

KS. TOMASZ NAWRACAŁA

Wydział Teologiczny
Uniwersytet Adama Mickiewicza
Poznań

Analogia entis. Możliwości i ograniczenia chrześcijańskiej wizji świata wirtualnego i cyberprzestrzeni

Streszczenie: Rozwój różnych i złożonych technologii doprowadził do powstania przestrzeni cybernetycznej, jednocześnie dostępnej dla wszystkich i otwartej. Nowa rzeczywistość wirtualna nie rozwija się jednak wyłącznie w oparciu o nowe prawa i reguły, lecz o to, co dotąd określało rozwój indywidualnego człowieka oraz całej ludzkości. Świat wirtualny odbija reguły świata realnego, ponieważ ich istnienie jest analogiczne. Ta analogia istnienia pozwala na postawienie pytania o związek między religijną wizją świata a tym, co odnajdujemy w cyberprzestrzeni. Niniejszy artykuł podejmuje próbę przeanalizowania kilku istotnych elementów chrześcijańskiego spojrzenia na świat i ich konsekwencji dla świata wirtualnego.

Słowa kluczowe: stworzenie, Bóg, analogia, wolność, odpowiedzialność, godność, porządek, przemoc.

Biblijna koncepcja stworzenia jest jednym z najważniejszych elementów wiary starożytnego Izraela. Jej początki szukać należy w środowisku, z którego wywodził się Abraham, chociaż jej ostateczny kształt uformował się dopiero w czasach niewoli greckiej. Wiara w Boga stwórcę odsłania swoje znaczenie w powiązaniu z historycznym doświadczeniem Boga. Izrael zostaje przez Jahwe wyprowadzony z domu niewoli w Egipcie i wezwany do zawarcia przymierza na Synaju. Ten, który wybawia i tworzy przymierze, objawia się jako wszechmocny Pan wszystkiego. Każda rzecz i każdy człowiek do Niego należą i od Niego zależą. Stąd rodzące się coraz silniejsze przekonanie, że Jahwe nie tylko rządzi małym wycinkiem świata, między Nilem a Jordanem, ale w ogóle całym kosmosem z wszystkimi siłami, jakie w nim są zawarte. Jahwe jest jeden i jest jako Wybawiciel, Twórca przymierza oraz Stwórca człowieka i świata.

Akt stworzenia z racji swego boskiego pochodzenia i uzyskanych skutków nie daje się sprowadzić do szeregu innych aktów, których podmiotem jest Bóg. Stworzenie jest aktem jedynym i niepowtarzalnym. Bóg może w różny sposób wybawiać swój lud ingerując bezpośrednio lub pośrednio w historię ludzkości; może także zawierać ze swoim ludem nowe przymierza, które nie odwołują wcześniejszych, lecz

je dopełniają. Jednak stworzyć może tylko raz, ponieważ takie działanie zaczyna się *ex nihilo*. W sensie ścisłym określenie „stworzyciel” odnosi się wyłącznie do Boga, a jeśli jest używane w stosunku do człowieka, to przez analogię. Człowiek nie tyle jest stwórcą, co twórcą, tzn. kimś, kto w swoim działaniu bazuje na wcześniejszych elementach. Człowiek staje się przyczyną czegoś nadając powstającej rzeczy określone cechy, ale nie sprawiając faktycznie zaistnienia elementów substancjalnych tej rzeczy. Ten fakt musi z konieczności być brany pod uwagę w rozpatrywaniu cyberprzestrzeni jako świata zamkniętego, o nieograniczonych możliwościach komunikowania się i wymiany informacji¹.

Niniejszy artykuł pragnie wskazać kilka zasadniczych elementów szeroko rozumianej cyberprzestrzeni, które odnoszą się do religijnego spojrzenia na świat jako rzeczywistość stworzoną. Wydaje się bowiem, że rzeczywistość wirtualna i realna (ang. *meatspace*) pozostają wobec siebie w daleko idącej analogii. W konsekwencji zaś pytanie o religię, jako element realnej rzeczywistości człowieka, musi także pojawić się w nowej, wirtualnej rzeczywistości. Tłem dla tych rozważań będą wybrane filmy, w których fabuła oparta jest o wizję świata cyberprzestrzeni i nowej w nim roli człowieka.

1. Świat różny od Boga

Podstawowe prawo stworzenia wyraża się w zdaniu: Bóg nie stwarza czegoś, co jest boskie. Historia Kościoła w starożytności pokazuje, jak wielkie napięcia rozdziły się wokół problematyki pochodzenia Osób boskich². Analogia do świata ludzkiego nakazywała dla odróżnienia osób stosować pojęcie zrodzenia. Bóg Ojciec zradził swego jedynego Syna, to znaczy nadawał mu istnienie w określonym czasie. Teza Ariusza o tym, że był czas, gdy nie było Syna, wydawała się logiczna z punktu widzenia ludzkiej logiki. Wśród ludzi każdy ojciec, zanim będzie miał syna, istnieje wcześniej. Jeżeli w Bogu mamy do czynienia ze zrodzeniem, o czym mówi Nowy Testament, to oczywistym jest fakt nieistnienia Syna na równi z Ojcem. Tego typu twierdzenia zostały przewyżczone przez oddzielenie stworzenia i zrodzenia przy jednoczesnym dodaniu równości w bóstwie Osób w Trójcy Świętej. Bóg jest jeden i jedno jest także bóstwo. Fakt, że w Bogu występuje różnica osób, nie oznacza stwarzania ich w wieczności w działaniu progresywnym, ale faktycznie różne istnienie w różnicy osób poprzez relację. Analogia do ludzkiego zrodzenia musi być w konsekwencji ubogacana analogią do formowania się słowa w ludzkim umyśle. Takie

¹ Podobne rozróżnienie można sprowadzić do różnicy między *pochodzeniem* a *początkiem*. Ten pierwszy operuje pytaniem „w jaki sposób ?” pokazując złożoność rozmaitych procesów zachodzących w stworzonych bytach. Pytanie o *początek* jest pytaniem, które wykracza poza świat praw fizycznych i bytów, które istnieją. Chodzi przecież o przyczynę ich istnienia, a nie tylko sposób realizacji tego istnienia. Por. B. Sesboué, *Wierzę. Wezwanie do wiary katolickiej dla kobiet i mężczyzn XXI wieku*, Warszawa - Poznań 2000, s. 93-98.

² Por. J. Pelikan, *Tradycja chrześcijańska. Historia rozwoju doktryny*, t. 1: *Powstanie wspólnej tradycji*, Kraków 2008, s. 220 n.

słowo nie oddziela się od podmiotu, choć musi się od niego różnić. Bóg ma Syna, który jest Jego jedynym Słowem; to Słowo istnieje jako Syn w Bogu, mając absolutnie identyczne jedno bóstwo, lecz różne osobowości. Bóg Ojciec nie jest Synem, a Syn nie jest Ojcem.

Trójjedyny Bóg jest stwórcą świata, to znaczy sprawia zaistnienie czegoś, co Nim nie jest³. Stworzony świat nie jest boski, ponieważ jest absolutnie różny od Boga. Żaden z elementów tego świata nie może powiedzieć o sobie, że ma lepszy dostęp do Stwórcy. Wszystko do Niego należy i wszystko od Niego zależy, mimo że od strony każdego ze stworzeń owa relacja zależności przejawia się w rozmaity sposób. Cały świat jest objawieniem Boga i nosi jego ślady (*vestigia Dei*), ale żadne ze stworzeń nie jest w jakikolwiek sposób boskie. Istnienie każdego z nich ukazuje ich własną wartość i doskonałość. Jeśli tylko Bóg jest najwyższą doskonałością i dobrocią, to wszystko, co istnieje dzięki Niemu i przez Niego na skutek udziału w Jego doskonałości, także może być dobre. Fakt istnienia każdego ze stworzeń jest jego najważniejszym dobrem i najwyższą doskonałością – niebyt, tak jak i brak dobra, jest złem. Mimo istnienia przepaści między Stwórcą a stworzeniem, to ostatnie ma swoją określoną i niezbywalną wartość. Ta jednak wartość jest nieporównywalna z doskonałością Boga. Świat i Bóg są różni, a granica między nimi jest stała i ontologiczna. Bóg istnieje sam z siebie odwiecznie, świat istnieje jako chciany i stworzony przez Boga w określonym momencie. Bez tej wolnej decyzji Stwórcy stworzenie w ogóle by nie zaistniało.

2. (Nie)doskonałe odbicie

Ogólna zależność stworzeń od Boga ma swoje analogiczne znaczenie dla świata wirtualnego. To, co zostaje stworzone przez człowieka, jako autora kolejnych elementów cyberprzestrzeni, jest różne od niego. Co więcej, owa różnica ma także sens ontologiczny. Człowiek istnieje realnie, podczas gdy świat w cyberprzestrzeni jest tylko wirtualny, tzn. tak wykreowany, że prawie rzeczywisty. Prawdopodobieństwo istnienia takiego świata nigdy nie przekroczy progu potencjalności jego istnienia. Rzeczywistość wirtualna pozostanie wyłącznie odbiciem realnego świata⁴. Odbiciem coraz bardziej doskonałym, ale nigdy rzeczywistym. Kreowanie świata wirtualnego, zarówno bezpośrednio przez człowieka jak i przy współudziale komputerów, ograniczone jest granicą doskonałości ontologicznej. Człowiek lub maszyna nigdy nie stworzą rzeczywistości doskonalszej od ich rzeczywistego istnienia. Świat cy-

³ Stworzenie świata zakłada ograniczenie Boga. Nie chodzi jednak o szukanie granic dla Bożego istnienia i działania poza Bogiem, ale w Nim samym. Bóg sam ogranicza siebie w swoim istnieniu i bycie, aby uczynić miejsce dla kogoś innego niż On sam. Na takie samoograniczenie Boga zwrócił uwagę J. Moltmann w proponowanej idei *zimzum*. Protestantcki teolog powołuje się przy tym na Izaaka Luria, a całą ideę zamyka w zdaniu: „Tam, gdzie Bóg wychodzi z siebie w siebie, tam może spowodować coś, co nie jest ani Boską istotą, ani Boskim bytem”. *Bóg w stworzeniu*, Kraków 1995, s. 168.

⁴ Dobrym przykładem jest tu nominowany do Oscara film *Katedra* w reż. T. Bagińskiego. Obraz przedstawia przerobione cyfrowo wnętrze gotyckiej katedry, która zachwyca układem linii pionowych.

berprzestrzeni doskonalili tylko to, co człowiek może ulepszyć dzięki zastosowaniu innych, nowszych narzędzi lub techniki. Sam jednak nie może stać się niezależnym i wolnym w swoim istnieniu. Człowiek zawsze będzie dominował nad światem techniki, a jeśli tę władzę utraci, może także utracić swoją uprzywilejowaną rolę we własnym świecie⁵. W konsekwencji – może także przestać istnieć⁶.

Świat wirtualny powtarza prawa i reguły świata rzeczywistego. Jeśli w świecie rzeczywistym człowiek nie może istnieć pozbawiony określonych reguł odnoszących się do jego zachowania i przetrwania, to podobne reguły kreowane są w świecie cyberprzestrzeni. Bohaterowie światów wirtualnych skazani są na regenerację: muszą zdobywać pieniądze, złoto lub jakieś inne określone dobro, aby móc za nie nabyć energię (odpowiednik jedzenia i picia), broń lub inne przedmioty konieczne do przetrwania. Procesy biologiczne, kulturowe, społeczne są przenoszone w mniejszym lub większym stopniu na świat cyberprzestrzeni, aby w nich tworzyć reguły istnienia. Podobne przenoszenie dotyczy wartości moralnych i religijnych. W świecie rzeczywistym człowiek odkrywa prawo moralne wpisane w swoje serce i próbuje wprowadzić je w życie. To, co czyni, świadczy o tym, jaką wartość ma to prawo dla jego istnienia. Zasada dobra i zła jest obiektywna, a jej głównym strażnikiem jest Bóg. W świecie wirtualnym to człowiek zajmuje miejsce Boga i dlatego może sam określać, co jest dobre, a co złe. Konsekwencją tego jest nieuchronna wizja rozmaitych światów z regułami wypaczonymi i oderwanymi od zasad świata rzeczywistego. To, co dobre w jednym świecie może okazać się złem w innym. Proces odwrotny jest tak samo dopuszczalny jak i możliwy. Dobre i złe zostają ze sobą powiązane w sposób zamienny i tak ścisły, że samo ich pomieszanie nabiera wartości nowego prawa. Zabójstwo lub morderstwo, pobicie lub inne zbrodnie kolektywne (dla jednego poświęca się wielu) stają się coraz bardziej normą i czymś oczywistym. Człowiek przestaje odróżniać dobro i zło lub je zupełnie relatywizuje. Jedno i drugie zależy wyłącznie od sytuacji człowieka w jego wymiarze indywidualnym. Nie liczy się już nic i nikt, tylko on jeden. Przetrwanie społeczeństwa lub rodzaju ludzkiego może okazać się zbędne⁷.

Zmiana zasad etycznych i moralnych prowadzi także do zatracenia poczucia poświęcenia. W świecie rzeczywistym naczelną zasadą ludzkiego działania jest miłość. To dla niej człowiek potrafi dokonać wielkich i wspaniałych rzeczy⁸. Miłość powinna coraz mocniej wpływać na kształtowanie postępowania i zachowania człowieka,

⁵ Pewną wizję takiego końca rozwoju maszyn i próbę ich dominacji nad człowiekiem przedstawia *I, Robot* w reż. A. Proyas. Por. także *The Machine*, reż. C. W. James.

⁶ W konflikcie dwóch doskonałych istnień zwycięzcą może być tylko jeden. Jeśli nie człowiek, to maszyna. Walka między nimi jest główną osią fabuły filmu *Matrix* w reż. L. i A. Wachowskich.

⁷ W cyklu filmów *Resident Evil* (reż. P. W. S. Anderson) widzimy, że próba ocalenia ludzkości zależy wyłącznie od pokonania komputera sterującego całym systemem. Maszyna sama ustala reguły według jednej zasady i poświęca wszystko i wszystkich dla wypełnienia podstawowego prawa: kontrolowania systemu.

⁸ Por. J.-B. Bossuet, *Oraison funèbre d' Anne de Gonzague, princesse Palatine*. Tekst mowy na: www.abbaye-saint-benoit.ch/bossuet/volume012/027.htm [20.05.2014].

aby w konsekwencji znaleźć swoje spełnienie w bezinteresownym i całkowitym darze z siebie dla innych. Nie chodzi jednak o miłowanie kogoś w ogóle, ale o miłość skierowaną do jednego, określonego człowieka.⁹ Prawdziwa miłość łączy się z ofiarą – najpierw ze swoich talentów i darów, a ostatecznie z samego siebie¹⁰. Gotowość do poświęcenia i ofiary z siebie jest szczytem ludzkiego istnienia. Świat cyberprzestrzeni to poczucie ofiary niweluje lub nawet niszczy. Koniecznym jest bowiem poświęcenie wszystkiego dla własnego przetrwania. Własne *ja* staje się absolutnym odniesieniem dla wszelkich działań i często prowadzi do wzrostu brutalności. Jeśli bohater ma przetrwać, musi zabijać, kierować się brakiem litości i bezwzględnością, a w konsekwencji stawać się coraz bardziej bestialski¹¹. Ktoś taki nie może kochać. Nie można być aniołem i demonem, dobrym i złym. Jest się albo jednym, albo drugim, ponieważ obecność jednego wyklucza obecność drugiego.

3. Całkowita bezimienność

Łatwość w podejmowaniu złych decyzji lub zabijaniu wynika z totalnej anonimowości w świecie wirtualnym. Anonimowość oznacza także brak odpowiedzialności. W świecie cyberprzestrzeni każdy czuje się wolny i robi to, na co ma ochotę. Może być sobą, a może także udawać kogoś innego – fikcyjnego bohatera, który przyjmuje inne niż rzeczywiste cechy. Nowe awatary ukazują często niespełnione marzenia i stają się próbą ucieczki od trudności rzeczywistego świata¹². Emocje, rozsądek, uczciwość lub ideały stają się synonimem minionej epoki, bowiem w nowym świecie jest tylko kilka reguł do spełnienia. Taki pozbawiony uczuć świat prowadzi do zubożenia relacji międzyludzkich i nadużyć w podawaniu się za kogoś innego¹³. Świat wirtualny jest światem samotników, w którym relacje międzyludzkie okazują się tylko pozorem i błędną iluzją. Właśnie iluzoryczność tych relacji w ich trwałości lub w zakresie wydaje się niebezpieczna w perspektywie religijnej. Odniesienie do Boga może być tylko pozorne, bez większego wpływu na życie człowieka. Działania płynące z wiary będą tylko czynami ograniczonymi do postępowania według

⁹ Pojęcie miłości altruistycznej mocno krytykuje ojciec J. Bocheński w swoim *Sto zabobonów. Krótki filozoficzny słownik zabobonów*, Kraków 1994, s. 16.

¹⁰ Por. K. Wojtyła, *Miłość i odpowiedzialność*, Lublin 1986, s. 87.

¹¹ Dobrym tłumaczeniem takiej eskalacji brutalności są słowa bohatera filmu *Gra Endera* (reż. G. Hood), który na pytanie: *Dlaczego go [potwora z gry komputerowej]zabijeś?* odpowiada: *Tego od nas chcę. Graj według zasad zginiesz. Wybierz przemoc – wygrasz.*

¹² W tym względzie tragicznym obrazem pozostaje film *Sala samobójców* w reż. J. Komasy, w którym główny bohater zatracą swoją osobowość utożsamiając się z fikcyjną postacią z gry.

¹³ Najbardziej oczywista jest tu zmiana płci lub wyglądu oraz odmładzanie siebie. W filmie *Surogaci* (reż. J. Mostow) pierwsza scena pokazuje zabójstwo dwóch robotów, młodego mężczyzny i pięknej kobiety. Właściciel tej ostatniej okazuje się otyłym, podstarzałym mężczyzną. Jakże wymowne jest też zakończenie filmu – po wyłączeniu wszystkich robotów na ulicach pojawiają się ludzie ubrani wyłącznie w szlafroki. Nikt nie wychodził z domu, gdyż porzucenie dotychczasowego sposobu życia okazało się rewolucyjne i rewelacyjne: zniknęły choroby i wypadki, wszyscy mieli piękne ciała bez siłowni i bez operacji plastycznych. Raj okazał się wielką rzeczywistą samotnością.

określonych przepisów lub zasad, a nie czymś, co wynika z potrzeby serca. Wiara okaże się ostatecznie zbędna lub efemeryczna; można zmienić przedmiot wiary tak samo jak i jej zakres. To człowiek zajmie miejsce Boga i to na nim zacznie się budowa innego świata. Jednakże ten nowy świat nie będzie mógł być trwały, skoro sam człowiek nie będzie zdolny do ujawniania siebie samego w relacji do innych. To, kim się stanie, zależne jest wprost od okoliczności, nastroju, potrzeby lub innych czynników. Anonimowość w relacji do drugiego człowieka i do Boga prowadzi do utraty własnej tożsamości tudzież zaburzenia pojęcia zbawienia. Jeśli Bóg w Chrystusie zbawia każdego indywidualnie¹⁴, to utrata własnej osobowości w jej indywidualności i niepowtarzalności prowadzi do zubożenia na zbawienie. Dzieło odkupienia staje się ostatecznie zbędne, ponieważ jest ono działaniem przemieniającym kosztem utraty czegoś. Świat wirtualny wyklucza zaś stratę – uczy bezwzględного zysku i postępu bez głębszego zastanowienia. Jedyne co pozostaje, to uczynić zbawiciela z człowieka. Taki nowy zbawiciel, choć pozbawiony jest elementów boskich, zachowuje jednak cechy Chrystusa: nowy porządek dokonuje się przez jakieś poświęcenie (ale nie unicestwienie), w poczuciu odpowiedzialności za innych lub dla ich dobra tudzież bezpieczeństwa, czasami także z miłości do innych – tych znanych i mniej znanych istnień¹⁵. Projekcja religijnej idei wybawiciela na świat cyberprzestrzeni wydaje się oczywista, ale w istocie różna od koncepcji chrześcijańskiej. Chrystus dokonuje dzieła zbawienia dla wszystkich stworzeń i nawet jeśli nie wszystkie w sposób wolny wracają do Boga, to nie są niszczone. Diabeł traci swoją władzę nad człowiekiem, ale nie przestaje istnieć, gdyż Bóg nie może zmieniać swojej decyzji o istnieniu czegokolwiek. Jeżeli raz powołuje kogoś do istnienia, to takie stworzenie jest chciane, niezależnie od jego zachowania lub działania. W tym względzie świat wirtualny odbiega daleko od świata realnego: wszystko, co jest szkodliwe lub zbędne, zostaje wyeliminowane¹⁶.

¹⁴ Przypomina o tym *Gaudium et spes* w nr 22: „Ten, który jest obrazem Boga niewidzialnego (Kol 1, 15), jest zarazem doskonałym człowiekiem, który przywrócił synom Adama podobieństwo Boże, zniekształcone przez grzech pierworodny. Ponieważ w Nim natura ludzka została przyjęta, a nie odrzucona, tym samym także w nas została wyniesiona do wysokiej godności. On sam bowiem, Syn Boży, poprzez wcielenie zjednoczył się w pewien sposób (*quodammodo*) z każdym człowiekiem. Ludzkimi rękami wykonywał pracę, ludzkim umysłem myślał, ludzką wolą działał, ludzkim sercem kochał. Zrodzony z Maryi Dziewicy stał się prawdziwie jednym z nas, podobny do nas we wszystkim z wyjątkiem grzechu”. Sobór Watykański II, *Konstytucje, dekryty, deklaracje. Tekst łaciński – polski*, Poznań 2008.

¹⁵ Bohater filmu *Gra Endera* (reż. G. Hood) dokonuje zniszczenia wrogiej cywilizacji. Ból z powodu unicestwienia innych istot okazuje się nie do zniesienia. Jedyne ratunkiem jest poświęcenie siebie dla ratowania tego, co zostało.

¹⁶ Przykładem jest tu główny bohater *A.I. Sztuczna inteligencja* w reż. S. Spielberga i I. Watsona. Dziecko - robot powołane jest do istnienia, aby dać namiastkę miłości dla właścicieli. Kiedy przestaje być potrzebny, jest wyrzucany. Problemem staje się fakt, iż robot uczy się ludzkich reakcji, uczy się miłości. Czy bezwzględność w niszczeniu takich urządzeń nie jest w ostateczności dehumanizacją człowieka, projektanta i twórcy maszyny? W jednej z pierwszych scen filmu pada pytanie o sen-

4. Przewidywalny schemat

Wspomniana wyżej łatwość w zmianie decyzji prowadzi także do utraty zdolności przewidywania zdarzeń jako prawdopodobnych. W realnym świecie człowiek patrzy na przyszłość bazując na intuicji i prawdopodobieństwie. Spośród rozmaitych zdarzeń wybiera te, które są mu bliższe, wydają się lepsze i bardziej prawdopodobne. W ten sposób przewiduje się to, co ma się wydarzyć lub decyduje się o tym, co nastąpi. Takie działanie uczy dalekowzroczności, umiejętności selekcji i odpowiedzialności za teraźniejszość. Świat realny nie daje możliwości powtórzenia lub powrotu do wcześniejszych zdarzeń. To, co jest, mija bezpowrotnie, a to, co było, już nigdy nie wróci. Świat wirtualny jest przez kogoś zaprojektowany i rozwija się według trudnego do odkrycia, ale określonego schematu. Człowiek okazuje się w nim tylko jednym z wielu elementów, który, bez przewidywania tego, co ma nadejść, podąża ku temu, co jest nieuchronne. Przejście przez taki czy inny etap okazuje się koniecznością, a nie tylko możliwością. I nawet, jeśli coś jest złe, to i tak będzie musiało się pojawić, wymagając określonych reakcji. Człowiek okazuje się więc aktorem na scenie świata, którego głównym zadaniem jest doskonale odegranie przewidzianej dla niego roli. Taka wizja świata jest niczym innym jak ukrytą predestynacją, w której człowiek nie działa w sposób absolutnie wolny. Poszczególne czyny mają wyłącznie pozory wolności, gdyż ostatecznie rzeczywistość, w której istnieje, ma już ustaloną z góry przyszłość. Dlatego też, zamiast stawać się współtwórcą nowego świata, człowiek staje się w nim marionetką. Co więcej, świat wirtualny, dając określony scenariusz, umożliwia także wielokrotne rozpoczynanie od tego samego miejsca po to, aby uzyskany rezultat był zadowalający i spełniający określone minimum. Czas w cyberprzestrzeni wydaje się być ujmowany jako zmienny, to znaczy pozwalający na powroty do przeszłości w dowolnym momencie i dokonywanie w niej koniecznych zmian.

Łatwość w podejmowaniu decyzji, przy równoczesnej możliwości wielokrotnego rozpoczynania od nowa, prowadzi do utrwalenia myślenia i działania w kategorii nieustannego wyboru. Alternatywa staje się sposobem na życie i przeżycie. Nieustanny wybór pociąga niestałość w podejmowanych decyzjach i konieczność udzielania odpowiednich wskazówek. Idąc jeszcze dalej, myślenie alternatywne prowadzi do skrajnej racjonalizacji w podejmowaniu decyzji i ocenianiu wszystkiego w kategorii tego, co się bardziej opłaca. Dochodzi więc do szacowania i wybierania rzeczy bardziej prawdopodobnych. Problem jednak w tym, że to prawdopodobieństwo jest faktorem subiektywnym: człowiek uznaje określone rozwiązanie jako możliwe wyłącznie w pryzmacie indywidualizmu (często rozumianego jako egoizm). Inni muszą sami dokonać wyboru. Ten sposób myślenia wprowadza w świat religii konieczność poszukiwania rozumnych argumentów. Wysiłek zrozumienia wiary nie

sowność tworzenia maszyn zdolnych do kochania. *Jaką odpowiedzialność wobec niego będzie ponosił człowiek?* Odpowiedź inżyniera jest następująca: *Bóg też stworzył Adama po to, aby Go kochał.* Pytanie jeszcze o to, kto zajmuje miejsce Boga okazuje się pytaniem retorycznym.

jest jednak niebezpieczny, co potwierdza długa tradycja Kościoła. Dużo trudniejsze jest ukazanie takiemu człowiekowi, że możliwa jest wiara wbrew logice na przykładzie Abrahama. Zamiast postrzegać wiarę jako relację do Boga, czyli jako związek międzysobowy, redukuje się ją wyłącznie do wiedzy i możliwości. Czy jest możliwe, że Bóg stworzył świat? Czy jest możliwe, że dał swego Syna jako Zbawiciela? Czy jest możliwe, że cierpienie ma sens? Cała seria takich pytań sprowadza się w poszukiwaniu odpowiedzi do stwierdzenia: tak, to jest możliwe. Jednak z braku przekonujących dowodów, trzeba wybrać inną drogę, pozbawioną wiary i Boga.

5. Zerwane relacje

Świat wirtualny w całej swojej złożoności prowadzi również do rozerwania stałego związku między Stwórcą a stworzeniem. Kościół widzi w akcie stworzenia nie tylko jednorazowe działanie Boga, ale takie działanie, które nigdy się nie kończy. Bóg stwarza z niczego, ale sam akt trwa jako ciągły i obejmujący coraz to nowe byty. *Creatio continua* oznacza, że Bóg wciąż zwrócony jest do świata, że podtrzymuje go w istnieniu, że się nim opiekuje i prowadzi. Świat realny bez Stwórcy ginie, tracąc rację swojego istnienia. Świat wirtualny może stać się w pewien sposób niezależny od swego twórcy. Tworzy się lub wprowadza w cyberprzestrzeń elementy, które mogą istnieć niezależnie. Elementy te ulegają modyfikacjom lub dostosowaniom, aby spełnić swoje podstawowe, czasami destrukcyjne, zadania. Świat wirtualny uzyskuje przez to swoistą nieskończoność, gdyż utrata kontroli nad jego elementami prowadzi do niemożności określenia jakichkolwiek granic¹⁷. Czym jest więc świat wirtualny? Czy jest on jeszcze częścią świata realnego, czy też samoistną i niezależną rzeczywistością? W takim wolnym i nieograniczonym świecie rozpadowi ulega hierarchia. Żadne ze stworzeń nie może uzurpować sobie władzy nad innymi, a jeśli to czyni, to wyłącznie jako narzucenie własnych praw innym. Dominacja jednych oznacza zniewolenie innych. W ten sposób ilość elementów wirtualnego świata sprowadza się do kwestii pragmatyzmu i utylitaryzmu. W cyberprzestrzeni mogą istnieć tylko takie byty, których istnienie coś wnosi, w czymś pomaga lub jest użyteczne. Choć możliwości takiego świata wydają się nieograniczone, to spotykają limit właśnie w celu istnienia. Tracąc cel, traci się z konieczności istnienie. Religijna wizja świata zakłada, że hierarchia bytów jest czymś stałym i niezależnym od nich. To dzięki Bogu stworzenie może odkryć swe rozliczne powiązania

¹⁷ Interesujące w tym względzie są fragmenty *Deklaracji Niepodległości Cyberprzestrzeni*: „Nie znacie nas i nie rozumiecie naszego świata. Cyberprzestrzeń nie leży w zasięgu Waszych granic. Nie możecie, że możecie tę granicę zbudować, jakby była projektem konstrukcyjnym. Nie możecie. (...) Cyberprzestrzeń jest dziełem natury, które rozrasta się poprzez nasze zbiorowe działanie. Cyberprzestrzeń składa się z sieci transakcji, relacji oraz myśli, ułożonych w kształt stojącej fali w sieci naszej komunikacji. Nasz świat jest zarazem wszędzie i nigdzie, ale na pewno nie tam, gdzie żyją ciała”. Cytat za: <http://bitcoinet.pl/2014/02/23/deklaracja-niepodleglosci-cyberprzestrzeni/> [22 maja 2014]. Wspomniana deklaracja jest reakcją na reformę prawa telekomunikacyjnego w USA w 1996 r. Datowana jest na 8 lutego 1996, a ogłoszona została w Davos przez J. P. Barlow.

z innymi stworzeniami i swoją zależność od nich. Jednakże takie istnienie nie jest chciane wyłącznie dla określonych celów. Każde stworzenie najpierw istnieje samo dla siebie i w ten sposób już realizuje swoją doskonałość. Jeśli jeszcze może służyć innym, to dlatego, że takie było chciane i zaplanowane przez Boga; jeśli nigdy nie będzie użyte, nie straci przez to swej doskonałości w istnieniu. Bóg bardziej pragnie stworzenia dla niego samego, niż dla skutków jego istnienia. Poza tym odkrywanie swoich zależności pociąga za sobą odkrycie porządku, który wynika z doskonałości istoty poszczególnych bytów. Im wyżej postawiony byt w drabinie stworzeń, tym doskonalsze są jego właściwości. Nie chodzi przy tym o wszelkie możliwe cechy, lecz te, które wyróżniają określony byt, szczególnie jego postępowanie, od innych. Rozumność i wolność są najwyższymi doskonałościami wśród bytów stworzonych, stąd ten, kto oba te przymioty posiada, staje na czele całego szeregu niższych stworzeń. To miejsce jest mu należne nie ze względu na własny wysiłek, ale z racji woli samego Boga.

Taki przywilej doskonałości posiada człowiek, który postawiony jest na najwyższym miejscu w hierarchii stworzeń. Wszystko inne poddane zostało człowiekowi dla jego dobra. Zależność od człowieka nie ma nic wspólnego z niewolnictwem lub wykorzystaniem, lecz jest pomocą w ukazaniu jego panowania nad światem. Stworzenia służą swemu panu, który z nich korzysta i jest za nie odpowiedzialny przed Bogiem. Jeśli cały świat realny ma swój kres i szczyt w człowieku, to dlatego, że w nim odnajduje swoje powołanie i przeznaczenie. Człowiek jest horyzontem stworzenia gdyż w nim, i tylko w nim, materia i duch tworzą harmonijną i ontologiczną jedność. Świat wirtualny nie zna takiej jedności i nigdy jej nie stworzy. Maszyna nie będzie miała duszy, a jej doświadczenie nadprzyrodzoności będzie tylko zwyczajnym zapisem przeżyć innych¹⁸. *Aurea praxis, sterilis theoria*.

Złożoność świata wirtualnego prowadzi do utraty poczucia odpłaty. Jedyna reguła to zasada braku reguły¹⁹. Wszystko wolno, tym bardziej że nikogo się nie zabija. Istnienie w świecie cyberprzestrzeni jest pozbawione realności i wszelkie manipulacje nie wpływają bezpośrednio na czyjeś rzeczywiste istnienie. Można manipulować do woli, można pisać nieprawdę, można tworzyć „fakty”, które nie mają żadnego potwierdzenia w rzeczywistości. Taka bezkarność jest samowolą i prowadzi do krzywdy. Nawet jeśli kogoś wprost się nie uraża, to jednak fakty o kimś mówią i na kogoś wskazują. Świat przestrzeni cybernetycznej sprawia, że tego typu „rewelacyjne i nowe” informacje trafiają do dużej liczby osób oraz są praktycznie nieusuwalne. Kłamstwo pozostawia ślad i jest łatwe do odnalezienia. Weryfikacja informacji staje się zbędną, skoro ktoś, kiedyś, gdzieś to napisał. Cyberprzestrzeń staje się wyrocznią i kryterium prawdy. Z punktu widzenia religijnego taka utrata odpowiedzialności

¹⁸ „Wasze pojęcia prawne takie jak własność, wyrażanie, osobowość, ruch czy kontekst nie mają zastosowania do naszego świata. Opierają się na zjawiskach świata materii, a u nas materii nie ma. Nasze osobowości nie mają ciała (...)”. *Deklaracja Niepodległości Cyberprzestrzeni*, tamże.

¹⁹ „Tworzymy świat gdzie każdy i wszędzie może wyrażać swoje przekonania, nieważne jak odosobnione, bez lęku o to, że zostanie zmuszony do milczenia lub skłoniony do konformizmu”. Tamże.

i fałszywie pojmowana wolność wypacza pojęcie odpłaty i sądu po śmierci. Kościół naucza, że człowiek będzie osądzony ze swoich czynów i otrzyma odpowiednią odpłatę w postaci kary lub nagrody. Rozwój rzeczywistości wirtualnej sprawia, że sąd przyjmuje tylko pozory realności ze względu na czyny. Jeśli bowiem działania ludzkie dokonują się w świecie nierzeczywistym, to nie mogą podlegać osądowi jako rzeczywiste. Bóg nie może okazać się sędzią zbyt skrupulatnym i oceniającym to, czego faktycznie nie było. Czyny podlegające ocenie eschatologicznej mogą być tylko z tego świata, tak jak nagroda lub kara dokona się w tym – rzeczywistym – świecie. Reszta musi iść w niepamięć.

6. Egoistyczne dobro

Wieloaspektowość świata wirtualnego oraz fałszywe przekonanie o nieograniczonej wolności prowadzi do pytania teologicznego o następstwo ludzkich czynów. Księga Apokalipsy stwierdza, że ze świętymi idą wraz z nimi ich czyny (por. Ap 14,13). Za te czyny człowiek doczeka się właściwej odpłaty od Boga. Jeśli jednak czyny w cyberprzestrzeni nie są rzeczywiste, to stosowna odpłata nie może w ogóle wchodzić w grę. Bóg, jako sędzia, ocenia wyłącznie to, co człowiek zrobił rzeczywiście, a nie czego dopuszczał się w świecie fantazji. W konsekwencji istnieje więc poczucie absolutnej, nieskrępowanej wolności w aktach wirtualnych, które nie naruszają dobra ich autora. Taki sposób postrzegania związku między sprawcą czynu a samym czynem oznaczałby rozerwanie relacji istotnej i oddzielenie podmiotu od jego aktów. Kim innym jest człowiek, a co innego robi. Założenia takiego sposobu myślenia, na pozór poprawne, okazują się błędne. Sąd ze strony Boga nie będzie wyliczaniem ludzkich sukcesów i porażek. Na sądzie staje osoba wobec Osoby. Pierwszym etapem sądu będzie określenie relacji człowieka do Boga, a następnie jego relacji do innych i do samego siebie. Nie czyny będą przemawiać jako pierwsze, lecz ich autor. Sąd eschatologiczny będzie aktem osobowym, w którym Bóg będzie sądził za to, co zostało i za to, co mogło być zrobione. Ludzka działalność będzie więc przedmiotem sądu, zarówno jako rzeczywiste fakty, jak i potencjalne zamierzenia (myśli lub pragnienia). W tych ostatnich zaś mogą mieścić się akty ze świata cyberprzestrzeni, który jest odbiciem ludzkiego umysłu. Jedyności podmiotu stojącego w dwóch różnych światach zapewnia możliwość odpłaty także za to, co nie zostało wykonane w świecie realnym, lecz wirtualnym. Te czyny także „definiują” osobę, a przynajmniej ją wyrażają.

Stworzenie, które wyszło z ręki Boga, jest piękne. Na tej płaszczyźnie świat wirtualny oddaje świat realny kopiując piękno przyrody. To, co powstaje w cyberprzestrzeni, zachwyca swoimi kolorami, wzorami, strukturą. Czerpie to jednak z obserwacji świata i zwielokrotniania szczegółów, które zazwyczaj są pomijane. Nowe piękno zachwyca, pociąga, uwrażliwia. Odsłania w pewien sposób geniusz człowieka jako istoty rozumnej i powinno prowadzić do Boga. Wszystko, co istnieje wir-

tualnie, istnieje wprawdzie nie tylko jako uprzednie w czasie, ale przede wszystkim jako doskonalsze.

7. Możliwości i ograniczenia

Świat cyberprzestrzeni ze swoimi różnymi możliwościami niesie liczne zagrożenia i niebezpieczeństwa. Jego istnienie jest analogiczne do istnienia świata rzeczywistego, ale z jedną podstawową różnicą. Świat wirtualny okazuje się zawsze gorszy i mimo pozorów, mniej doskonały. Niezliczone możliwości powrotów do tych samych punktów nie dają poczucia realności, lecz iluzję długowieczności. Można umierać setki razy i można także odradzać się po tysiącokroć. Tylko po to, aby zacząć coś od nowa. Nie ma więc ani ciągłości w dobru czerpanym od innych, ani daru ofiarowanego innym. Cyberprzestrzeń niszczy poczucie odpowiedzialności i wdzięczności. Niszczy także wszelką religijność. Bóg staje się zbędnym elementem świata, bowiem istotnym i koniecznym okazuje się tylko człowiek. Jedyna pociecha w tym, że analogia w istnieniu obu światów pociąga za sobą antologię w spojrzeniu na świat jako rzeczywistości różne, choć przystające²⁰. Niebezpieczne jest pomieszanie obu rzeczywistości i utrata zdolności odróżniania faktów od mitów. Bóg, wiara i religijność staną się wówczas tylko mitem.

Literatura

- Bocheński, J., *Sto zabobonów. Krótki filozoficzny słownik zabobonów*, Kraków 1994.
- Bossuet, J.-B.: *Oraison funèbre d' Anne de Gonzague, princesse Palatine*, za: www.abbaye-saint-benoit.ch/bossuet/volume012/027.htm [20.05.2014].
- Deklaracji Niepodległości Cyberprzestrzeni* <http://bitcoinet.pl/2014/02/23/deklaracja-niepodleglosci-cyberprzestrzeni/> [22.05.2014].
- Moltmann, J., *Bóg w stworzeniu*, Kraków 1995.
- Pelikan, J., *Tradycja chrześcijańska. Historia rozwoju doktryny*, t. 1: *Powstanie wspólnej tradycji*, Kraków 2008.
- Sesboüé, B., *Wierzę. Wezwanie do wiary katolickiej dla kobiet i mężczyzn XXI wieku*, Warszawa - Poznań 2000.
- Sobór Watykański II, *Gaudium et spes*, w: *Konstytucje, dekryty, deklaracje. Tekst łaciński – polski*, Poznań 2008.
- Wojtyła, K., *Miłość i odpowiedzialność*, Lublin 1986.

Filmy:

- A.I. Sztuczna inteligencja*, reż. S. Spielberg i I. Watson. *Gra Endera*, reż. G. Hood. *I, Robot*, reż. A. Proyas.

²⁰ Zacytujmy znamienne słowa J. Bławuta: „Siła świata wirtualnego polega na tym, że my się tam na stałe przeprowadzamy, że tam to życie wirtualne staje się prawdziwym życiem, a powrót do świata realnego jest bolesny i większość chciałaby zostać w przestrzeni wirtualnej, ponieważ tam znalazła swoje miejsce, tam spełniają się jej marzenia i tam może pokazać kim jest naprawdę”. Cytat za: www.hbo.pl/movie/wirtualna-wojna_-72172/article/wirtualne-spelnienie-jak-funkcjonujemy-w-wirtualnej-rzeczywistosci_32761 [22.05.2014].

Katedra, reż. T. Bagiński.

Matrix, reż. L. i A. Wachowscy.

Resident Evil, reż. P. W. S. Anderson.

Sala samobójców, J. Komasy.

Surogaci, reż. J. Mostow.

The Machine, reż. C. W. James.

Analogia entis. Opportunities and Limitations of the Christian Concept of the Virtual World and Cyberspace

Summary: The development of varied and complex technologies led to the creation of cyberspace, both available and open to everyone. The new virtual reality does not, however, solely develop based on new laws and regulations, but something which determined the development of both an individual man and the whole mankind. The virtual world reflects the rules of the real one since their existence is analogous. This analogy of existence enables to ask a question about the connection between a religious concept of the world and what we find in cyberspace. This article aims to analyze some essential elements of the Christian view of the world and their repercussions for the virtual world.

Key words: analogy, creation, dignity, God, freedom, order, responsibility, violence.