

# Kilka luźnych uwag o potrzebie pilnej “korekty dietetycznej” w wybranych obszarach humanistyki akademickiej; na kanwie modnego zagadnienia “wirtualności”.<sup>1</sup>

by Andrzej Kocikowski

“(…) Galaktyka Internetu budowana była pracowicie i przez dziesiątki lat w zupełnie innym Królestwie. I jako gotowy, ukształtowany przez Obcych, skomplikowany i tajemniczy zarazem, nafaszerowany matematyką, fizyką i w ogóle techniką wynalazek dotarła w końcu do rąk i głów Humanistów. I będą Oni sobie musieli sobie z nią poradzić. I będą ją pewnie chcieli lub nawet musieli opisać, bo zawładnęła kulturą masową na niewyobrażalną skalę. A może już ją opisują, już próbują prowadzić swój dyskurs posługując się, jak zawsze znakami rzeczywistości zamiast rzeczywistością, mapą zamiast terytorium? (...)”  
[A. Kocikowski (2003), (bez tytułu) – niepublikowane].

(…) Nikt nie może zabronić humanistom badania rzeczywistości stworzonej trudem własnych rąk. Jednakowoż, o czym jestem głęboko przekonany, nie powinni oni bezkrytycznie ulegać czarowi wizerunku własnej doskonałości stworzonemu notabene własnoręcznie i na swój własny użytek. Lepiej będzie, dla wszystkich, jeśli porzucając – na pewien czas rzecz jasna – swoje wątpliwe skądinąd zasady, spróbują przyswoić tajniki komputerów i Sieci wedle wskazówek zapisanych w tekstach z innej części wysypiska publikacji, nie zaś za pomocą wymyślonych we własnych głowach symboli (...).  
[A. Kocikowski (2003), (bez tytułu) – niepublikowane].

\*\*\*

W 1985 roku, w *Redwood City* w Kalifornii oficjalnie zarejestrowano firmę o nazwie *VPL Research* – pierwsze przedsiębiorstwo zajmujące się “(...) wytwarzaniem produktów i pracami badawczo-rozwojowymi dla **środowiska wirtualnego**.”<sup>2</sup> Nazwa firmy pojawiła się w *mass-media*ch już wcześniej (1984), kiedy to *Scientific American* zamieścił spory artykuł poświęcony późniejszemu twórcy i dyrektorowi naukowemu *VPL Research*, 24-letniemu podówczas Jaronowi Lanierowi<sup>3</sup>; podobnie jak Uri Geller (i wielu, wielu innych) szybko został on pieszczochem amerykańskich mediów, które z właściwą dla siebie wprawą, w krótkim czasie wykreowały go na geniusza, wizjonera i proroka. Syntetyczny zapis tego, co zrobiła firma *VPL Research* zanim po kilku latach “czarowania rynku” nie upadła, znajduje się na s. 53 cytowanej tu pracy [Pimentel Ken, Teixeira Kevin (1992)]. Mistrz Lanier, zanim został okrzyknięty przez media masowe genialnym wizjonerem niemalże wszechczasów, pisał gry komputerowe do automatów produkowanych przez korporację Atari; jedna z nich – *Moondust* – stała się niezwykle popularna. Poza tym zrobił jeszcze jedną rzecz: na fali popularności, jaką

1 Tekst niniejszy jest fragmentem większej całości, która w formie monografii opuścił mój komputer latem 2005 roku. Taką mam w każdym razie nadzieję. [Dopisek z 06-2010 r., - opublikowano (2005) w: Anna Jamrozniakowa, Edward Jeliński [red.] Wokół ideałów i wartości. Dylematy filozoficzne i praktyczne. Konwersja (\*.pdf) z (\*.html) – [http://mumelab01.amu.edu.pl/biblioteka/wirtualnosc.html]].

2 [Pimentel Ken, Teixeira Kevin (1992), s. 52. Wytłuszczenie moje – A. K.].

3 Lanier opowiada, iż indagowany przez redaktorów *Scientific American* musiał szybko wymyślić jakąś firmę z którą byłby związany, więc wymyślił VPL (od *Visual Programming Language*), bo tym się właśnie akurat wtedy zajmował. Porównaj: Cieśliński Piotr (2001) Lanier, Jaron. Wersja sieciowa: <http://serwisy.gazeta.pl/nauka/1,34157,524287.html>. Kwerenda z dnia 28 kwietnia 2004 r. Dwanaście lat później, w wywiadzie udzielonym również *Scientific American* (15 września 1996) Lanier wydaje się być zupełnie innym człowiekiem. Porównaj: <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=interview-with-jaron-lani&page=1>. Kwerenda z dnia 8 czerwca 2004 r.

zdołał w połowie lat osiemdziesiątych ukuć termin *virtual reality*. Termin, podobnie jak jego twórca stał się niezwykle popularny w mediach (i dzięki nim), lecz – powiedzmy to od razu – przy okazji tej medialnej wrzawy **został całkowicie odcięty** od swoich pierwotnych intencji i uwikłany w charakterystyczne dla tamtego czasu i miejsca, wielkie **kulturowe podniecenie** potencjałem i **domniemywanymi** zastosowaniami tej technologii.<sup>4</sup> Właśnie technologii, bowiem ‘virtual reality’ – nazwa, której składników nie można bez utraty sensu całości rozdzielać<sup>5</sup>, dotyczy pewnego narzędzia: “(...) podobnie jak telefon, tak i komputery są **medium komunikacyjnym**. I podobnie jak mikroskop i teleskop VR jest **narzędziem do odkrywania nowych sposobów widzenia** (postrzegania) informacji. VR udostępnia dane, (...) informacje w najbardziej naturalny (...) sposób (...) obrazy, dźwięki i odczucia stanowią jedno środowisko stając się w ten sposób częścią naturalnego medium ludzkiej myśli i doświadczeń (...)” [Pimentel Ken, Teixeira Kevin (1992), s. 8]

\*\*\*

Skutkiem wrzawy uczynionej przez ciągle niezaspokojone media<sup>6</sup>, zainteresowanie pisaniem o kwestiach dotyczących VR (Virtual Reality) przeniosło się dość szybko w obszar poważniejszej publicystyki<sup>7</sup>, a po jakimś czasie trafiło też, czego nie można było uniknąć, w zacisze gabinetów akademickich.<sup>8</sup> Niezależnie od tego, ludzie zaangażowani zawodowo w rozmaite projekty rządowe (realizowane dla wojska bądź NASA) lub cywilne (do początku lat dziewięćdziesiątych nie było tego zbyt wiele) pisali raporty, publikowali wyniki eksperymentów, lub bez pośrednictwa zawodowych publicystów uprawiali mniej lub bardziej hałaśliwe wizjonerstwo.<sup>9</sup>

Pisano wtedy z przejęciem o wielu sprawach, nie tylko o VR. Chłodna ocena areny publikacyjnej tamtego czasu (lata osiemdziesiąte) pozwala z przekonaniem sadzić, iż główny nurt refleksji dotyczącej obecności i roli komputerów w społecznym życiu ludzi, dotyczył kwestii nie wchodzących w przestrzeń eksplorowaną przez VR. Było to, co oczywiste, spowodowane tym, iż zagadnienie **symulacji** (generalnie), w tym **symulacji komputerowej** nie dotyczyło (i nadal nie dotyczy) w sposób bezpośredni zagadnień ważnych dla życia wielkich zbiorowości ludzkich. A spraw ważniejszych od VR było podówczas naprawdę wiele.

Prawie wszyscy już dzisiaj wiedzą, iż lata osiemdziesiąte zapisały się w historii nauk komputerowych i przemysłu elektronicznego wielkimi osiągnięciami. Przynajmniej dwa z nich – komputery osobiste i powszechnie dostępna sieć komputerowa znalazły się na pierwszych miejscach odnośnej listy. Mimo, iż duże komputery już wcześniej (lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte) opanowały ogromne obszary gospodarki, administracji, nauki i medycyny, to

---

4 “The term ‘virtual reality’ was coined by Jaron Lanier, founder of VPL Research, to distinguish between the immersive digital worlds **he was trying to create** and traditional computer simulation.” Pimentel Ken, Teixeira Kevin (1992), s. XV. Pogrubienie i podkreślenie moje – A. K.

5 Porównaj: Heim M. (1993), rozdział 8, lub Heim, M., *The Essence of VR*. Wersja sieciowa: <http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/HeimEssence.html>. Kwerenda z dnia 23 lipca 2003 r.

6 Głód “wierszówki”, albo wskaźnik wysokości nakładu pisma, czy inny nieco w swej zjawiskowej formie, w istocie tożsamy z pierwszym – głód “oglądalności” zmusza ludzi i instytucje mediów do “wyciskania” dobrego tematu niemilośnie długo, o czym wszyscy wiemy, lecz rzadko o tym pamiętamy.

7 Jako przykład dobrej publicystyki podać można książkę Rheingolda: [Reingold, Howard (1991), *Virtual Reality*].

8 Jako przykład książki przygotowanej przez akademika-humanistę wymienilibym pracę Heima: [Heim, Michael (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*].

9 Dla przykładu: komunikat Scotta Fishera, Michaela McGreevy’ego i Warrena Robinetta z konferencji “ACM Workshop on Interactive 3D Graphics” (1986) o tytule *Virtual Environment Display System*, czy praca zbiorowa pod red. Brendy Laurel *Art of Human-Computer Interface* (1990), gdzie jeden z tekstów należy do Scotta Fishera. Wreszcie praca zbiorowa pod red. Sandry Hessel i Judith P. Roth, *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise* (1991), gdzie również znajdziemy m. in. tekst Scotta Fishera. Fisher, McGreevy i Robinett pracowali w połowie lat osiemdziesiątych dla NASA nad znaczącym projektem symulatora o nazwie VIVED.

“wynalazek” i upowszechnienie komputera osobistego oraz upowszechnienie dostępu do sieci komputerowej spowodowały prawdziwy przewrót w funkcjonowaniu organizmu społecznego. Zwłaszcza upowszechnienie sieci komputerowych i będący tego następstwem swobodny dostęp do nowych jakościowo kanałów informacji przeobraził uporządkowaną, stabilną, jak się zdawało, przestrzeń komunikacyjną społeczeństwa północnoamerykańskiego. Tamtejsze tradycyjne media masowe, a wraz z nimi także władze państwowe ze zdumieniem konstatowały obecność nie dającego się kontrolować ani centralnie sterować medium; za jego pośrednictwem w ciągu zaledwie kilku godzin można było “postawić na nogi” cały kraj (USA) bez użycia skrawka papieru lub sekundy czasu antenowego (telewizyjnego lub radiowego).

Sieć komputerowa – owo szybkie, niezależne medium informacyjne to ważny, lecz jednocześnie wybrany i spektakularny przykład nowej jakości wprowadzanej do organizmu społecznego za pośrednictwem ICT (*Information & Communication Technology*); nieco mniej (i całkiem mało) spektakularne przykłady układają się w bardzo długą, miejscami czarną listę.<sup>10</sup> Jak wiemy, komputery osobiste pojawiły się nie tylko w miejscu pracy, lecz i w miejscach publicznych (banki, handel, usługi). Pojawiły się również w domach, inicjując – między innymi – formy aktywności nie mające odpowiednika w całej dotychczasowej historii gatunku.<sup>11</sup> Przedmiotowa totalność<sup>12</sup> rychło ujawnia swoje ciemne strony w postaci np. przestępstw związanych z włamaniami do baz danych i modyfikowaniem znajdujących się w nich rekordów (następstwo celowego działania osób lub błędów w oprogramowaniu), wykradaniem pieniędzy z banków, katastrof gospodarczych (energetyka jądrowa), komunikacyjnych (ruch lotniczy) lub (i) np. medycznych (terapia radiologiczna), spowodowanych niedoskonałością komputerów, oprogramowania i (lub) obsługujących je osób. Wielu ludzi traci pracę (bez możliwości uzyskania jakiegokolwiek zastępczego zajęcia) lub zmuszanych jest do zmiany dotychczasowego zawodu, zaś długotrwała praca przy terminalu prowadzi do negatywnych skutków zdrowotnych (kościec dłoni, kręgosłup, wzrok). Wszystko to razem tworzyło wiele całkowicie nowych, nie znanych wcześniej, bardzo ważnych społecznie problemów i o tym przede wszystkim<sup>13</sup> rozprawiano się w mediach, pisało w wielu popularnych i akademickich książkach.<sup>14</sup> Z tego też punktu widzenia zagadnienie VR wypadało jako ciekawostka technologiczna, która pomijawszy luźno tutaj rozumiane środowiska artystyczne – z natury nowinkarskie – dotyczyła niewielu osób i instytucji.

Słowo się jednak rzekło, zatem stać się musiało ... modne i ... pozostało między nami. W latach dziewięćdziesiątych nieustannie już napotykałyśmy w mediach i różnego rodzaju publikacjach na “wirtualne” różności, z których przykładowo wymienię: wirtualne korporacje, wirtualne społeczności, wirtualne grupy i zespoły (np. P. Wallace), wirtualne światy, wirtualne obiekty, wirtualne muzea i szkoły, wirtualną sztuką, wirtualne życie, wirtualne sklepy, wirtualne biura, wirtualne namiętności (znowu P. Wallace), wirtualne przestrzenie, etc., etc. Mania nazywania wszystkiego za pośrednictwem przedmiotowego *buzzword*’u osiąga dramatycznie wysoki poziom. Dzisiaj właściwie wszystko i wszędzie coraz bardziej oficjalnie przedstawiane jest jako “wirtualne”. Użycie którejkolwiek z głównych tzw. wyszukiwarek informacji w serwisach WWW skutkuje raportem zawierającym od 4 do 10 tysięcy pozycji, spośród których znajdują

10 Porównaj: A. Kocikowski (2001), Od redakcji.

11 Jako drobny przykład podać można udział w pracy sieciowych grup dyskusyjnych (USENET), pogawędkach (IRC), grach zespołowych realizowanych za pośrednictwem Sieci, etc.

12 Opanowanie przez technologię komputerową praktycznie wszelkich działań, za pośrednictwem których jednostki i zbiorowość wytwarzają warunki własnej reprodukcji życia. Porównaj: A. Kocikowski (2003), Technologia informatyczna a stary problem totalitaryzmu. W: Etyczne problemy wynikające z rozwoju nauki, PAN Centrum Upowszechniania Nauki.

13 W odnośnym aspekcie, czyli zagadnienia udziału ICT w społecznym życiu ludzi.

14 Już wtedy (pierwsza połowa lat osiemdziesiątych) uformowało się wstępnie pole badawcze dyscypliny zwanej etyką komputerową (obecnie etyka informatyczna). Porównaj: Kocikowski A. (2001), Od redakcji oraz artykuł T. Bynuma.

się: Geomorfologia Wirtualna<sup>15</sup>, Wirtualna Edukacja<sup>16</sup>, Biblioteka Wirtualna Matematyki<sup>17</sup>, Wirtualna historia<sup>18</sup>, Wirtualna Mapa<sup>19</sup>, Katecheza Wirtualna<sup>20</sup>, Wirtualna Księgarnia<sup>21</sup>, Wirtualna Kuchnia Polska<sup>22</sup>, Wirtualna książka kucharska<sup>23</sup>, Wirtualna galeria<sup>24</sup>, Wirtualny Wszechświat<sup>25</sup>, Wirtualny Śląsk<sup>26</sup>, Wirtualny Wydawca<sup>27</sup>, Polski Uniwersytet Wirtualny<sup>28</sup>, etc., etc. [Google, kwerenda polskojęzycznych serwisów z dnia 5 stycznia 2004 r.]. W serwisie krytykowanej wczesną wiosną 2004 r. za rażące błędy w sztuce Polskiej Biblioteki Internetowej (oficjalny patronat naukowy UJ i KBN) roi się od “wirtualnych zbiorów” i “wirtualnych książek”, a ostatnio wyszukałem tam “wirtualną skarbnicę wiedzy i kultury narodowej”.<sup>29</sup> “Wyznaj uczucie wirtualnie” zachęca w dniu 13 lutego 2004 r. serwis sieciowy Gazety Wyborczej.<sup>30</sup>

Słowo “wirtualny” zaczyna coraz częściej trafiać do poważnych opracowań książkowych (już opublikowanych) oraz konspektów (projektów) **prac naukowych**, mających w niedalekiej przyszłości stanowić podstawę nadania stopnia naukowego doktora<sup>31</sup>; przedmiotowe słowo urasta w niektórych z nich do rangi kluczowej kategorii tytułowej<sup>32</sup>. Fakty te pozwalałyby oczekiwać, dopuszczalyby domniemanie, iż najwidoczniej kategoria wirtualności (jako taka), **zwłaszcza zaś w związkach z innymi pojęciami** (patrz poprzedni akapit) jest – jak to się

- 15 Geomorfologia Wirtualna / Virtual Geomorphology; Geomorfologia **Wirtualna** - podręcznik elektroniczny / The Virtual Geomorphology - electronic textbook. Geomorfologia **Wirtualna** The Virtual Geomorphology. ...
- 16 Wirtualna Edukacja (ISSN 1175-5318) nr 17 | Spis treści Jest nam przykro, ale twoja przeglądarka nie obsługuje ramek. Opis: Czasopismo elektroniczne publikowane w Internecie co dwa miesiące, zajmujące się popularyzacją...
- 17 Biblioteka Wirtualna Matematyki Biblioteka **Wirtualna** Matematyki. W przygotowaniu: Wydawnictwa: 1. Studia Mathematica; t. 75 (1982) - t. 143 (2000) 2. Acta Arithmatica ... [matwbn.icm.edu.pl/](http://matwbn.icm.edu.pl/)
- 18 Wirtualna historia książki i bibliotek. Elektroniczny ... **Wirtualna** historia książki i bibliotek. Elektroniczny podręcznik zawierający ... pisma i bibliotek. Od starożytności do XV wieku. ... [www.wsp.krakow.pl/whk/](http://www.wsp.krakow.pl/whk/) - 13k
- 19 Wirtualna Mapa Karpat **Wirtualna** Mapa Karpat. Wirtualny turysta, Karpaty, Gory, Gorgany, Czarnohora, Bieszczady. ... Możliwość interaktywnego wędrowania. Przykro mi. Opis: Wirtualny przewodnik turystyczny z możliwością interaktywnego wędrowania.
- 20 Katecheza Wirtualna - Młodzieżowa Strona Katolicka - \*\*\* [www.wsp.krakow.pl/whk/](http://www.wsp.krakow.pl/whk/) ... adwent, religia, katecheza **wirtualna**, ewa matysiak, katecheza, rodzina, homilie, I LO Suwałki, sekty, parafie Suwałk, focolari, spomożycielki dusz ... Opis: Młodzieżowa strona katolicka. Informacje z życia katechetycznego I LO w Suwałkach i inne.
- 21 Witamy w Wirtualnej Księgarni Paragraf [www.paragraf.com.pl/](http://www.paragraf.com.pl/)
- 22 Wirtualna Kuchnia Polska - Przepisy i porady kuchenne. [Mariusz ... **WIRTUALNA KUCHNIA** - przepisy i porady kuchenne. Przepisy własne, nadesłane Zebrane ... Marczaka. ...
- 23 **KSIĄŻKA KUCHARSKA Wirtualna** książka kucharska. Zawiera m.in. przepisy kulinarne z różnych stron świata, sposoby przyrządzania drinków, ABC ... Opis: Zawiera m.in. przepisy kulinarne z różnych stron świata, sposoby przyrządzania drinków, ABC pieczeni...
- 24 **WIRTUALNA GALERIA** Ponad 2600 amatorskich wierszy, 100 autorów, około 1000 myśli i aforyzmów, teksty, rysunek, forum o miłości, uczuciach, przyjaźni, samotność ... Opis: **Wirtualna** galeria. Wiersze, poezja ...
- 25 Wirtualny Wszechświat - serwis popularnonaukowy i edukacyjny **Wirtualny** Wszechświat - serwis popularnonaukowy i edukacyjny. Astronomia i kosmologia. Biologia. Fizyka. Matematyka. Historia. ... **Wirtualny**
- 26 Wirtualny Śląsk, ... WWW | DNS | FREE +/- | .user | +URL. **WIRTUALNY SLASK**, KATEGORIE : ... Poczta: Dodaj URL: Statystyka: Klub W3: Nowosci: Reklama: Strony WWW: **Wirtualny** Caly Slask: ...
- 27 Wirtualny Wydawca, patron serwisu Book Marketing Research. **KURSY DLA WYDAWCÓW!** Na kursie Marketing wydawniczy. dowiesz się jak radzić sobie z problemami ... [www.wirtualnywydawca.pl/](http://www.wirtualnywydawca.pl/)
- 28 Polski Uniwersytet Wirtualny, Studia przez internet, nauka przez internet, kursy internetowe - Polski Uniwersytet **Wirtualny** (PUW) jest wspólnym przedsięwzięciem Uniwersytetu Marii Curie ... [www.puw.edu.pl/](http://www.puw.edu.pl/)
- 29 “E-otwarcie Polskiej Biblioteki Internetowej! (...). Zapraszamy do działu “Moje PBI” gdzie po zalogowaniu dostępne są nowe funkcje, umożliwiające wygodne korzystanie z **wirtualnych zbiorów** m.in. “półka z książkami” oraz “elektroniczne zakładki”... [wytluszczenie moje, A. K.]”; “Ponad 25 tysięcy książek pobranych na dysk i aż 170% wzrost oglądalności Polskiej Biblioteki Internetowej we wrześniu br.! Popularność **wirtualnych książek** rośnie w zaskakującym tempie.... [wytluszczenie moje, A. K.]”; “Ponad 6 000 nowych książek w Polskiej Bibliotece Internetowej! Polska Biblioteka Internetowa już wkrótce stanie się największą **wirtualną skarbnicą wiedzy i kultury narodowej**. Na stronach internetowych [www.pbi.edu.pl](http://www.pbi.edu.pl) do końca 2003 roku udostępnionych zostanie ponad 6 000 publikacji, przede wszystkim dzieł literatury masowej, starodruków i mikrofilmów ... [wytluszczenie moje, A. K.]”; Źródło: Serwis Informacyjny PBI z 22 września i 15 października 2003 oraz 5 stycznia 2004.
- 30 [<http://www.gazeta.pl/0,0.html>] Kwerenda z dnia 13 lutego 2004 r. Już – niestety – niedostępny.
- 31 Doktora nauk humanistycznych (w zakresie nauk o poznaniu i komunikacji ściśle rzecz biorąc). Chciałbym wyjątkowo mocno podkreślić fakt, iż przywoływane w odnośnym kontekście publikacje i opracowania pochodzą z terenu szeroko rozumianej humanistyki. Dotyczy to w tym samym stopniu materiałów medialnych, opracowań popularnonaukowych jak i publikacji *stricto* akademickich.
- 32 Np.: “Rzeczywistość wirtualna jako “ponownie zaczarowany świat”. Pytanie o status epistemologiczny koncepcji”.

zwykle w nauce czyni i czynić powinno – **sensownie i jasno określona (i wyłożona)**. Tymczasem – wedle mojej oceny – jest akurat odwrotnie. Odnoszę mianowicie wrażenie, iż w żadnym ze wskazywanych wyżej opracowań (publikacje, konspekty, etc.) znaczenie (stosowanie, używanie, pojmowanie) kategorii wirtualności, **nie jest jasno** przedstawione (wyłożone), a – co znamienne – autorzy odnośnych opracowań zachowują się tak jakby nie było o czym mówić, boć przecie wszyscy wiedzą czego rzecz dotyczy.

Wyznać muszę – bez żalu i bez wstydu – że **nie wiem czego rzecz dotyczy**. To znaczy wiem, co rozmaite słowniki i encyklopedie zamieszczają przy haśle “wirtualny” i “wirtualność”.<sup>33</sup> Wiem, czego dotyczy samo pojęcie “virtual reality”, albowiem od wielu lat pasjonuje mnie zagadnienie złożonej symulacji komputerowej, której osobliwym przypadkiem jest technologia opatrzona odnośną etykietą. Wiem, co znaczą pojęcia “pamięć wirtualna”, “maszyna wirtualna”, “dysk wirtualny”, “sieć wirtualna”, bo są to **pojęcia używane i jasno zdefiniowane** przez nauki komputerowe; niektóre z tych pojęć stosowane są tam od trzydziestu z górą lat.<sup>34</sup> Nie wiem natomiast, co znaczyć może “wirtualne społeczeństwo”, “wirtualne życie”, “wirtualna namiętność”, “wirtualne biuro” i wszystkie wymienione wyżej “wirtualne różności” mimo, iż od mniej więcej 15 lat materia nauk komputerowych i społeczne skutki rewolucji teleinformatycznej stanowią w zasadzie główne pole moich zainteresowań badawczych.<sup>35</sup> Zastanówmy się zresztą, na czym też miałyby polegać – wybierzmy z premedytacją jeden z bardziej osobliwych przykładów – “wirtualne wyznawanie uczuć”, do czego zachęcał internetowy serwis Gazety Wyborczej w dniu 13 lutego 2004 r. (dzień przed Walentynkami)? Otóż, jeśli dobrze zrozumiałem intencję projektodawcy propozycja zmierzała do tego, aby wykorzystując sieć teleinformatyczną przekazać wyróżnionej przez zainteresowanych osobie komunikat (tekst, animowana grafika, ścieżka dźwiękowa) zawierający raport z “opisem” stanu naszych uczuć. Teleinformatyczny przekaz mógł (może) przybrać jedną z wielu konkretnych form, w tym między innymi: listu elektronicznego (wykorzystanie usługi o nazwie poczta elektroniczna), krótkiej wiadomości tekstowej (wykorzystanie usługi o nazwie *Short Message Service* – SMS dostępnej w sieciach telefonii komórkowej), przesłania niewielkich rozmiarów fotografii (wykorzystanie usługi o nazwie *Multimedia Message Service* – MMS dostępnej w sieciach telefonii komórkowej) i kilku jeszcze innych, z których część może łączyć w sobie komunikat tekstowy, graficzny (obrazek, fotografia) i dźwiękowy. Komunikat dociera do komputera odbiorcy, jego telefonu komórkowego lub i tu i tam i sprawa się kończy. Zapytajmy, co w przedmiotowym procesie jest wirtualne i co też mianowicie miałyby to oznaczać?

Albo “wirtualne biuro”. Rozpoznając niegdyś owo “coś”, wskazywane mi jako przykład “wirtualnego biura” traślałem na dwa rozwiązania. Pierwsze z nich sprowadzało się do tego, iż za pośrednictwem usługi sieciowej identyfikowanej poprzez akronim WWW (czyli za pośrednictwem serwisów hipertekstowych w Internecie) właściciel “biura” udostępnia mniej lub bardziej złożony serwis (niekiedy jest to prosty pojedynczy dokument hipertekstowy) przekazujący podstawowe informacje o właścicielu (numery telefonów, faksu, adres poczty elektronicznej, adres dla korespondencji tradycyjnej, czyli skrytki pocztowej, etc.) i pozwalający nawiązać z nim jakąkolwiek łączność (np. poprzez hiperłącze inicjujące wysłanie listu elektronicznego). Przypomina to obszerną wywieszkę pozostawioną na zamkniętych

---

33 Dla potrzeb wspomnianej w przypisie 1 książki sporządziłem szczegółowy bardzo wypis z rozmaitych słowników i encyklopedii, który znajdzie się w przyszłej monografii.

34 Pojęcie pamięci wirtualnej pojawiło się w naukach komputerowych pod koniec lat pięćdziesiątych XX wieku.

35 Przy okazji pragnę dodać, iż maszynami komputerowymi i oprogramowaniem zajmuję się praktycznie od roku 1983, a przez moje ręce przeszły wszystkie w zasadzie, najbardziej popularne generacje mikrokomputerów i tzw. komputerów domowych (za wyjątkiem maszyn *Apple I* i *Apple II*).

drzwiach tradycyjnego biura lub, co jest w mojej opinii najbliższe “prawdzie” – szczegółowy **anons prasowy**: dowiadujemy się z niej (niego) – powtórzmy – jaka jest nazwa biura, kto tam urzęduje, jakie sprawy załatwia i jak można się z nim skontaktować poprzez tradycyjne i teleinformatyczne kanały komunikacyjne. W przypadku rozbudowanego serwisu istnieje możliwość zdalnego pobrania formularza i pozostawienia go w serwisie po pomyślnym wypełnieniu.<sup>36</sup> Interaktywny “pomocnik” pozwoli wyjaśnić nam wiele wątpliwości, często lepiej niż żywy, rzeczywisty człowiek. Pobierane zdalnie broszury informacyjne (po późniejszym wydrukowaniu) pozwalają uzyskać wgląd w interesujące nas sprawy bez konieczności pozostawiania w Sieci. Skrypt uruchamiający proste połączenie telekonferencyjne pozwoli bez pośrednictwa telefonu porozmawiać z właścicielem biura pod warunkiem rzecz jasna, iż jego komputer jest w danej chwili zarejestrowany w sieci teleinformatycznej, a on sam jest zdalny do wykonania takiej czynności.<sup>37</sup> Przypomina to biuro z powyższego przykładu z tą jednakową różnicą, iż oprócz przedstawionej już wywieszki, znajdujemy na drzwiach szczegółową informację dotyczącą sposobu wypełniania odnośnych formularzy, pojemnik z przedmiotowymi formularzami i pojemnik na wypełnione formularze. Mikrofon umocowany na tych samych drzwiach przyjmie przekazywaną kwestię, zaś wiszący powyżej głośnik odpowie (lub nie) głosem “zza drzwi”. Możemy odnieść wrażenie, iż urzędnik jest w biurze, tylko z ważnych powodów nie może spotkać się z interesantem twarzą w twarz choć pewności w tej sprawie możemy nie mieć nigdy.

Drugie z rozwiązań znane jest już od dość dawna jako *mobile office*. Przedstawiając je w największym skrócie stwierdzić można iż jest to, a w każdym razie być może osobliwe połączenie żywej obecności urzędnika z komputerem i wspomagającego go rozwiązania pierwszego. Z jedną różnicą w stosunku do żywego urzędnika w “prawdziwym”, tradycyjnym biurze: miejscem urzędowania może być ławka w nowojorskim Central Parku, kawiarnia w moskiewskim hotelu Russia, okolice Spitsbergenu lub inne, osobliwe miejsca; nie wyklucza się dla dyskutowanego przypadku własnego domu, mieszkania i samochodu. Warunek pomyślnej realizacji zadań urzędniczych jest wszędzie jeden: urzędnik dysponować musi przenośnym komputerem wyposażonym we wszystkie urządzenie telekomunikacyjne i zasilanie elektryczne. Odnośny komputer musi być prawdziwym elektronicznym kombajnem: bezprzewodowy (często satelitarny) dostęp do mediów teleinformatycznych (telefon, faks, sieć komputerowa), bogate oprogramowanie (m. in., np. zdalna akwizycja danych), przenośna drukarka, skaner, etc. Zasilanie komputera i urządzeń pomocniczych poprzez zapasowe baterie lub przetwornice korzystające z energii słonecznej bądź ogniw paliwowych; można rozkładać biura w samym środku pustyni.

Rozpoczęciu urzędowania w czymś takim pomagać może – choć nie jest to konieczne – opisany wyżej, dostępny w sieci komputerowej serwis: za jego pośrednictwem klient może ustalić czy, a jeśli tak, to w jakim czasie i miejscu może spotkać się z urzędnikiem twarzą w twarz.<sup>38</sup> Stali klienci dzwonią po prostu “do biura” i załatwiają sprawy przez telefon. I nie ma dla nich znaczenia, czy urzędnik wygniata spodnie swojego garnituru w fotelu stojącym w jakiejś przeszklonej budowlu wielkiego miasta, czy siedzi w piasku, pod palmą na jakiejś egzotycznej wyspie, której nazwy na dodatek nie daje się zapamiętać bez trzykrotnego przynajmniej powtórzenia; ważne, że sprawnie wykonał robotę.

36 Program kontrolujący proces akwizycji może nie pozwolić na ekspedycję niekompletnie lub błędnie wypełnionego formularza, co niekoniecznie musi być traktowane jako dobrodziejstwo.

37 Człowiek może brać prysznic lub robić inne rzeczy, bo takie jest po prostu życie.

38 Prowadzić to może w rezultacie do wielu rozczarowań, z których nie wszystkie muszą być niemiłe. Spodziewający się obecności urzędnika na schodach Opery klient z Sydney (bo tak było w poprzednim tygodniu) dowie się, iż dzisiaj – wyjątkowo – biuro jest pod Bramą Brandenburską, co z pewnością miło rozczaruje klienta berlińskiego nie spodziewającego się takiego spotkania.

Zapytajmy zatem, cóż takiego znajduje się w “konstrukcji” naszkicowanego wyżej biura, iż niektórzy skłonni są nazywać je “wirtualnym”? Czy mamy tam do czynienia z jakąś złożoną symulacją komputerową? Czy korzystanie z takiego biura zapośredniczone być musi przez skomplikowane urządzenia pomocnicze “odgradzające” zmysł wzroku, słuchu i dotyku petenta od “zwykłej” rzeczywistości – jak to ma miejsce w typowych symulatorach wykorzystujących technologię “virtual reality”?

Odpowiedź na postawione pytania jest jedna: NIE. Ani w pierwszym, ani tym bardziej w drugim przypadku nie ma mowy o typowej symulacji komputerowej i (lub) konieczności korzystania z pośrednictwa specjalnej maszynerii. Serwisy WWW w swej najprostszej formie przypominają raczej zwykłe afisze umocowane na słupach ogłoszeniowych. Formy bardziej złożone porównać można do afiszy z przyciskami, szczelinami (otworami) i szufladkami, którym bliżej do bankomatów, automatów zgłoszeniowych, katarynek, automatów do kawy czy słodczy lub innych podobnych urządzeń. Pozwalają one zrealizować jakiś praktyczny zamiar w następstwie wykonania sekwencji czynności (akcji) wedle zaplanowanego wcześniej schematu. Z tą tylko różnicą, iż abstrakcyjny “afisz” (i jego ewentualne przyciski oraz szufladki) pojawia się (i pojawiają) przed oczami interesanta nie jako wiszący na słupie ogłoszeniowym w mieście A (skrzyżowanie ulic B i C), lecz jako dopuszczający interakcję **obraz** wyświetlany na **ekranie monitora**. Niektórzy humaniści wiedzą już o tym, iż aby tak się stało trzeba, by wcześniej, w pamięci zewnętrznej innego komputera zespolonego z siecią (serwer WWW), umieszczono uporządkowany zbiór danych, który przeniesiony do wnętrza innej maszyny (maszyny interesanta) skutkować będzie pojawieniem się odnośnego obrazu, jego “wyświetleniem”. To, co jako dane umieszczone jest w pamięci pomocniczej serwera WWW nie przypomina rzecz jasna w najmniejszym stopniu tego, co interesant widzi na ekranie swojego monitora: przypomnijmy, iż to co widzi jest **graficzną reprezentacją wyniku** procesu przetwarzania danych. I niewątpliwie znaleźć się w tym daje, jest w tym jakiś ślad symulacji, lecz przyjąwszy taki punkt widzenia należałoby wszystko, co ma związek z **przetwarzaniem danych i wizualizacją wyników** nazywać symulacją. Nie widzę powodów, dla których takiego założenia nie mielibyśmy przyjąć, lecz pytam jednocześnie, po co mieszać do tego wszystkiego pojęcie wirtualności? Jeśli każda ekranowa reprezentacja wyników przetwarzania danych miałaby być symulacją, to komputer – jako taki, sam w sobie – traktowany być musi jako *ex definitione* jeden wielki symulator. Możemy zatem mówić – wracam do rozważanego wcześniej przykładu – o “symulowanym biurze”, “ekranowym biurze”, “komputerowym biurze” (bo “wizyta” w nim wymaga komputera), “cyfrowym biurze” (bo funkcjonuje ono m. in. dzięki cyfryzacji sygnałów komunikacyjnych), “sieciowym biurze” (bo funkcjonuje ono m. in. dzięki sieci komputerowej) lecz po cóż na miły Bóg, z jakiegoż to powodu mamy mówić o “biurze wirtualnym”?

\*\*\*

Wróćmy jednakowoż do głównego nurtu rozważań. Poprzez krótką analizę “wirtualnego wyznawania uczuć” i “wirtualnego biura” pokazałem – przekonująco, jak mi się zdaje – iż dopuszczalne jest przypuszczenie, że prawomocność diskutowanych przekonań jest co najmniej wątpliwa. Idzie – powtórzmy – o przekonania żywione przez ludzi, którzy przy różnych okazjach i w rozmaitej formie – najczęściej są to publikacje drukowane – wyrażają swoje opinie na temat obecności *ICT* w społecznym życiu ludzi oraz jej różnorodnych (np. kulturowych) skutków. Wyrażając przedmiotowe opinie, opisując pewne stany rzeczy, formułując diagnozy, używają oni szeregu pojęć takich jak wirtualne korporacje, wirtualne

społeczności, wirtualne grupy i zespoły (np. P. Wallace), wirtualne światy, wirtualne obiekty, wirtualne muzea i szkoły, wirtualna sztuka, wirtualne życie, wirtualne sklepy, wirtualne biura, wirtualne namiętności (znowu P. Wallace), wirtualne przestrzenie, etc., etc. Używając przedmiotowych pojęć zakładają jednocześnie *implicite*, iż kategoria wirtualności, zwłaszcza zaś pojęcia złożone, w których ta ostatnia pełni kluczową rolę określającą – patrz powyższa lista – jest – **jak to się zwykle w nauce czyni i czynić powinno** – sensownie i jasno wyłożona. Tymczasem – wedle mojej oceny – jest akurat całkowicie odwrotnie. Ani kategoria wirtualności, ani wskazane pojęcia złożone nie zostały przez nich ani jasno, ani też precyzyjnie zdefiniowane. Pojawia się w związku z tym dość oczywiste pytanie, kto ma rację, oraz inne, mniej oczywiste, lecz bez porównania ważniejsze, jak mianowicie można uprawiać naukę w takim stanie rzeczy?

Ponieważ opinia moja w sprawie ostatniej jest taka mianowicie, iż **nie można uprawiać nauki nie posługując się jasno zdefiniowanymi pojęciami** (tak, tak, scjentyistyczne podejście) postanowiłem, iż **przedmiotowa materia – owo szaleństwo wirtualności – musi zostać przynajmniej wstępnie uporządkowana**; narodził się z tego bez trudu projekt książki, której fragmenty Szanowny Czytelniku właśnie przyswajasz. Krótkie streszczenie jej zawartości potraktowane być może jako pierwsze działanie marketingowe na rzecz wykreowania popytu (taka to jest niestety dzisiejsza rzeczywistość i jej nowomowa), lecz przy tej okazji – i to jest najważniejsze – pojawią się kluczowe dla niniejszego tekstu konkluzje. Otóż, jak każdy autor, każdej pracy podejmującej zadanie badawcze, miałem prawo wyboru sposobu, w jaki zostanie ono zrealizowane. Postanowiłem, iż najrzęczniejszą będzie rozpocząć od zaprezentowania stanowiska nauk komputerowych, bowiem – jak już wspomniano, a o czy jestem przekonany – właśnie tam pojęcia takie jak pamięć wirtualna, maszyna wirtualna, dysk wirtualny, sieć wirtualna, etc., są od dawna dobrze zagnieżdżone – teoretycznie i praktycznie. Przedstawiwszy kwestię wirtualności w ujęciu nauk komputerowych przeszedłem do *elementarium* symulacji komputerowej i systemów symulacyjnych, bowiem nie sposób sensownie rozprawiać o czymkolwiek, co ma, lub może mieć związek z technologią “virtual reality”, nie rozumiejąc np. istoty działania oprogramowania zwanego **menadżerem symulacji**. Kolejnym zagadnieniem wymagającym elementarnej analizy jest sieć komputerowa (jako taka) oraz jej powszechnie znana forma, czyli globalna sieć sieci – Internet. To ona wyznacza nową jakość procesom komunikacyjnym w obszarze wielu cywilizacji (przede wszystkim zachodniej i azjatyckiej) zachęcając przedstawicieli nauk o kulturze do formułowania wielu zdumiewających niekiedy diagnoz. Kiedy kluczowe kwestie – wirtualności, symulacji i Sieci (wedle nauk komputerowych) zostały wystarczająco przedstawione, przystąpiłem do analizy wypowiedzi przedstawicieli szeroko rozumianej humanistyki, głównie zaś najbliższych mi przedstawicieli nauk o kulturze. Jej celem było (i jest) ustalenie czy, a jeśli tak, to na ile, wykorzystywane w ich opisywaniu świata konstrukcje pojęciowe (patrz lista eksponowana wcześniej) denotują jakieś obiekty, procesy, etc., czy też, czego nie sposób wykluczyć, nie denotują nic, a w każdym razie nic przydatnego w nauce. Swoją wywód prowadzę tak, by krytycznej analizie zawsze towarzyszył komentarz pokazujący, dlaczego jakiś punkt widzenia jest do przyjęcia lub dlaczego przyjętym zostać nie może.<sup>39</sup> W ten sposób, o czym jestem przekonany, zrealizować się daje jeden z ważnych celów nauki jakim jest cykliczne

39 Nadal przyjmuję pogląd Poppera, który przed laty, przy okazji dyskusji odbywającej się na Sympozjum Wiedeńskim zorganizowanym z okazji osiemdziesięciolecia Jego urodzin stwierdził: “Jestem za wolnością w myśleniu. Każdy powinien mówić to, co uważa za owocne. A krytyka nie powinna składać się z ogólnych uwag, jak na przykład: to jest biologizacyjny, albo czy ja wiem jaki tok myślenia, lecz powinna być konkretna, powinna mówić, dlaczego to jest nie do przyjęcia. I ta konkretna krytyka jest bardzo rzadka. Zazwyczaj spotyka się taką krytykę, jak na przykład: to jest dogmatyczne. Cóż można z tym począć? Można powiedzieć tylko: proszę, przyjacielu, skrytykuj to! Na to on odpowiada: już to przecież skrytykowałem, nazwałem to przecież dogmatycznym. To jednak nie jest krytyka! Krytyka musi próbować pokazać, dlaczego jakaś teoria czy pogląd jest nie do przyjęcia. Dogmatyczny jest człowiek, który nie podejmuje się takiej szczegółowej krytyki.” W: K.R. Popper, K. Lorenz, *Die Zukunft ist Offen. Das Altenberger Gespräch. Mit den Texten des Wiener Popper-Symposiums*, Hrsg. von Franz Kreuzer, Piper Verlag, München-Zürich 1985, s. 69.



porządkowanie jej przestrzeni, czyli przede wszystkim – **rozpraszenie własnych mitów**. A powstawanie mitów towarzyszy nauce – o czym wszyscy zainteresowani dobrze wiedzą – od początków jej istnienia. I dlatego – co pewien czas – potrzebne są tam “działania kosmetyczne”, lub poważna zmiana bądź wzbogacenie “diety”. Dotyczy to zwłaszcza tej części humanistyki, która od dawna karmi się wyłącznie swoim własnym pisarstwem<sup>40</sup>. Jeśli co pewien czas nie wprowadzimy tam “korekty dietetycznej” – **w przypadku tej pracy idzie o istotne uwzględnienie w refleksji nauk o kulturze części osiągnięć nauk komputerowych** – wyniki sporządzane wyłącznie na podstawie własnych, nieautoryzowanych i nieakceptowanych przez nauki ścisłe “produktów myślowych” będą mało adekwatne<sup>41</sup>, a żonglowanie aparatem pojęciowym należącym w istocie do kanonu literatury *cyberpunkowej*<sup>42</sup> wciąż budzić będzie postępującą nieufność przedstawicieli nauk matematyczno-techniczno-przyrodniczych. Przyczyniać się to może (i będzie) do dalszego spadku prestiżu humanistyki<sup>43</sup> i postrzegania jej pisarstwa jako działań o charakterze w istocie literackim przystrojonego tylko w akademickie (naukowo-badawcze) szatki. Takie zaś podejście zachęcać może do dalszych działań **marginalizujących** jej znaczenie w strukturze nauki, w rezultacie więc marginalizujących jej potrzeby finansowe; wolałbym, aby tak się nie stało.

Przy okazji: literatów pracujących na akademickich etatach pragnę zapewnić, iż nie mam nic przeciwko temu, aby w literaturze (pięknej), krytyce literackiej (eseistyce wszelkich rodzajów), poezji, manifestach artystycznych, publicystyce naukowej, mediach masowych funkcjonowały *buzzwordy*, takie jak “virtual reality” lub ich pochodne, których listę bez trudu znaleźć można powyżej. Chciałbym tylko, marzy mi się, aby nie zdarzało się to w nauce, bo wtedy nikt nie potrafi odróżnić jej od eseistyki (zwłaszcza artystycznej). Jeśli do tego dopuścimy oznaczać to będzie koniec nauki; wierze głęboko, iż czas taki jeszcze nie nadszedł.

\*\*\*

Na zakończenie, chciałbym skreślić kilka życzliwych słów w obronie Laniera i jego *buzzwordu*. Otóż, sam – jak pewnie wielu moich kolegów nauczycieli – każdy we właściwych dla swoich dziedzin kwestiach – stawałem wielokrotnie przed koniecznością wyłożenia jakiegoś zagadnienia z pola nauk komputerowych. I jak w tysiącach innych podobnych przypadków na Świecie okazywało się, iż aby objaśnić prosty zdawałoby się problem (np. dysk twardy jako urządzenie pamięci pomocniczej komputera) należy wcześniej wyłożyć określone zagadnienia matematyczno-logiczne i fizyczne. Przypomnieć (w istocie wyłożyć) elementy podstaw elektrotechniki, elektroniki i automatyki. Przedstawić krótki kurs teorii i praktyki języków programowania. I dopiero po takim “wstępie” przejść do kwestii właściwej. Innego wyjścia nie było, nie ma. Jeśli wcześniej założymy, iż odnośne zagadnienie winno zostać zaprezentowane ze starannością, której konsekwencją jest rozumienie – w najlepszym znaczeniu tego słowa – powtarzam: innego wyjścia nie ma; poza jakimś **mystyfikującym zwrotem**. I najpewniej właśnie coś takiego – w szczególnej formie – przytrafić się mogło

---

40 Część humanistyki uprawianej na modłę postmodernistyczną od dawna trapiąca jest dolegliwością, przy której krowie rozmiękczenie mózgu będące następstwem przyswajania własnej tkanki wydaje się być ledwie dziecięcą chorobą zakaźną.

41 Złośliwi mogliby przytaczać analogię z jałowością związków kazyrodnych i świadomie postulować endogamię. W istocie, co zaprezentuję w ostatniej części zapowiadanej wciąż i wciąż książki, sprawa dotyczy kwestii nieporównanie ważniejszych, a mianowicie przekształcania się pewnych obszarów akademickiej humanistyki w wytwórnię symulaków ze wszystkimi tego negatywnymi konsekwencjami.

42 (“wirtualne miasta”, “wirtualne społeczności”, “wirtualny seks”, “wirtualne doznanie”, etc., etc.)

43 Część przedstawicieli nauk o kulturze pisze swoje prace językiem zrozumiałym dla grona osób mieszcącego się na nieco większej kanapie. To może, choć nie musi zaświadczać o wysokim poziomie teoretycznym przedmiotowych prac; na pewno jednak zniechęca do czytania. Jeśli dodatkowo przedstawiciele nauk matematyczno-techniczno-przyrodniczych trafią tam na interpretację swoich własnych osiągnięć zachęcających do wykonania “gestu Kozakiewicza”, to przepaść między jednymi a drugimi będzie się systematycznie powiększać.

Jaronowi Lanierowi, kiedy naciskany przez ludzi mediów wymyślił “virtual reality”. Ludzie mediów nie mają czasu na studiowanie teorii i praktyki symulacji komputerowej. Ludzie mediów nie mają czasu aby dociekać, co można, a czego nie da się zrobić przy pomocy najmocniejszego nawet komputera. Ludzie mediów nie mają czasu aby przyswajać fundamenty nauk komputerowych w celu zrozumienia jak działa komputer. Ludzie mediów potrzebują czegoś jędrnego, krótkiego, esencjonalnego, hasłowego, odwołującego się na dodatek do znanych szerokiej publiczności (literackich, filmowych, telewizyjnych) standardów. Nie musi to być od razu Myszka Miki, lecz dobra literatura – np. *Science Fiction* – zawsze jest mile widziana. Na szczęście dla Laniera i ludzi mediów próbujących przekuć na wierszówkę jego marzenia, Gibson przeliczał właśnie tantiemy, a Matryca była nieźle identyfikowana. Dzisiaj wydawać się może, iż zmistyfikowany zwrot “virtual reality” musiał się po prostu pojawić, bo nie było sposobu na to, aby przeciętny wykształcony Amerykanin zdołał w ciągu 15 minutowej lektury “zrozumieć” marzenia Jarona Laniera dotyczące symulacji komputerowej.

A nie mógł on podówczas (i nadal nie może) okazywać akademickiego dyplomu zaświadczonego o kompetencjach w dziedzinie nauk komputerowych, lecz przedmiotową kompetencję posiadał (i nadal posiada) w stopniu wystarczającym do poważnego zawstydzenia niejednego posiadacza dyplomu. Był biegłym programistą gier komputerowych i z tej chociażby racji jego wiedza w zakresie symulacji komputerowej i symulatorów była imponująca. Jak wielu z należących do słynnego Klubu Komputerowego miał swoje marzenia i dążył do ich spełnienia. A do ówczesnych marzeń Jarona Laniera należało zastąpienie programowania (i kontroli) komputerów za pomocą słów na rzecz “(...) wizualnego programowania (...) przy pomocy obrazów” [Pimentel Ken, Teixeira Kevin (1992), s. 53]. Marzenie to zawiodło go ostatecznie do podejmowania prób zastąpienia tradycyjnych symulacji komputerowych rozwiązaniami “wszechotaczającymi”, “zanurzającymi” (ang. *immersion*), czego w zadowalający sposób nie udało się zrealizować do dzisiaj. Ale wtedy, w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych Lanier miał nieco ponad dwadzieścia lat i jak prawie każdy młody człowiek wierzył mocno w swój geniusz. Wierzył, że tradycyjna symulacja komputerowa symbolizowana przez niewielkich rozmiarów (12-14 cali), płaski ekran monitora umieszczony 70 centymetrów od głowy użytkownika może zostać zastąpiona przez inną. Taką mianowicie, w której pocujemy nieodparte wrażenia bycia immanentną częścią procesu symulacyjnego, bowiem to, co docierać będzie do naszych zmysłów (widzenie, słyszenie, odczuwanie) będzie w każdej sekundzie niezwykle sugestywnie zaświadczać o naszej pełno wymiarowej współobecności w dziele symulatora. Aby ujrzeć błękit zawieszony nad nami nieba podniesiemy głowę, aby dotknąć stojącego opodal drzewa wyciągniemy rękę, aby zobaczyć szczekającego za plecami psa – obrócimy się, aby przemieścić się przed siebie – zaczniemy stąpać. Dzięki temu wszystkiemu pocujemy się otoczeni ze wszystkich stron przez środowisko symulacji, staniemy się “zanurzona” w nim – powtórzmy – jego immanentną (niemalże) częścią.

Ktokolwiek siedział przed ekranem monitora komputerowego i próbował szczęścia w symulowanym locie samolotu bądź helikoptera ten pamięta zapewne, iż oglądanie gwiaździstego nieba nad sobą wymagało naciśnięcia wyznaczonego klawisza lub akcji dźwignią sterującą (joystick), inicjujących zmianę położenia obiektu symulacji (statek powietrzny), lub zmianę “funkcji widoku” (zamiast obrazu “przed nami” program symulacyjny wyświetla na ekranie obraz “nad nami”); w przypadku drugim obiekt symulacji nadal wykonuje zadaną wcześniej akcję (np. leci w kierunku zachodnim na wysokości 3 km). Bez względu na to jakie położenie zajmuje nasza głowa, a właściwie bez względu na to, czy w ogóle jesteśmy obecni gdzieś w pobliżu, na ekranie monitora wyświetlany jest (będzie) obraz

“nad nami”. Tak długo, dopóki kolejną akcją ręki i drążka sterującego<sup>44</sup> nie przywrócimy obrazu “przed nami”; w drugiej ręce możemy trzymać podjęty właśnie ze stołu kubek z kawą.

Przedstawiony wyżej opis jest – rzecz jasna – śladowej wielkości ścinkiem z wielkiego arkusza wiedzy o tradycyjnej symulacji komputerowej. Jednakowoż pozwala, jak mi się zdaje, wyeksponować ten jej aspekt, który z tak wielką nadzieją próbował zrewolucjonizować Jaron Lanier. Nie było to łatwe, i nadal nie jest łatwo przekształcić zmieniający się dzięki akcjom rąk i manipulatorów, dwuwymiarowy obraz z ekranu o przekątnej 14 cali, w obraz stereoskopowy z pełną głębią, spoczywający (“oparty”) na krzywiźnie gałki ocznej, w pełni przestrzenny, nieodróżnialny od obrazu tworzonego na siatkówce oka podczas naturalnego oglądu naszej zewnętrżności, zmieniający się płynnie nie tylko przy ruchu głowy, lecz każdym drgnieniu oka. A prócz widzenia jest przecież jeszcze niebywale skomplikowany mechanizm “odczuwania”. Nawet jeśli pominiemy zmysł zapachu i smaku, to pozostanie to wszystko, co odpowiada za odczuwanie złożonej fizyczności innych obiektów symulacji – np. kształtu, faktury, twardości, ciężaru, ciepłoty, etc. A gdzie ból, rozkosz, przyjemność przejrzenia się w symulowanym lustrze i poprawienia włosów?<sup>45</sup>

Być może Jaron Lanier przypuszczał, iż każdy nerw i każdy mięsień żywego osobnika można poddać kontroli czujników przekazujących sygnały do komputera. Być może przypuszczał, iż do każdego mięśnia i nerwu doprowadzić można sygnały z komputera stymulujące nasze zmysły. Być może przypuszczał ... Gdyby to wszystko było możliwe, zespolenie człowieka z maszyną komputerową osiągnęłoby pułap uzyskiwany wyłącznie w obszarze fikcji literackiej. Ale przecież fikcja może się spełniać, materializuje się niekiedy – zwłaszcza w Ameryce – jak w przypadku programu kosmicznego Apollo. Verne był co prawda Francuzem, lecz fikcja jego literatury zrealizowane zostały właśnie za oceanem. Dlaczego nie miałyby się spełnić, zmaterializować fikcja Gibsona? Dlaczego nie mogłaby powstać osobliwa przestrzeń wypełniona obiektami “made in Computer”, w której zatapiałibyśmy się na podobieństwo krabów pływających w zupie z krabów przyrządzonej za pomocą krabich szczypiec ...

Dzisiaj, po latach pisze się różne rzeczy łatwo, bo jeszcze wyraźniej niż kiedyś, jeszcze dotkliwiej doświadczamy mocy żywiołu mediów. Kiedy ruszy lawina medialnej wrzawy w jakiejś ważnej<sup>46</sup> lub mało ważnej<sup>47</sup> sprawie nie sposób jej zatrzymać, a przypadkowy często inicjator startu nie ma na jej późniejszy przebieg najmniejszego wpływu. I właściwie skupiać się winien na tym, aby rządzący się już własnymi prawami żywioł nie zmiotł go z powierzchni ziemi unicestwiając wraz ze szlachetnym przekonaniem, iż w podniesionej przez niego kwestii nie o to tak naprawdę chodziło. Jeśli ktoś przyswoił tę prawdę nie będzie zanudzać ludzi pisaniem jak działa i jakie “cuda” czynić może prawdziwy, rzeczywisty symulator. Lepiej tworzyć fikcję bazującą na luźnych, choć odważnych **domniemaniach** (swoich) i totalnej **ignorancji** (innych). A nuż się spełni? Salut Jaronie Lanier!

## BIBLIOGRAFIA:

Castells, Manuel (2001), *Galaktyka Internetu*.

Cieśliński Piotr (2001) *Lanier, Jaron*. Wersja sieciowa: <http://serwisy.gazeta.pl/nauka/1,34157,524287.html>. Kwerenda z dnia 28 kwietnia 2004 r.

44 W przypadku rozwiązań nieco bardziej zaawansowanych funkcja zmiany widoku jest sterowana głosem.

45 Swoją drogą byłbym ciekaw, jak Lanier proponowałby rozwiązanie tego problemu.

46 Np. obecność broni masowej zagłady w Iraku.

47 Np. wypadek samochodowy księżnej Diany.

- Gutowski Zbigniew, Molski Marian (1988) *Komputer w pytaniach i odpowiedziach*. WNT.
- Heim, Michael (1993) *The Methaphysics of Virtual Reality*.
- Kobus Andrzej, Szyller Jerzy (1984), *Mikroprocesory*. WP
- Kocikowski Andrzej, Górniak-Kocikowska Krystyna, Bynum Terry [red.] (2001) *Wprowadzenie do etyki informatycznej*. UAM. Wersja sieciowa: <http://abi.amu.edu.pl/>.
- Lewandowski, Konrad T. (2004), *Popularyzatorski analfabetyzm*. W: "Forum Akademickie" nr 5/2004r.
- Pimentel Ken, Teixeira Kevin (1992), *Virtual Reality: through the new looking glass*.
- Szahaj, Andrzej, (2001), *Postmodernizm a scjentyzm*. W: Kotowa B., Sójka J., Zamiara K., [red.], "Kultura jako przedmiot badań". Poznań.
- Varian, Melinda (1997), *VM and the VM Community: Past, Present, and Future*. Wersja sieciowa <http://pucc.princeton.edu/~melinda/>. Kwerenda z dnia 15 stycznia 2004 r.
- Wallace, Patricia (2001), *Psychologia Internetu*. Poznań.