

Marek Hendrykowski
(Uniwersytet im. Adama Mickiewicza)

IMMERSJA. STUDIUM ANTROPOLOGII OBRAZU

WPROWADZENIE

Wirtualna natura przekazów cyfrowych nie od dzisiaj ma nasze zmysły. Z punktu widzenia antropologii kultury immersja jest zjawiskiem psychospołecznym, polegającym na wchłonięciu świadomości widza zafascynowanego bez reszty percypowanym przekazem. Złudne wrażenie obcowania z rzeczywistością stanowi psychosomatyczną iluzję standardowo oferowaną przez cyfrowe ekstensje: w przekazach internetowych, animacji komputerowej, w sztucznym świecie gier rozmaitych rodzajów, a także w filmach nowej i najnowszej generacji.

Proces przeniesienia ekstensji (w terminologii stosowanej przez Edwarda T. Halla *extension transference*) nie jest niczym nowym. Antropolodzy kultury zwrócili już na niego uwagę dawno temu. Czymś nowym natomiast jest poszerzająca się stale makrospołeczna skala tego procesu. Sprawił on, iż skutki przeniesienia współczesnych ekstensji cyfrowych spod znaku cyberprzestrzeni 2.0 przybrały, nienotowany nigdy dotąd, wymiar powszechny i masowy. Jednym z najgroźniejszych skutków okazuje się niemal lawinowo narastające w dzisiejszych społeczeństwach zjawisko immersji.

Czym jest immersja i dlaczego warto uważnie studiować ten socjokulturowy fenomen? Wiemy już, że immersja stanowi jedną z wielu przypadłości współczesnej cywilizacji ekranów. Zaczniemy od prostego rozróżnienia jej postaci. Egzystuje ona w dwóch wariantach: w postaci łagodnej (niegroźnej) oraz w postaci ostrej (niebezpiecznej dla zdrowia psychicznego). W tej drugiej jest coraz powszechniej występującym schorzeniem cywilizacyjnym o podłożu psychosomatycznym. Uchodzi za wstydliwą, jak wiele chorób intymnych. Choć się najczęściej nie przyznają, cierpią na nią setki tysięcy, a być może miliony ludzi. Na całym świecie otwiera się kliniki, w których leczeni są, najczęściej bardzo młodzi, pacjenci uzależnieni od potrzeby przebywania w rzeczywistości wirtualnej i niemogący sobie poradzić w walce z immersją.

Distinguendum est... W postaci łagodnej immersja stanowi integralną część naszego życia duchowego. Wiedzą o tym od dawna: pisarze, muzycy, pieśniarze, malarze, rzeźbiarze, architekci. Twórcy sztuk pięknych uprawiają i umiejętnie wywołują immersję od stuleci, w podwójnym znaczeniu: primo, jako kunsztowny efekt estetyczny i, secundo, jako temat. W przypadku efektu estetycznego za

każdym razem chodzi o to samo, mianowicie o maksymalne iluzyjne wrażenie wywarne na zauroczonym magią danego dzieła odbiorcy. I o psychologiczny skutek wrażenia, że to, co sztuczne, uznaje on pod wpływem mistrzowsko wykonanej iluzji za obiekt w pełni realny. Cervantes, Goethe, Potocki i Mickiewicz – wszyscy oni doskonale zdawali sobie sprawę z niebezpieczeństwa, które niesie z sobą zanurzenie w „księgach” (czytaj: tworach i dziełach ludzkiej wyobraźni).

Topos immersji, jakiej psychika ludzka ulega pod wpływem sztuki, sięga kultury starożytnej. Według mitologii greckiej zapalony rzeźbiarz i król Cypru Pigmalion wyrzeźbił z kości słoniowej posąg niezwyklej urody kobiety. Zakochany twórca pieścił jej zimne kształty tak długo i z taką namiętnością, że poruszona jego uczuciem Afrodyta ożywiła rzeźbę, przemieniając ją w żywą istotę.

Za nowożytną prefigurację wszystkich dotkniętych trwale immersją może uchodzić błędny rycerz z La Manczy. Don Kichot jako figura człowieka przebywającego i żyjącego w innym wymiarze to ktoś, kto otaczający go świat i siebie samego postrzega jako niedoskonałe wcielenie wielkiej iluzji, dla której warto poświęcić całe swoje życie. Perypetie owładniętego ułudą romansowej fikcji Don Kichota okazują się wspaniałą metaforą zachowań – podobnie uwikłanego w iluzje cyfrowego świata – człowieka współczesnego.

Jednocześnie immersja – rozumiana w tym wypadku jako immersyjność zaprojektowana w przekazie kinematograficznym – jest intrygującym tematem i motywem, który zwrócił na siebie uwagę filmowców już sto kilkanaście lat temu (*The Big Swallow* Brytyjczyka Jamesa Williamsona, 1901!). Po latach eksperymentowania z twórczo rozwijanym tematem immersji pojawiły się filmy tej klasy, co: *Purpurowa róża z Kairu* Woody’ego Allena (1985) i *Ucieczka z kina „Wolność”* Wojciecha Marczewskiego (1990). A dzisiaj – w epoce światów wirtualnych – temat ten owocuje filmami tak znaczącymi, jak: *Sala samobójców* Jana Komasy (2011) czy *Ona* Spike’a Jonze’a (2013).

W studium niniejszym nie będziemy jednak zajmować się immersją występującą w utworach artystycznych. Bardziej interesuje nas co innego, mianowicie: semiotyczny i antropokulturowy mechanizm immersyjności cyfrowych obrazów będących wytworami współczesnej cywilizacji 2.0. Obrazów nie tylko i niekoniecznie artystycznych. Coraz więcej zdaje się wskazywać na to, że fenomen iluzyjnego traktowania bytów cyfrowych, którym psychika ludzka nadaje status bytów (nieodparcie) realnych, charakteryzuje znaczną część cyberprzestrzeni, w jakiej na co dzień przebywamy.

ZANURZENIE W PRZEKAZ

Mylnie byłoby sądzić, iż immersja jest zjawiskiem odnoszącym się wyłącznie do nowych mediów i zasadniczo nieznanym dotąd ludzkości. Podatność wielu cywilizacyjnych ekstensji – takich przykładowo, jak: samochód, samolot, kino, radio, telewizja, telefonia mobilna czy komputer osobisty – na posługiwanie się, operowanie i władanie nimi okazuje się nieodparcie kusząca. Pociągają one użytkownika dostępnym mu osobiście ułatwieniem. Ułatwieniem, które w niektórych wariantach i zastosowaniach niesie z sobą mniejszą lub większą możliwość

uzależnienia psychiki ludzkiej. W tym sensie łatwość użytkowania powszechnie stosowanej cyfrowej ekstensji stanowi atrakcyjne zaproszenie do immersji dla kogoś, kto w trakcie operowania nią nie wykaże – i nie zachowa w swoich reakcjach – koniecznego dystansu.

Dystans ten jest w gruncie rzeczy niczym innym, jak podstawą systemu kontrolnego (*sui generis* nawigacyjnego układu bezpieczeństwa) jednostki bądź zespołu ludzkiego, w którym człowiek korzysta z dobrodziejstw danej ekstensji, ale się jej bez reszty nie oddaje i nie podporządkowuje. Nie każde, nawet głębokie zanurzenie i psychosomatyczne wejście w percypowany przekaz pociąga za sobą zgubne dla użytkownika i spektatora skutki. Zgubne są tylko takie introdukcje, które prowadzą do regresu i zaniku percepcyjnej świadomości w kwestii realnego bądź irrealnego (zmyślnego, fikcyjnego) charakteru przekazu.

ZJAWISKO I CHOROBA

Słowo „immersja” (z późn. łac. *immergo, immergere* – ‘zanurzam’, ‘zanurzać’) ma swoje dwa polskie odpowiedniki w wyrazach: „zanurzenie” (wersja łagodna) i „pochłonięcie” (wersja niebezpieczna). W swej wersji łagodnej – powszechnie występującej w kulturze i behawiorze kulturowym – immersja nie jest wcale chorobą, lecz jednym z wielu zjawisk psychicznych: fenomenem uludy nawigującego po wytworach kultury umysłu. Uluda owa polega na nieodpartym (Don Kichot!), i odczuwanym jako pełne, psychosomatycznym doznaniu osobistego przebywania w fikcyjnym (resp. wirtualnym) elektronicznym świecie: zaprojektowanym i zaaranżowanym przez dany przekaz. Przy czym przekaz ten jego użytkownik traktuje w sposób szczególny: jako realnie istniejącą rzeczywistość, sytuując wewnątrz niej samego siebie jako jej uczestnika.

Z subspeciów terminologicznych warto jeszcze przywołać wyraz „immersja” w znaczeniu astronomicznym, w którym oznacza on zakrycie jednego ciała niebieskiego przez drugie.

Bardzo wielu z nas, zanurzając się duchowo w różnych formach fikcji, ulega pochłonięciu światem fikcyjnym. Świat ów stanowi część (dodajmy natychmiast: sporą) naszego życia duchowego. W dzieciństwie słuchamy opowiadanych nam bajek i baśni, później chłoniemy powieści przygodowe, sensacyjne, romanse. W materii, z jaką mamy tutaj do czynienia, kultura słowa – zarówno kultura oralna, jak i przekazywana w formie drukowanej – to bardzo wiele, ale nie wszystko. Dochodzi do niej stale poszerzający się od XIX w. repertuar rozmaitych przedstawień współtworzących multimedialną ikonosferę i audiosferę naszego dzieciństwa i młodości: przebogaty w iluzję świat teatru marionetek, zootropów, latarni magicznych, opowieści komiksowych, kreskówek, słuchowisk radiowych, filmów aktorskich i innych.

Cywilizacja cyfrowa w jej zaawansowanej postaci 2.0 wyprodukowała w stosunku do tamtych tradycyjnych form nową, nieznaną dotychczas jakość. W tym wypadku chodzi już nie o łudząco podobne repliki wyglądów rzeczywistości, lecz o interaktywny (zwrotny) charakter przekazu, a wraz z nim o nawiązywanie zmysłowego kontaktu z fikcją ekranową. Służą temu rozliczne

– nieustannie rozwijane i coraz to bardziej wymyślne – innowacje technologiczne dające użytkownikowi zarówno sposobność indywidualnego ingerowania w nią, jak i możliwość osobistego, sensualnie odczuwanego, nawigowania po jej bezkresnych przestrzeniach.

Odmienne niż w kinie czy telewizji skonstruowany aparat projekcji/identyfikacji sprawia, że spektator/uczestnik/widz/gracz wchodzi z cyfrowym uniwersum w psychofizyczną styczność. Wchodzi w to sztuczne uniwersum, doświadczając za pośrednictwem zaawansowanej technologii specyficznej symbiozy nie tylko z maszyną, ale przede wszystkim ze strumieniem percypowanych – kreowanych i sterowanych przez siebie – obrazów. To istotne novum, nieznanne dotychczas w tej skali jako: wysoko rozwinięty system operacyjny, kod dostępu, a przede wszystkim niebywale kuszący i pociągający rezerwuuar atrakcji.

W transmisji radiowej i w przekazie telewizyjnym mieliśmy efekt współobecności i zbiorowego współuczestniczenia w transmisji wyobrazonego. Obraz wirtualny oferuje o wiele więcej: ultranowoczesną ekstensję, która angażuje psychikę użytkownika w sposób uludnie bezpośredni i niezrównanie zmysłowy. Zostajemy umieszczeni „w środku” akcji rozgrywającej się w ukazanym świecie, sami stając się jej aktywnymi uczestnikami. Mało tego, otrzymujemy możliwość wpływania na jej przebieg. Wystarczy zanurzyć się w to uniwersum i zacząć po nim nawigować, by przebywać odtąd nie na zewnątrz, lecz „wewnątrz” immersyjnego obrazu.

Fikcje semiotyczne wszelkiego typu są modelami (czy, jak kto woli, projekcjami) wyobrazonego. Wspólnym ich mianownikiem pozostaje zmyślenie. Ale nie tylko. Przekaz fikcjonalny nie jest – z racji bycia fikcją – automatycznie przekazem nieprawdziwym. To model symulacyjny, który – właściwie użyty i umiejętnie wykreowany – pozwala ludzkiemu umysłowi zdobyć orientację przydatną nie tylko w danej grze (literackiej, ikonicznej, audialnej, audiowizualnej etc.), ale także w realnym świecie.

Gramy w tę grę – wykreowaną z wszelkiego rodzaju znakowej fikcji – z wielką przyjemnością nie tylko w dzieciństwie, lecz również w wieku dojrzałym. Model taki działa na podobieństwo programu treningowego. Za pomocą słów i obrazów, dzięki kreacyjnej potędze ich oddziaływania, odbywamy osobiście podróż bądź lot dziejący się w umownej, symbolicznej czasoprzestrzeni naszej wyobraźni. Tak uprawiana, zabawa w światy i byty fikcjonalne zawiera w sobie – bywa, iż niezmiernie cenny – aspekt gry na serio.

Kontakt ludzkiego umysłu z fikcją i jej niezliczonymi wytworami dostarcza mu nie tylko rozrywki i przyjemności. Podłącza nas do systemu kultury. Bawi, wciąga, fascynuje i uczy. Koduje w naszej świadomości niezliczoną ilość ważnych i mniej ważnych informacji o świecie, na którym i w którym żyjemy. W tym sensie, dorastając, nie rozstajemy się z nim i nie wyrastamy z niego do końca. Bardzo wielu ludzi czerpie z tego zanurzenia w fikcję lekturową i ekranową radość do końca życia.

Cóż w takim razie staje się źródłem choroby? Immersja łagodna nie jest nią. Groźna jako zaburzenie ludzkiej osobowości jest tylko immersja w postaci ostrej. Którędy przebiega granica między chwilowym zaburzeniem percepcji a trwałą niepoczytalnością umysłu, będącą wynikiem uzależnienia od wirtualnej niby-rzeczywistości? Kiedy immersja zaczyna zagrażać ludzkiej psychice? W jakim momencie presji swego oddziaływania czyni ona kogoś od niej uzależnionego człowiekiem chorym?

Naiwnością byłoby sądzić, że istnieje proste rozwiązanie tej intrygującej skądinąd zagadki. Nie wiemy dotąd, co takiego dzieje się w mózgu człowieka nieodwracalnie ulegającego symulakrowej immersji. Powtórzmy raz jeszcze: nie istnieje jeden tryb wyjaśnienia i wzorzec, w którym da się pomieścić wszystkie indywidualne przypadki powikłań będących skutkiem cyfrowej immersji. Nie ma też uniwersalnego modelu umożliwiającego precyzyjny opis takiego zaburzenia percepcji. Zarówno psychospołeczne źródła, jak i niejasna do dzisiaj etiologia tego zjawiska okazują się dużo bardziej skomplikowane, niż się potocznie sądzi.

Dla jednych immersja jest ucieczką przed kontaktem z innymi. Dla drugich świat wirtualny, od którego nie potrafią się uwolnić, stanowi „lepszą” alternatywę istnienia i azyl chroniący przed nieakceptowaną przez nich z różnych powodów rzeczywistością. Jeśli powiadamy, że zjawisko immersji ma charakter psychosomatyczny, to mamy na myśli niekontrolowany przepływ między sferą odczuć psychicznych a doznaniem fizjologicznymi. Towarzyszy temu niezaspokojony głód przebywania w świecie, który oferuje kuszące możliwości i atrakcje niedostępne w realu.

MECHANIZM IMMERSJI

Usiłując przeniknąć i opisać psychospołeczny mechanizm immersji, pytamy w gruncie rzeczy nie o takie czy inne kanały percepcji, lecz o naturę integracji społecznej, która stanowi nieustanne zadanie każdej – w tym również współczesnej – kultury jako systemu opartego na społecznej homeostazie: dążeń, reguł, norm i sposobów pokonywania antynomii ludzkiego istnienia. Rozpad *versus* scalanie, entropia *contra* informacja, ekstensje, nad którymi człowiek panuje, i ekstensje, które panują nad człowiekiem. Świat wirtualny jako poszerzona hiper-rzeczywistość będąca światem nie tylko zastępczym, ale jedynym.

Zmierzając do funkcjonalnej rekonstrukcji mechanizmu immersji, spróbujmy wskazać kluczowe cechy charakterystyki tego zjawiska. Traktowane przez nas poniekąd jako dostrzegalne symptomy, a poniekąd jako stadia pewnego procesu dotyczącego psychosomatycznego uzależnienia istoty ludzkiej, są one następujące:

- 1) przeniesienie w alternatywny świat fantomów;
- 2) fascynacja cyfrową niby-realnością;
- 3) zatarcie poczucia rzeczywistości;
- 4) dominacja symulakrum nad realem;
- 5) wypieranie realnego świata jako czegoś ułomnego i nieporównanie gorszego od „idealnych” cyfrowych symulakrów;
- 6) uwięzienie psychiki w fikcji;
- 7) trwałe odłączenie i odcięcie człowieka od związków z realnym światem.

Jak widać, cztery pierwsze z wymienionych wyżej siedmiu symptomów nie oznaczają jeszcze choroby. Była już mowa o tym, że immersja w różnych swoich odmianach (muzyczna, plastyczna, literacka, teatralna, radiowa, telewizyjna, kinowa czy cyfrowa) w swej postaci łagodnej, by się tak wyrazić, w wersji soft, jest zjawiskiem powszechnie występującym w kulturze dawnej oraz współczesnej, które wcale nie musi prowadzić do wystąpienia w życiu jednostki objawów

chorobowych. Z taką – występującą okresowo i odwracalną – postacią immersji mają na co dzień do czynienia miliony ludzi.

Przejście na drugą stronę cyfrowego lustra w praktyce komunikacyjnej zaczyna nieść z sobą poważne niebezpieczeństwo dopiero od momentu, gdy w umyśle i w życiu psychicznym człowieka dochodzi do wyparcia związku z realnym światem i w konsekwencji do skrajnego ograniczenia wszelkiej potrzeby kontaktu z nim. Newralgiczne dla niebezpiecznego rozwoju tego procesu okazują się zatem symptomy 5. i 6., prawdziwie groźny natomiast – symptom 7.

Leczenie kogoś uzależnionego od cyfrowych bytów nie jest sprawą ani prostą, ani tym bardziej łatwą. Przeniesienia immersyjne – jako efekt osobistego przeżywania fikcji – stanowią źródło głęboko doznawanej psychofizycznej przyjemności. Doznanie to uwalnia nas od ciężaru realnego życia, zawiera w sobie aspekt nie tylko psychiczny. Własne ciało osoby dotkniętej immersją – unieważnione w swych przyrodzonych, codziennych funkcjach – staje się bramą do cyfrowego raju. Cyfrowa nirwana wpisana w program zastępczy życia codziennego jednostki nabiera cech powtarzalnego rytuału. Dzięki umiejętnościom operacyjnym, jakimi dysponuje człowiek będący uczestnikiem współczesnych form komunikacji, w cyberprzestrzeni osiąga on stan zwodniczej nieważkości połączony z uzyskaniem dostępu do bogatego repertuaru „odmiennych stanów świadomości”.

Cyfrowa immersja jako szczególnego typu choroba przypomina pod wieloma względami choroby takie, jak alkoholizm i narkomania. Przeżywany permanentnie, stan elektronicznej narkolepsji uzależnia ludzi równie silnie, jak alkohol czy narkotyki twarde. Ilekroć do niego powracają, stan ten odrywa ich od realnego świata, przenosi w inny, „lepszy” cyberświat. Przebywanie w nim oferuje ludziom dotkniętym immersją fatalną premię. Za sprawą magicznego działania ekstensji wejście w cyberprzestrzeń uwalnia ciało i umysł od przykrych ograniczeń rzeczywistości, dając w zamian złudne (i cóż z tego, że złudne!) poczucie zanurzenia w świecie idealnym.

Znamienne przy tym, że w poczuciu osoby chorej efekt immersji uchodzi za bezpieczny z tego powodu, że nie wywołuje skutków ubocznych i nie niszczy jej zdrowia. Tak oczywiście nie jest, choć kontakt z ludźmi uzależnionymi od wirtualnych światów na pierwszy rzut oka wydaje się potwierdzać, że nie niszczy im zdrowia bardziej niż w przypadku komputerowych pracoholików (chroniczne zapalenie spojówek, postępujące choroby oczu, schorzenia narządów ruchu, kręgosłupa etc.). Z biegiem czasu i wraz z postępowaniem choroby część chorych rujnuje jednak własną osobowość i unicestwia samych siebie: redukując dotychczasowe formy egzystencji, odmawiając wykonywania podstawowych funkcji życiowych, popadając w bezsenność, anoreksję i w końcu w obłąd całkowitego uzależnienia od wirtualnego niby-świata.

METABOLIZM INFORMACYJNY

W gruncie rzeczy immersję jako chorobę można przedstawić jako ciężkie zaburzenie metabolizmu informacyjnego. Następuje w nim osobliwe odwrócenie i zamiana ról. Cyfrowa ekstensja, która miała być poszerzeniem materialnej

rzeczywistości, staje się rzeczywistością jedyną: ważniejszą od wszystkiego, co realne. To już nie wykreowany elektronicznie przekaz wirtualny i w swym działaniu niby-rzeczywisty, lecz świat rzeczywisty, który – tak percypowany i odczuwany w dewiacyjnym procesie percepcji – zamienia się od tego momentu w karykaturalnie niedoskonały i przykro odczuwany przez osobę chorą dodatek do jedynie „prawdziwej” w jej poczuciu nadrealności, jaką stanowią cyfrowe symulakra.

W psychice chorego, który uległ opresyjnemu działaniu immersji, między obiema sferami – rzeczywistą (realną) i urojoną (nadrealną, metafizyczną) – zostaje zerwany podstawowy kontakt, zapewniający rozróżnianie iluzyjnego świata na ekranie i realnego świata poza ekranem. Ustaje przepływ i racjonalnie kontrolowana, sensowna wymiana danych. Równocześnie w psychice osoby dotkniętej ostrą postacią cyfrowej immersji zachodzi groźny w skutkach proces odwrócenia biegunów.

Świat realny, paradoksalnie, nabiera odtąd właściwości fantomatycznych w odróżnieniu od fenomenalnie rzeczywistych w swym kształcie „prawdziwych” przeżyć, których dostarczają obrazy ekranowe. Treścią najgłębiej przeżywaną i najbardziej osobistą staje się już nie to, co istnieje w naszym życiu, lecz inny – bez porównania doskonalszy i bardziej atrakcyjny – świat będący pochodną wirtualnego wyobrażenia. Wybitny psychiatra Antoni Kępiński tak oto pisał o tym przed laty:

Mówi się, że człowiek jest niewolnikiem swoich nawyków. Podobnie chory na schizofrenię nie może wyzwolić się ze swoich stereotypowych aktywności – rojeniowych nastawień, omamów, manierizmów, dziwactw itp.¹

Przeniesienie i aberracyjna wymiana zachodząca w procesie przepływu danych, o której mowa, dotyczy nie tylko pozycji uczestnika zajmowanej wewnątrz przekazu. W grę wchodzi tu znacznie więcej: całkiem odmiennie zorientowana koncentracja uwagi, wyłączenie bodźców zewnętrznych, strumień reakcji emocjonalnych, wreszcie zamiana pamięci własnej na nową, zaprojektowaną w cyberświecie.

Kultura uczestnictwa w opisanej wyżej postaci przeistacza się w zniewolenie osobowości. Upada bariera oddzielająca cyfrowy przekaz – jako szczególnego rodzaju byt semiotyczny – od osoby użytkownika dysponującego (coraz mniej) własnym ciałem, życiem duchowym etc. Jego własne „ja”, pozbawione kontroli nad sobą i nad przekazem, roztopia się w bezkresie cyfrowych fantomów. W konsekwencji digitalne rozszerzenie rzeczywistości skutkuje ułudnym rozszerzeniem i groźnym w skutkach rozpadem zdeintegrowanej osobowości, której przekaz nadał nowy fantomatyczny sens istnienia. Człowiek dotknięty tą chorobą przestaje mieszkać we własnym świecie i żyć we własnym otoczeniu, egzystuje odtąd coraz bardziej w wirtualnej chmurze realności zastępczej.

Analiza kulturowa fenomenu cyfrowej immersji uzmysławia, iż za każdym razem dochodzi za jej sprawą do zaniku percepcyjnego dystansu wobec przekazu (resp. trwałego unicestwienia jego ram tekstowych), prowadzącego do przekroczenia granicy iluzyjności. Przekroczenie to polega na tym, że sztuczny twór zmaterializowanej w postaci cyfrowych fantomów wyobraźni jego adresat traktu-

¹ A. Kępiński, *Schizofrenia*, Warszawa 1972, s. 40.

je jako rzeczywistość *tout court*: z wszelkimi skutkami własnego przeniesienia w świat nieistniejący i transpozycji tego nieistniejącego świata w realny świat własny. Zanika rama oddzielająca dany komunikat od faktualnej (intersubiektywnej) rzeczywistości. Przekaz i transmitujący go tekst stają się wyłączną i jedynie ważną nadrzeczywistością, znak zmienia się w zmaterializowany desygnat.

SPOŁECZNY ZAKRES WYSTĘPOWANIA IMMERSJI

Problematyka immersji rozpatrywana w sposób kompleksowy w świetle: teorii komunikowania, semiotyki i antropologii kultury otwiera nowe pole badań nad właściwościami nie tylko dzieł artystycznych (resp. sztuki ruchomych obrazów), lecz również wszelkich kategorii obrazów audiowizualnych. Studiowanie tego fenomenu, będącego dzisiaj zjawiskiem coraz powszechniej występującym w społeczeństwach ery informacji, niepomrotnie rozszerza „przestrzeń teorii” i zakres potencjału komunikacyjnego kategorii języków niewerbalnych, z językiem ruchomych obrazów na czele².

Kwestią szczególnie intrygującą okazuje się społeczny zakres występowania immersji. Jeśli dotyka ona pojedynczych ludzi, wydaje się, że ma zasięg ograniczony i incydentalny. Jest wówczas czymś na kształt lokalnie występującego ogniska choroby. Wydaje się względnie niegroźna, skoro osobisty dramat z nią związany dotyczy „tylko” pojedynczego człowieka i jego najbliższego otoczenia. Zdarza się jednak, że wchłonięcie fikcji i zanurzenie w nią ogarnia wielką liczbę ludzi: rozprzestrzeniając się, z dnia na dzień staje się coraz groźniejszą i bardziej powszechnie występującą epidemią.

Cyfrowa immersja rozpatrywana w tej skali nie jest jedną z wielu przejściowych przypadłości świata, w którym obecnie żyjemy. W opisanych wyżej symptomach immersji koncentrują się podstawowe zagadnienia dotyczące nie tylko psychiki współczesnego człowieka, ale i reguł funkcjonowania społeczeństwa informacyjnego.

Pozbawiona refleksji i niezbędnego minimum sceptycyzmu, wiara w przekaz – zwłaszcza w połączeniu z biegłą umiejętnością poruszania się po cyberprzestrzeni oraz zwodniczo łatwym dostępem do technologicznego *know-how* – staje się udziałem nie tylko poszczególnych jednostek, lecz także wielomilionowej zbiorowości użytkowników sieci. Skutki owej bezkrytycznej wiary w percypowany przekaz mogą być z natury rzeczy nieporównanie groźniejsze w swej makroskali: niszcząc w końcu nie tylko pojedyncze i zbiorowe istnienie, ale również racjonalne podstawy danej kultury i życia społecznego.

Frenezja (z gr. *phrenitis* – ‘obłąkanie’, *phrenitikós* – ‘obłądny’, ‘szalony’) wyraża specyficzny stan obłądki indywidualnej i zbiorowej świadomości. Cyfrowa frene nie jest czymś nowym i absolutnie wcześniej niespotykanym. W oczach historiozofa, antropologa kultury i medioznawcy okazuje się ona kolejną wersją znanych już w dziejach ludzkości frene poprzednich. Wielki hipnotyzer (przez

² Zob. L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2008; M. Hendrykowski, *Język ruchomych obrazów*, Poznań 2014.

tę „wielkość” należy rozumieć wyłącznie zasięg jego wpływu) jak zawsze dąży do tego samego: pragnie dla siebie władzy absolutnej. A taką władzę daje mu nieograniczone władanie cyfrowymi ekstensjami połączone z wyznawaną przez miliony poddanych pospólną wiarą w znak, który dla wielu z nich staje się jedynie istniejącą rzeczywistością.

BIBLIOGRAFIA

- Benedikt M., *On Cyberspace and Virtual Reality*, w: *Man and Information Technology. Lectures from an International Symposium*, Stockholm 1995.
- Bühler K., *Teoria języka. O językowej funkcji przedstawiania*, przeł. J. Koźbiał, Kraków 2004.
- Cherry C., *On Human Communication*, Cambridge 1966.
- Descartes R., *Reguły kierowania umysłem*, przeł. L. Chmaj, Kęty 2002.
- Giddens A., *In Defence of Sociology. Essays, Interpretations and Rejoinders*, Cambridge 1996.
- Grau O., *Virtual Art.: From Illusion to Immersion*, Cambridge – London 2003.
- Heim M., *Metaphysics of Virtual Reality*, New York – Oxford 1993.
- Jakobson R., *Wspólny język lingwistów i antropologów*, przeł. A. Werpachowska, w: tegoż, *W poszukiwaniu istoty języka. Wybór pism*, t. 1, Warszawa 1989.
- Kępiński A., *Schizofrenia*, Warszawa 1972.
- Kroeber A.L., *Istota kultury*, przeł. P. Sztompka, Warszawa 2002.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2008.
- Maslow A.H., *W stronę psychologii istnienia*, przeł. I. Wyrzykowska, Poznań 2004.
- Nycz R., *Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura*, Warszawa 2012.
- Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009.
- Prieto L.J., *Przekazy i sygnały*, przeł. J. Lalewicz, Warszawa 1970.
- Rapoport A., *What Is Information?*, w: *Communication and Culture*, ed. A.G. Smith, New York 1966.
- Rheingold H., *Virtual Reality*, London 1992.
- Rorty R., *Obiektywność, relatywizm i prawda*, przeł. J. Margański, Warszawa 1999.
- Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Łódź 2002.
- Turing A.M., *Maszyna licząca a inteligencja*, przeł. T. Baszniak, w: *Filozofia umysłu*, red. B. Chwedeńczuk, Warszawa 1995.
- Uspienski B., *Strukturalna wspólnota rodzajów sztuki w odniesieniu do literatury i malarstwa*, przeł. Z. Zaron, w: *Semiotyka kultury*, red. E. Janus, M.R. Mayenowa, Warszawa 1975.

IMMERSION. VISUAL ANTHROPOLOGY STUDIES

Summary

From the perspective of cultural anthropology, immersion is a psychosocial phenomenon consisting in absorbing consciousness of a viewer completely fascinated by a perceived message.

Deceptive impression of communing with reality is a psychosomatic illusion offered as a standard by digital extensions: the internet communications, computer animation, artificial world of video games of various kinds, as well as films of the new and the latest generation. Extension transference (a term used by Edward T. Hall) is nothing new. However, constantly

expanding macro-social scale of this process is something new. As a result, the growing effects of contemporary digital extension transference from the 2.0 cyberspace became, as never recorded before, widespread and massive. Today's societies experience one of its most dangerous effects which turns out to be snowballing immersion. Immersion considered in a comprehensive manner in the light of: communication theory, semiotics and cultural anthropology opens a new field of research not only on the characteristics of artistic works (resp. the art of moving images), but also all categories of audiovisual works.

Studying this phenomenon, which is now more and more common among the information age societies, enormously expands the "space of theory" and the scope of communication potential of non-verbal categories of languages, to start with the language of moving images. In an analysis of this phenomenon Marek Hendrykowski advocates linguistic and cultural orientation in the study on complex mechanisms of immersive disorders, emphasizing not only the individual (referring to the life of the individual), but also the social effects of digital frene.

Trans. Izabela Ślusarek