią „wrośnięty”, opanowuje ją albo z niej się wyzwala. Materia elektroniczna jest dorobkiem człowieka, pojawia się na drodze rozwoju jako własny wytwór, genetycznie z człowieka wyrasta, jako człowiecza substancja dla dalszego tworzenia. Materia nieelektroniczna ogranicza od zewnątrz, człowiek wytwarzał swój świat, „wykuwając go”, przewyciężając materię nieelektroniczną, np. fizyczną. Materia elektroniczna wydaje się również doskonalszą, bardziej plastyczną, jest – można powiedzieć – budulcem dla ludzkiej, elektronicznej rzeczywistości. W aspekcie ewolucji materia elektroniczna byłaby zwieńczeniem poszukiwań człowieka, podstawą do oderwania się od pierwotnie uformowanej fizyczności i podążania do nieuformowanego inaczej, jak tylko w procesie ludzkiej kreacji, środowiska elektronicznego. Ewolucja materii od nieelektronicznej (fizycznej) do elektronicznej może prowadzić do wyróżnienia i opisanie immaterialności w kategoriach sposobu istnienia. Stwarzanie zyskuje immaterialny wymiar, a świadomość sferę pozafizycznej i odcieleśnionej formy zaistnienia¹³.

Ontoelektronika uwzględnia aspekt podmiotowy, tj. proces antropizacji zachodzący pomiędzy człowiekiem a elektronicznym *realis*. Podzielenie człowieka pomiędzy zakładaną realność a rzeczywistość elektronicznego *realis* powoduje „wyczerpywanie się” go w ramach jednego ze środowisk, jakby człowiek nie był przygotowany do przeżywania ‘realnego’ w dwóch rodzajach rzeczywistości, coraz częściej stojąc przed wyborem jednej z rzeczywistości. Antropizacja jest procesem przenoszenia do elektronicznego *realis* właściwości człowieka, jakie kierowane są do zakładanego świata realnego. Elektroniczne *realis* rozwija się w miarę pojawiania się coraz większych oczekiwań, dostrzegania możliwości, które wpływają na przynależenie człowieka elektronicznie. Antropizacja to odchodzenie lub zapominanie o realności, przenoszenie uwagi do świata elektronicznego *realis*, zadomawianie się w nim człowieka. Antropizacja byłaby dalszym etapem dokonującego się w historii rozwarstwienia pomiędzy zakładaną realnością (naturą) a cywilizacją¹⁴. Antropizacja niesie ze sobą oczekiwania większe niż te spotykane w zakładanej realności, jest procesem dostosowywania

¹³ Krystyna Wilkoszewska – w artykule *Aesthetic Experience: From Contemplation to Interaction* – opisuje metaforę oka, która sprawia dystans: „Man changes unbearable life into pictures; in this way, lost in contemplation, he achieves a sweet illusion of safety”, zamienia zatem trudne i wręcz tragiczne bezpośrednie uczestnictwo w żywiole życia na pełen dystansu ogląd świata w postaci zapośredniczających obrazów, pogrążony w kontemplacji zyskuje słodkie poczucie bezpieczeństwa (K. Wilkoszewska, „Aesthetic Experience: From Contemplation to Interaction”, w: *Perspectives on Aesthetic, Art and Culture*, red. C. Entzenberg, S. Säättelä, Thales, Stockholm 2005, s. 342).

¹⁴ D. Healy, „Cyberspace and Place: The Internet as Middle Landscape on the Electronic Frontier”, w: *Internet Culture*, red. D. Porter, Routledge New York, London 1997, s. 56.

środowiska elektronicznego *realis* do świata człowieka, istoczeniem się rzeczywistości przejmującej egzystencję człowieka¹⁵. Antropizacja podbudowana jest dwoma uzupełniającymi się, skierowanymi przeciwnie procesami, przywołanymi wcześniej, tj. implementacją i akomodacją, które wynikają z dwustronności zjawiska interaktywności i rozgrywają się pomiędzy człowiekiem a środowiskiem elektronicznym.

Implementacja posiada genzę w człowieku, wynika z potrzeby pojęciowego dostosowywania rzeczywistości elektronicznego *realis*, pojmowania jej jako własnej sfery. Implementacja służy nadawaniu środowisku elektronicznemu właściwości, które wzbogacają kwantytatywny miernik algorytmu, wprowadzając w środowisko elektroniczne jakościowy, ludzki wymiar. Można wręcz twierdzić, że antropizacja środowiska elektronicznego powoduje, że traci ono aspekt użytkowy, który pozostaje w rzeczywistości, i przekształca środowisko elektroniczne w rzeczywistość elektronicznego *realis*, które zyskuje aspekt związany z przeżywaniami. Zaistnienie człowieka w rzeczywistości elektronicznego *realis* może również wyzwalać osobowość i implementację własności, które nie zawsze mieszczą się w zakładanej rzeczywistości, zyskując możliwość zaistnienia w rzeczywistości elektronicznego *realis*. Implementacja to prawdziwe zaangażowanie, uzewnętrznianie potrzeb skierowanych do rzeczywistości elektronicznego *realis*.

Akomodacja posiada genzę w rzeczywistości elektronicznego *realis*, służy jego rozbudowie poprzez dostosowywanie nowych treści, gwarantuje otwartość i dostępność, mogłaby być porównywana do pochłaniania otoczenia przez środowisko elektroniczne. Akomodacja wiąże się z pojemnością informacyjną, zakresem dostępności i jakości interaktywnych związków w środowisku elektronicznym. Nastawiona jest na działanie inwazyjne i homogenizujące akomodowane treści do struktur środowiska elektronicznego.

Antropizacja jest procesem kreowania rzeczywistości elektronicznego *realis* w wyniku implementacji własności człowieka i ich akomodacji przez elektroniczne *realis*, co wiąże się z transpozycjonowaniem aktywności człowieka ze sfery rzeczywistości do rzeczywistości elektronicznego *realis*. Transcendujący podmiot zyskuje interaktywne środowisko w postaci elektronicznego *realis*, zdolne przyjąć ludzki wymiar, być może w sposób bardziej adekwatny niż zakładana rzeczywistość.

Można wymienić przykładowo blogi, fora, portale społecznościowe, światy 3D. Odmiennością tych środowisk dotyczy zdolności akomodacji właściwości, takich jak dążenia i ekspresja osobowości lub cele życiowe. Wyraża się to w jakości, którą można określić jako niezdeterminowana pojedynczość w elektronicznej społeczności, zawierająca osobiste nastawienie do globalnej, alinearnej komunikacji. Akomodacja określa bezinteresownie i prawdziwie,

¹⁵ Częściowa anonimowość zapewniona przez środowisko elektroniczne *realis* może zmieniać nastawienie podmiotu do jego własnych działań oraz ich zakres, odmienny od podejmowanych w rzeczywistości. Człowiek zapośredniczony w *urządzeniu* zyskuje wieloliniowość działań, ma możliwość kontaktowania się i doboru informacji, dokonywania prawie równoczesnych wyborów, które wpływają na poszerzenie możliwości i wielość powiązań z innymi. Zakładana rzeczywistość może pewne nastawienia redukować lub eliminować, pod tym względem elektroniczne *realis* stwarza warunki dla zindywidualizowania zaangażowania, indywidualizacji i autoidentyfikacji. Wykorzystując rizomatyczne środowisko elektroniczne powstaje spektrum dostępności, wybory nie są przypadkowe, wynikają z porównań. Również instrumentalizacja jest ograniczona, kontakty rozwijają się spontanicznie i bez zewnętrznej determinacji, właściwie środowisko elektroniczne to przestrzeń wolnej komunikacji (tamże, s. 62-64).

a symulowane jakości pozostawione zostają w zakładanym świecie realnym. Treści – w postaci relacji międzyludzkich zawarte np. w blogu – mogą wskazywać na ich odmienność w stosunku do relacji w zakładanej rzeczywistości – relacje, które są zachowawcze pozostają w świecie realnym. W środowisku elektronicznym pojawiają się informacje, które wydają się świadczyć o właścicielu bloga i jego współuczestnikach w sposób niezdeterminowany, udostępniony na użytek elektronicznej społeczności. W tym znaczeniu blog jest oryginałem, a nie przetworzonym obrazem – mechaniczną treścią z zakładanego świata realnego, jest raczej rzeczywistym istnieniem człowieka, utożsamiającego się z potencjalnie nieograniczoną grupą innych, korzystających ze środowiska elektronicznego *realis*. Blog jest raczej medium komunikowania się w zakresie prywatności i osobistego przeżywania, udostępnionym bezimiennemu masowemu odbiorcy, głosem rzuconym w przestrzeń cybernetyczną¹⁶. Środowisko elektroniczne sprawia, że anonimowy właściciel, jak i odbiorca spotykają się w imię wspólnej sprawy, bez sztuczności i wprost przeżywając to, co dla nich ważne. Uczestnik bloga może być zamknięty na świat realny i otwiera się w grupie wspólnoty elektronicznej, inkorporując osobowość w elektroniczną postać w środowisku elektronicznego *realis*. Zakładany świat realny pozostaje szkieletem egzystencji, której jakość transpozycjonowana jest do elektronicznego *realis*. Zjawiska zachodzące w rzeczywistość zyskują w środowisku elektronicznym bloga prawdziwe znaczenie i wyrazistość, dla uczestnika bloga zakładana rzeczywistość może być źródłem sentymentów, *realis* staje się środowiskiem codziennego przeżywania.

Elektroniczne *realis* bloga akomoduje właściwości skierowane zazwyczaj pierwotnie do zakładanej rzeczywistości, odbiera jej jakościowy wymiar człowieka. W zakładanej rzeczywistości pozostaje ludzki funkcjonalizm, odhumanizowany człowiek, naturalny robot-człowiek, który transpozycjonuje swoją aktywność i własną *ja* poprzez implementację do elektronicznego *realis*. Blog skupia i grupuje, nie zawiera narzuconej formy, sztuczności, ale raczej rzeczywistą, żywą treść. Antropizacja bloga powoduje, że *jeśli chcesz się dowiedzieć czegoś prawdziwego o kims, sięgnij do jego bloga, tam znajduje się prawda o człowieku, w zakładanej rzeczywistości spotkasz jedynie symulację człowieka*. Hipertekstualna rizomatyczność bloga umożliwia dołączanie się innych użytkowników, wzbogacanie prywatnej masowości i postępującej antropizacji – poprzez implementację blog staje się rzeczywistością uczestników, akomodując coraz więcej treści i zwiększając wymiar *realis*. Blog łączy i grupuje, tworzy płaszczyznę dla wspólnego współistnienia użytkowników posiadających podobne poglądy i odczucia. Grupowanie dokonuje się wręcz automatycznie, z szybkością *urządzenia*, wyławiając z masy ludzkiej w elektronicznym *realis* grupę będącą wirtualną wspólnotą, połączoną kontaktami i wymieniającą wspólne treści.

Blog jest miejscem prawdziwej komunikacji. Implementowane do środowiska elektronicznego bloga emocje są realne.

¹⁶ D. de Kerckhove, „Hybrid: Elements of a Re-mix Culture”, w: *Hybrid – living in paradox*, red. G. Stocker, Ch. Schöpf, Ars Electronica 2005, Linz, Hatje Cantz 2005, s. 15-16.

Zdolność antropizacji zachodzi w większym zakresie i jest głębsza w środowiskach MUD (Multi-User Dungeon) lub światach 3D¹⁷. Posiadają one wysoki poziom interaktywności, co pociąga za sobą łatwość akomodacji emocji, która ma szeroki wachlarz i łatwo przebiega. Środowisko MUD jest rozbudowane, bogate w treści, w pewnym stopniu niezależne, przez co transpozycjonowanie aktywności jest raczej płynne, prawie bezwiednie dokonuje się we wspólnocie z innymi użytkownikami *realis* MUD. Akomodacja i implementacja rodzą się w człowieku samoczynnie – odmienność od świata realnego wydaje się na tyle znacząca i wartościowa, że człowiek jakby odwraca się od świata realnego, zanika w nim, by powstawać lub rodzić się w elektronicznym *realis* MUD. Implementowanie w środowisku MUD jest „wysychaniem” człowieka w rzeczywistości i rozkwitem jego elektronicznej natury. Kreowanie elektronicznej osobowości urealnia podmiot w środowisku elektronicznym, rzeczywistość traci zainteresowanie, zyskuje je świat elektroniczny. Brak wymiaru użytecznościowego środowiska MUD, kontakty międzyludzkie oraz możliwość tworzenia przestrzeni elektronicznego świata angażują i ujawniają potrzeby – uczestnik przenosi się do elektronicznej rzeczywistości świata MUD, gdzie spotyka gromadzących się innych – pytanie *kim jesteś?* może dotyczyć odpowiedzi w świecie MUD, symulowana osobowość pozostaje w zakładanym świecie realnym, pytany przeżywa swój czas w świecie elektronicznym, awatar reprezentuje go w zakładanej rzeczywistości.

Zarówno w przypadku blogów, jak i MUD lub światów 3D, trudno jest mówić o symulacji, jeśli przyjąć, że implementowane treści pojawiające się w środowisku elektronicznym są prawdziwe. Pojęcie symulacji na gruncie elektroniki wydaje się funkcjonować dość umownie i bliższe jest istnieniu w zakładanej rzeczywistości. Można sugerować, że symulacja zaczyna dotyczyć rzeczywistości, a elektroniczne *realis* zamieszkują prawdziwi ludzie pełni ekspresji i dążeń. Symulację charakteryzowałaby mechaniczność zachowawczego funkcjonalizmu, pozostającego w rzeczywistości, witalność przynależałaby elektronicznemu *realis*¹⁸.

Implementacja środowiska elektronicznego wpływa z kolei na kształtowanie środowiska *realis*, człowiek dostrzega efekty działania innych ludzi w postaci

¹⁷ Staram się wziąć pod uwagę elementy analizy ontologicznej i antropologicznej, uwzględniając znaczenie rzeczywistości elektronicznego *realis* jako zdolnego do uposażenia jakościowego i jako ustrukturuwanego hybrydowo, tj. tworzonego przez uczestników i przygotowanego do wielowymiarowej akomodacji człowieka, uczestniczącego w interaktywnym środowisku MUD (Multi-User Dungeon), angażującym uczestnika w zakresie emocjonalno-duchowym. Pewnym przykładem jest jeden ze światów elektronicznych 3D, *Second Life*, gdzie poprzez interaktywne zapośredniczenie człowiek może nie tyle symulować przeżywanie, ile kształtować w stosunku do innych elektronicznych wcieleń realne relacje, tyle że tworzone w elektronicznym świecie. W początkowym okresie 2007 roku, na przestrzeni kilku miesięcy, liczba użytkowników *Second Life* wzrosła prawie dwukrotnie z 2,5 mln do ponad 6 mln. Zainteresowanie *Second Life* może być w części podbudowywane wzorcami zachowań przynależnymi do rzeczywistości, przez co krzyżują się potrzeby rzeczywistości i znaczenie środowiska elektronicznego. *Second Life* stwarza możliwości, posiada swoisty potencjał, który przejawia się w zasadzie wyłącznie w środowisku elektronicznym, chociaż oddziaływanie i treści zawierające się w nim mogą być również skierowane do rzeczywistości. Rzeczywistość elektroniczna zyskuje częściowo wymiar zakładanego świata realnego, przez co tym bardziej może stawać się z pewnego punktu widzenia, np. komercyjnego lub zachowań, magnetyczna i wartościowa. Głównym jednak czynnikiem oddziałującym w *Second Life* jest różnorodność relacji, ich kreowanie i otwartość, co powiązane jest zapewne w ogóle z potrzebą uobecnienia się w rzeczywistości, można powiedzieć, w ten sposób przeżywania (www.secondlife.com).

¹⁸ H. Rheingold, dz. cyt., s. 149-180 oraz s. 366.

nacechowania emocjami i znaczeniami elektronicznego *realis*, stwarzając poczucie zadowolenia, poręczności, przewidywania, akceptacji i przystosowania.

Jedynie elektronika zapewnia taki poziom antropizacji – zakładam, że nawet większy niż realność. Antropizacja kształtuje i zaciera dla podmiotu różnice pomiędzy środowiskiem elektronicznym i zakładaną realnością. Być może ewolucja elektronicznego *realis* zmierza do poziomu elektronicznej witalizacji – środowisko elektroniczne, podobnie jak kiedyś realność, poszukuje własnej formy życia w postaci egzystencji człowieka. Zakładana realność, stanowiąc odmienną warstwę ontologiczną, wydaje się dla człowieka przynajmniej w pewnym stopniu niedostępną, zapewne w mniejszym stopniu poddającą się antropizacji niż środowisko elektroniczne. Być może, ze względu na niedostępność zakładanej realności człowiek stwarza w środowisku elektronicznym rzeczywistość, która jest mu bliższa niż realność. Transpozycjonowanie zyskuje nowy obszar. Idea przedłużenia człowieka osiąga świadomości¹⁹, która migruje do środowiska elektronicznego, co prowadzi do translokacji człowieka na poziom elektroniki, poza horyzont świata realnego, w sferę elektronicznego *realis*. Raczej mam na uwadze doświadczenie *realis* poprzez odcieśnienie, niż doświadczenie zakładanej realności poprzez fizyczności. *Res cogitans* odnajduje obszar w elektronicznym *realis* – nie tyle podzielenie człowieka, ile odnalezienie rzeczywistości *realis* dokonuje się dzięki elektronice, pozbawia człowieczeństwo w procesie ewolucji właściwości wymiaru fizycznego. Antropizacja zyskuje konfirmację w postaci wykreowania środowiska elektronicznego, być może bliższego lub zgodniejszego z naturą człowieka – niż fizyczność – bardziej plastyczną, poszukiwaną i oczekiwaną w procesie ewolucji²⁰.

Pewnym przykładem jest dzieło sieciowe Victorii Vesny zatytułowane *Bodies, Inc.*²¹ [1995]. Autorka nawiązuje do stwarzania lub narodzin odbiorcy w postaci cyfrowej [(cyber)self], obywatela sieci, który należy do społeczności elektronicznej. Cyfrowa osoba uczestniczy w działaniach w Internecie, jej narodziny są powstaniem elektronicznej osobowości człowieka, na początku wyrażając jedynie wygląd zewnętrzny, ale w miarę poszerzania sfery oddziaływania, zyskując reputację i znaczenie w elektronicznej wspólnotce. Nowe cyfrowe ciało nie jest jedynie symulacją człowieka, jest przyjęciem elektronicznej „cielesności”, narodzinami człowieka w środowisku *realis*. Elektroniczne ciało jest konieczne dla

¹⁹ Jos de Mul w artykule *Digitally Mediated (Dis)embodiment*, posługuje się pojęciem *poly-centric experience*. Nawiązuje do doświadczenia transpozycjonowania cielesności, w znaczeniu postrzegania własnej cielesności w postaci zwirtualizowanej. Człowiek odczuwa *ja* w postaci elektronicznej, odnosząc się do niej z nastawieniem podobnym jak do *ja* biologicznego. Jakby świadomość łączyła się przemienne z ciałem biologicznym i wirtualnym, w zależności od środowiska, w jakim człowiek się znajduje (tamże, s. 259-261).

²⁰ W 1998 roku człowiekowi wszczepiono w ramię procesor. Dzięki technologii bionicznej profesor Kevin Warwick uzyskał nowe możliwości komunikowania się ze światem realnym, jak również Internetem. W 2002 roku dokonano powtórnego wszczepienia nowocześniejszego urządzenia (www.kevinwarwick.com). W 2004 roku Cyberkinetics ogłosiło łącze bioniczne – *BrainGate*. Zewnętrzny procesor wszczepiono do mózgu sparaliżowanego pacjenta, Matthew Nagle'a, który poprzez implant rozpoczął nowy rodzaj komunikacji ze światem realnym – zaczął obsługiwać komputer i inne urządzenia elektromechaniczne. Implanty umożliwiają komunikację poprzez środowisko elektroniczne, które przekształcając się w elektroniczne *realis*, może stwarzać obszar egzystencji.

²¹ Ch. Paul, *Digital Art*, Thames and Hudson, London 2003, s. 168 oraz http://vv.arts.ucla.edu/projects/95-97/bodies_inc/installation/bodies_inc_install.htm.

elektronicznego istnienia w elektronicznym świecie. Posiadanie cybernetycznego ciała wydaje się na pewnym etapie użytkowania Internetu zasadne i poręczne. Człowiek występuje pod postacią wyrażającą również osobowość, samodzielnie wybraną, od początku akceptowaną i oczekiwaną. Cyfrowe ciało może być na tyle własne, osobiste, że staje się ośrodkiem zabiegania o elektroniczne *ja*, zadbania o jego poza-„fizyczny” wymiar, poprzez sposób zachowań, budowanie relacji z innymi, wzbogacanie zakresu treści w środowisku elektronicznego *realis*. Dodatkowym wymiarem dzieła Vesny jest idea autostwarzania lub możliwości programowania tego, co stwarzane. Dzieło przenosi ideę człowieka genetycznie zaplanowanego, związanego ze swoim ciałem cyfrowym²².

Dokonując antropizacji, człowiek zaludnia środowisko *realis*, elektronika sięga po realność i świadomość. Przenikanie człowieka do przestrzeni elektronicznej zawiera podobny mechanizm, jak antropizacja zakładanej realności, przy czym środowisko elektroniczne mogłoby być opisane jako bardziej akomodacyjne niż realność, tym bardziej że antropizacja elektronicznego *realis* dopiero się rozpoczyna, elektronika wprowadza człowieka w rzeczywistość elektronicznego *realis*.

Zakładana realność powraca do pierwotnej odhumanizowanej postaci, jakby zamieszkiwanie człowieka w tym świecie było czasowe. Zakładany świat realny jako obszar życia nie musi być jedyną sferą egzystencji, może przynależy człowiekowi przejściowo, przynajmniej nie w znaczeniu wyłączności – środowisko elektroniczne *realis* być może jest ośrodkiem ludzkiego bytowania, zwłaszcza że stwarza inne w stosunku do zakładanej realności możliwości. Elektroniczne *realis* włącza człowieka w bieg wydarzeń, jest przygotowanym dla jego przyjęcia światem człowieka.

Ontoelectronics. Introduction

Article presents various forms of relations between the man and the electronic environment and shows that human engagement with new technologies touches upon moral, artistic and existential problems. Human activity is being transposed into the electronic environment and that process in effect blurs the traditional boundary between what is real and what is virtual. The author introduces a notion of “electronic *realis*” as the alternative to the traditional real-virtual distinction. The principle of anthropization according to which the electronic *realis* is being shaped by human action suggests that electronic environment should be treated not only in functional terms, but also as a new realm of lived experience.

▪ ²² Dzieło Victorii Vesny (www.vv.arts.ucla.edu) jest przejmujące, zwłaszcza w pewnych swoich częściach, gdzie ludzie kreując swoje ciała, często całymi rodzinami, wyrażają, jak można czasami sądzić, cierpienie i ból, jakby elektroniczna cielesność miała przejąć i unaocznic w ten sposób odczucia, jakie towarzyszą i pozostają w realności czymś wewnętrznym dla człowieka, zamkniętym dla otwartej ekspresji w realności, a która możliwa jest w elektronicznym *realis*. Dzieło opatrzone jest zapytaniami o akceptację treści, a odbiorca często musi wyrażać zgodę na dalszą nawigację. Spotkanie z autowykreowanym i w ten sposób identyfikującym się człowiekiem sprawia wrażenie, że odbiorca zbliża się do delikatnych warstw emocjonalnych drugiego człowieka, czasami trudne jest do wyobrażenia, że tego typu dostęp do wnętrza kogoś drugiego byłby możliwy w zakładanej realności.