

Ewa Kubas

Wyższa Szkoła Ekonomiczno-Humanistyczna w Bielsku-Białej

ORCID: 0000-0002-4621-830X

**WYBRANE IMPLIKACJE FILOZOFICZNE
W ROZWAŻANIACH NA TEMAT
ŚWIATA WIRTUALNEGO
JAKO SYMULAKRUM ANTROPOCENTRYZMU**

**SELECTED PHILOSOPHICAL IMPLICATIONS
TO CONSIDER THE TOPIC OF
A VIRTUAL WORLD AS A SIMULACRUM OF
ANTHROPOCENTRISM**

Umysł stanowi Główną Siłę, która tka i formuje,
Człowiek jest zaś umysłem. Gdy tylko stosuje
narzędzie Myśli, kształtując wszystko, o czym marzy,
tysiąc radości i tysiąc problemów się wydarzy.
To, co skrycie pomyśli, rzeczywistym się staje,
a jego otoczenie jedynie lustrem się zdaje.

J. Allen

ABSTRAKT

Niniejszy artykuł ma na celu zestawienie wybranych myśli filozoficznych na temat świata wirtualnego jako symulakrum antropocentryzmu oraz ich wpływ na rozważania jak bardzo użytkownicy świata wirtualnego są wierni swoim wartościom moralnym i do jakiego stopnia wirtualność wpływa na bycie człowiekiem w świecie rzeczywistym.

Koncepcja powstania świata wirtualnego zrodziła się w człowieku bo to człowiek stawia za cel zaspokajanie swoich potrzeb, przekraczanie swoich indywidualnych barier – a tym samym dążąc do rozwoju – sięga po to, co jest dla niego instynktownie osiągalne. Marzenia człowieka o stworzeniu świata wirtualnego – tzw. sobowtóra świata rzeczywistego wydają się być urzeczywistnione, jednakże nierozwikłaną dotąd zagadką pozostaje kwestia zaspokojenia pragnień człowieka poszukującego dobra, człowieka broniącego wartości moralnych. Istota ludzka, jako centrum istnienia i wartościowania, jest 'panem' świata i, zgodnie z pojęciem antropocentryzmu, jest zdolna do czynienia tego czego zapagnie. Dlatego też należy zastanowić się nad dylematem czy człowiek rzeczywiście pożądał świata wirtualnego czy tylko chciał go pożądać w swojej wyobrażonej wszechmocy? Kolejną alternatywą do dyskusji pozostaje pytanie czy człowiek poprzez wykreowanie myśli o powstaniu świata wirtualnego chce stworzyć nową, lepszą wersję świata rzeczywistego czy też podświadomie dąży do jego unicestwienia?

Dlatego że zdolności poznawcze człowieka – jego myśli i pragnienia są uwarunkowane biologicznie, artykuł dodatkowo podda przeanalizowaniu kolejny punkt sporny – 'fantazmat' tego, że człowiek poprzez świat wirtualny chce zdominować świat rzeczywisty, że może nie tylko zanegować go w jego wartościach moralnych ale również zapanować nad jego ograniczeniami.

Słowa kluczowe: symulakrum, świat wirtualny, świat rzeczywisty, antropocentryzm, Friedrich Nietzsche, Arthur Schopenhauer, James Allen, Noam Chomsky, Jean Baudrillard

ABSTRACT

This paper provides an overview of selected philosophical implications connected with the topic of a virtual world as a simulacrum of anthropocentrism. The paper discusses also the impact of the implications on the considerations of the dilemma to

what extent the users of a virtual world remain obedient to their moral values and how the virtual world influences being a human in the real world.

The concept of a virtual world was initiated by a human because the human being's intentions are to fulfill his own needs, to cross his individual barriers and, while attempting to his own development, to reach for what is for him instinctively attainable. Human aspirations of creating a virtual world, a look-alike world, emerge finalized but the only residuary conundrum is to assuage one's desires for finding the good and for defending one's moral values. A human being is in the centre of existence and is the issue of valence inasmuch as he is 'the master' of the world, and, according to the paradigm of anthropocentrism, he is able to achieve what he yearns for. Therefore, it is advisable to contemplate the issue whether a human being desired the virtual world to arise or whether he just wanted to desire the world in his omnipotence.

Another alternative for the discussion is to ponder over a human craving for creating a new, better version of a real world and for his subconscious attempts at its annihilation.

Because human cognitive faculties – his thoughts and needs are biologically conditioned, the article analyses also a phantasm of a human domination over the real world through the virtual world and a human being's negation of moral values as well as his control of the limitations of the real world.

Keywords: simulacrum, virtual world, real world, anthropocentrism, Friedrich Nietzsche, Arthur Schopenhauer, James Allen, Noam Chomsky, Jean Baudrillard

WPROWADZENIE

Stanisław Lem przewidział wirtualną rzeczywistość naszego pokolenia już kilkadziesiąt lat temu i... ostrzegął nas przed nią. Wykreował on pierworysy rzeczy, które nie do końca były w tym okresie dla czytelników jego dzieł rozszyfrowane. Wśród jego maginacji znalazły się optony, lektony, trionsandy, fantomatony i inne, których istota i użycie są tak ewidentne dzisiaj (e-booki, tablety, audiobooki, Internet). Lem przepowiedział nam naszą teraźniejszość z cyfrowymi książkami, ro-

botami w sklepie, *kontynentalnymi* i *planetarnymi sieciami komputerowymi*. Proponowana przez Lema *Biblioteka Trionów* to nasze dzisiejsze pendrive`y¹. Następnym proroctwem była sieć Wi-Fi: „ileż razy każdy z nas sięgał po kieszonkowy odbiornik wywoławszy centralę Biblioteki Trionów, wymieniał pożądane dzieło, by w ciągu sekundy mieć je przed sobą na ekranie telewizora”. Możemy również doszukać się wizji autora odnośnie drukarki 3D: „Połączony z nim [tu:trionem] drogą radiową automat wykonuje potrzebny odbiorcy przedmiot i w taki sposób mogą zostać zaspokojone nawet najwymyślniejsze zachcianki fantastów pragnących mieć meble w stylu starożytnym czy najniezwyklejsze odzienie (...) niewyobrażalną różnorodność dóbr, jakich może ktoś z rzadka zapragnąć” [ibidem]. Jednak najbardziej niezwykłym projektem autora okazuje się projekcja gry, w której każdy uczestnik tworzy własny świat. Taki świat podąża za rozstrzygnięciem dylematów etyki i moralności, panowaniem nad swoją kreacją świata oraz jego mieszkańcami: „Udowodnij mi tu teraz, że oni n i e czują nic, że n i e myślą, że nie ma ich w ogóle jako istot, świadomych zamknięcia między dwiema otchłaniami niebytu, tą sprzed narodzin i tą spoza zgonu, udowodnij mi to, a przestanę cię molestować! Udowodnij natychmiast, żeś tylko naśladował cierpienie, lecz go nie stworzyłeś!” [ibidem]. Wartą kontemplacji jest również historia o planecie, którą zamieszkiwały tylko roboty – i która była miejscem rozbicia się statku kosmicznego z ludźmi na pokładzie. Wiedząc to, że planetę zamieszkują agresywne roboty, rozbitkowie zaczęli naśladować tubylców, aby nie zostać przez nich zgładzonymi. Paradoksem okazuje się moment, w którym czytelnik dowiaduje się, że planetę za-

¹ Stanisław Lem opisuje w 1955 r. dzisiejszy model pendrive'a w *Obłoku Magellana*: „Trion może magazynować nie tylko obrazy świetlne, sprowadzone do zmian jego struktury krystalicznej, a więc podobizn stronik książkowych, nie tylko wszelkiego rodzaju fotografie, mapy, obrazy, wykresy czy tablice, jednym słowem wszystko, co można przedstawić w sposób dostępny odczytaniu wzrokiem (...)” – <https://culture.pl/pl/artykul/13-przepowiedni-lema-ktore-sie-sprawdzily> [dostęp: 23 maja 2021].

mieszkują jednak ludzie (a nie roboty), którzy, lądując tam wcześniej przypadkiem, zaczęli upodabniać się do innych mieszkańców tejże planety (robotów) w obawie przed swoim unicestwieniem.

Zagrożeniem dla ludzkości, które dostrzegał Stanisław Lem było wyobrażenie świata, w którym granica pomiędzy rzeczywistościami (tą oryginalną i tą wirtualną) byłaby zatarta poprzez możliwość wyboru rzeczywistości przez człowieka – rzeczywistości, alternatywnej symulacji, w której w danym momencie „podróżujący” chciałby przebywać². Lemowska *fantomatyka* położyła podwaliny pod próby wykreowania przez człowieka nowej (wirtualnej) rzeczywistości. Stanisław Lem doświadczył urzeczywistnienia się jego prorocत्व (zmarł w roku 2006), po pierwszym użyciu Internetu jego komentarz brzmiał: „Dopóki nie skorzystałem z Internetu, nie wiedziałem, że na świecie jest tylu idiotów”³.

Poznanie pionierskiego świata wirtualnego tak odmiennego a jednocześnie tak współmiernego do rzeczywistego skłania do zastanowienia się najpierw nad istotą człowieka w świecie rzeczywistym oraz jego pobudkami do stworzenia świata wirtualnego, symulacji rzeczywistego. Czy użytkownicy świata wirtualnego są wierni swoim wartościom moralnym i w jakim stopniu świat wirtualny wpływa na bycie człowiekiem w świecie rzeczywistym?

LUDZKIE POZNANIE

Nad odpowiedzią na pytanie jakimi istotami jesteśmy zastanawiał się między innymi amerykański psycholog, filozof i lingwista Noam Chomsky wyjaśniając, że istnieje korelacja pomiędzy uwarunkowaniami biologicznymi i ograniczonymi zdolnościami poznawczymi człowie-

² Alternatywne rzeczywistości opisane są przez Stanisława Lema w „Summa Technologiae” – <https://culture.pl/pl/artykul/13-przepowiedni-lema-ktore-sie-sprawdzily> [dostęp: 23 maja 2021].

³ <https://culture.pl/pl/artykul/13-przepowiedni-lema-ktore-sie-sprawdzily> [dostęp: 23 maja 2021].

ka. Człowiek posiada zdolności, które są *szersze i głębsze* niż charakterystyka zdolności jakichkolwiek innych stworzeń⁴. Tymi zdolnościami u Chomsky'ego są: język, którym się posługujemy, ludzkie zrozumienie i dobro wspólne, do którego każda istota ludzka powinna dążyć [Chomsky, 2021, s. 27]. Człowiek w trakcie wykorzystywania swoich zdolności poznawczych ciągle formułuje pytania-problemy – jednak możliwość ich zadawania jest poddana jego ograniczeniom, i choć człowiek potrafi pomyśleć o nowych conceptach, nie mogą jednak być one obiektem jakiegokolwiek dalszej analizy. Pozostają tzw. „tajemnicą” – niemożnością ich dalszej eksploracji.

Chomsky jednak dopuszcza możliwość podważenia owych ograniczeń człowieka, wtedy, gdy badane jest ludzkie poznanie – biologiczność człowieka staje się wtedy faktem ignorowanym [ibidem].

Podobny pogląd ludzkiego poznania podziela inny filozof – James Allen, który uważa, że człowiek jest istotą zdolną do ewolucji i, zdając sobie sprawę ze swojego położenia biologicznego, musi uwierzyć w swój potencjał rozwojowy. Kiedy zrozumie, że nie jest tylko *wytworem zewnętrznych czynników* będzie świadom swojej kreatywnej siły – stanie się prawnym panem samego siebie [Allen, 2019, s. 17].

„Tak, jak myśli człowiek w głębi duszy, taką jest osobą” [ibidem, s. 11] bo to właśnie człowiek jako pan samego siebie może siebie tworzyć, poszukiwać, odkrywać, jak i... niszczyć, gdy podąży za niewłaściwym użyciem myśli. Człowiek, doświadczając przyczynowości i przeznaczenie swojego istnienia, dąży do doskonałości w swoim jestestwie ponieważ posiada klucz, który otwiera mu drogę do *transformacji i odrodzenia*. Dlatego też, myśli jako introspekcja działania człowieka są motorem, który gromadzi doświadczenia, analizuje je i na ich podstawie wnioskuje. Myśli człowieka są innymi słowy niematerialnym dążeniem człowieka do jego nadrzędnego celu – samorealizacji.

⁴ Wstęp Akeela Bilgrami do *Jakimi istotami jesteście?* Noama Chomsky'ego, s. 13.

Cenne kruszce mogą być pozyskane tylko dzięki starannym i wnikliwym poszukiwaniom, dlatego też człowiek musi równie intensywnie poszukiwać w swoim wnętrzu prawdy związanej ze swoim istnieniem. Wspaniałomyślnie ujęta przez Jamesa Allena jest definicja myśli człowieka poszukujących *wiedzy, piękna i prawdy*, których konsekwencją są jego osiągnięcia intelektualne. „Marzyciele są zbawcami świata” [ibidem]. Allen twierdzi, że bez marzeń – bez myśli człowieka o ideałach, człowiek mógłby zapomnieć o rzeczywistościach ‚wyśnionych’ przez marzycieli. „Kompozytor, rzeźbiarz, malarz, poeta, prorok, mędrzec – oto twórcy przyszłego świata i architekci nieba. Świat jest piękny dlatego, że oni byli jego częścią. Bez nich ludzie zajmujący się przyziemną pracą po prostu by zginęli” [Allen, 2019, s. 43]. Allen przedstawia marzenia jako *nasiona nowych rzeczywistości*. Marzenia są pewnego rodzaju transgresją człowieka, są przekraczaniem jego barier, jego indywidualną transgresją-progresją. Stąd jakże trafny okazuje się cytat Adama Smitha (gdy): „człowiek, który przez całe swoje życie wykonuje kilka prostych działań, których efekty również są prawdopodobnie zawsze takie same, albo prawie takie same, nie ma okazji do rozwoju swojego pojmowania (...) i ogólnie rzecz biorąc staje się tak głupi i nieświadomy, jak tylko ludzka istota potrafi”⁵.

Najznamienitsze osiągnięcia były zapoczątkowane najpierw nasieniem marzenia. Człowiek chce pragnąć, podąża za tym co chce otrzymać, łaknie osiągnięcia swoich zamierzeń. Człowiek ciągle poszukuje i próbuje zlokalizować to, co jest dla niego jeszcze niesprecyzowane.

⁵ Cytat pochodzi z książki Adama Smitha *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*, ed. Edwin Cannan, 1776, University of Chicago Press, Chicago, 1976, księga 5, rozdz. 1, część 3, art. 2, s. ii, 302–303 – zacytowany w N. Chomsky, *Jakimi istotami jesteśmy?* s. 103.

POSZUKIWANIE DOBRA

Jak stanowi główna myśl antropocentryzmu, zapoczątkowana przez sofistę Protagorasa z Abdery, *Człowiek jest miarą wszechświata* – więc dąży do zaspokajania swoich potrzeb w poszukiwaniu dobra (choć człowiek nie zawsze wie, co tym dobrem jest).

„Pobudki ludzkich czynów mają swoje źródła w egoizmie, który pragnie własnego dobra (jest bezgraniczny), (...) złości, która pożąda cudzego cierpienia (dochodzi do ostatnich granic okrucieństwa) (...) i współczuciu, które chce cudzego dobra (dochodzi do szczytów szlachetności i wspaniałomyślności)” [Schopenhauer, 2020, s. 101]. Człowiek dąży do zaspokajania swoich potrzeb, bezwarunkowo chce doznać wszystkich przyjemności (a to jest charakterystyka egoizmu) a wszystko to, co mu stoi na drodze do osiągnięcia celu, definiuje jako wroga [ibidem, 2020, s.89]. Człowiek „Chciałby, jeśli można wszystkiego użyć, posiadać wszystko, a ponieważ nie jest to możliwe – **przynajmniej nad wszystkim panować**” [ibidem].

Dlatego, że współczesny świat podważa wartościowanie moralne i przydatność dobra bo „Najdotkliwiej jesteście karani za nasze cnoty” [Nietzsche, 2021, s. 77], dlatego też coraz częstsze i wygodniejsze jest bycie immoralnym. Termin immoralizmu został głoszony przez Nietzschego, który stawiając siebie poza dobrem i złem, zmanifestował hierarchię powszechnej moralności: „My immoraliści! – Świat ten, który nas obchodzi, w którym dano nam lękać się i kochać, ten niewidzialny, niedosłyszalny niemal świat subtelnych rozkazów, subtelnych posłuchów, świat, którego ‚omal’ w każdym dotyczy znaczeniu, zawiły, zwodniczy, zjeżony, pieściwy; to pewna, że świat ten dobrze jest broniony przed prostackimi widzami oraz poufałą ciekawością! Ciasną siecią i gieźłem obowiązków jesteście spowici i wyzwolić się z nich nie możemy (...)” [Nietzsche, 2021, s. 132]. Podobnie u Schopenhauera: nie ma wartości obowiązujących powszechnie – za to „jest bunt bez dzia-

łania, rezygnacja bez pokory oraz współczucie bez miłości”⁶ cytując wypowiedź Jana Garewicza o „O podstawie moralności” Schopenhauera. Człowiek pracuje nad swoim własnym udoskonaleniem i, według Schopenhauera, działanie człowieka, którego motywem była przyjemność (dobro) lub przykrość (zło) osoby działającej, jest egoistyczne. Dlatego też kiedy „postępek jest egoistyczny, jest pozbawiony wartości moralnej” [Schopenhauer, 2020, s. 99]. Wartościowanie w wielu kulturach jest jednak postrzegane odmiennie, Samuel Butler⁷ potwierdził ten punkt widzenia podając dobitny przykład kanibalizmu, który jest przeciwieństwem moralny w społeczności kanibali.

Jean Baudrillard snuł przypuszczenia, że nasze społeczeństwo posiada podwójną moralność: z jednej strony identyfikujemy wartość moralną, która polega na rozróżnieniu dobra od zła a z drugiej potrafimy też postrzegać wartość (sferę) niemoralną, w której znaczenie odgrywiają wspólnie określone zasady gry, relacje międzyludzkie.

Ważkość postępu cywilizacyjnego doprowadziła do tego, że człowiek ułatwia sobie życie w spirali nowych osiągnięć technicznych i technologicznych. Staje się jednak jego zaprogramowanym niewolnikiem, powoli przestaje być podmiotem nadrzędnym, a poprzez perpetualne użytkowanie nowych rozwiązań, ubezwłasnowolnia sam siebie, pozwala na manipulację sobą – na swoje uprzedmiotowienie do roli użytkownika czy jednostki statystycznej⁸. Antropocentryzm skłania myślicieli

⁶ Wypowiedź filozofa Jana Garewicza została ujęta w recenzji *O podstawie moralności* A.Schopenhauera

⁷ Samuel Butler (1835–1902), angielski pisarz, myśliciel, malarz, podróżnik, krytykował instytucje kościelne, interesował się teorią ewolucji K. Darwina. Uważał, że maszyny kiedyś zdominują świat ludzi.

⁸ Zob. konsekwencje rozwoju technologii i postępu cywilizacyjnego w artykule *Aksjologiczne implikacje antropocentryzmu i biocentryzmu w edukacji. Determinanty wyboru. Szanse i zagrożenia* Małgorzaty Chrzanowskiej-Gancarz w „Zeszytach Naukowych Politechniki Śląskiej” (2017) Seria Organizacja i Zarządzanie z.112, Nr kol. 1990 <https://www-arch.polsl.pl/wydzialy/ROZ/ZN/Documents/z%20112/06%20Chrzanowska-Gancarz.pdf> [dostęp: 25 maja 2021].

do rozważań na temat nowostworzonego świata wirtualnego, który ma być lepszą wersją świata rzeczywistego. Czy rzeczywiście świat wirtualny jest odpowiedzią na antropocentryczne usytuowanie człowieka w świecie – bo człowiek może zdominować świat rzeczywisty i właśnie udało się mu to osiągnąć? w całej tej spirali novum człowiek oddalił się od najważniejszych wartości – wartości moralnych, których skutek jest najprawdopodobniej odpowiedzią na ludzki egoizm. „(...) te nieludzkie i unicestwiający technologie uwalniają nas (...) od świata wartości i sądów” [Baudrillard, 2008, s.41]. Nietzsche wiedział, jak cnoty moralne „ewoluują”, podlegają innemu ich postrzegania i klasyfikacji wraz z czasem (czyli wraz z postępem, gdyż ludzkość nie zatrzymała się w rozwoju się):

Nasze cnoty? – Prawdopodobnie mamy i my jeszcze cnoty, acz oczywiście nie są to owe prostoduszne i nieokrzese cnoty, któremi przodkowie nasi cześć w nas budzą, lecz i odpychają trosze. My, Europejczycy pojutrzejsi, my dwudziestego stulecia pierwociny – z całą naszą niebezpieczną ciekawością, naszą złożonością oraz przebierania się sztuką, z naszym żrałem i ni to osłodzonym okrucieństwem zmysłów i ducha – jeżeli mamy posieść cnoty, to snadź jeno takie, które z naszymi najtajniejszymi i najserdeczniejszymi popędami, z naszymi najgorętszymi pragnieniami najlaciej godzić się zwykły; dalej więc szukajmyż ich w labiryntach naszych! (...) [Nietzsche, 2021, s. 123].

Nietzsche, gloryfikował panowanie człowieka nad całą Ziemią. Wzywał ludzi do zaprzestania bojaźni i uległości wobec społeczeństwa, o „odrzućcie kajdanów” jakie dali sobie nałożyć.⁹ Człowiek może stać się nadczłowiekiem – geniuszem, który „ogarnia wszystko”, którego wiedza „dotyczy nie tylko przeszłości i terażniejszości», ale która również potrafi przewidzieć przyszłość. Nadczłowiek jest ponad czasem – czasem, którego człowiek sam wyprzedza [ibidem, 2017, s. 234]. Nietzsche-

⁹ Zob. fragment *Fundamenty polityki w myśl Fryderyka Nietzschego w Krytyce teorii praw człowieka* Przemysława Zientkowskiego (2017), s. 234–237.

ański nadczłowiek ma być istotą wolną, ma odrzucić moralność, ma być jednocześnie niewinnym i spontanicznym ale też i walecznym – budującym nowe wartości swojego doskonalenia. Koncepcja nadczłowieka była źle pojęta i użyta przez nazistów ale obecnie termin nadczłowieka idealnie komponuje się w czasie (r)ewolucji technologicznej, która jednak pozwala człowiekowi zapanować nad barierami czasowymi czy odległościowymi, nad funkcjonalnością porozumiewania się i wykorzystania posiadanej wiedzy (handel, bankowość elektroniczna, nauczanie, uczenie się, zdalna opieka medyczna) w sposób jak najefektywniejszy. Człowiek musi reprezentować siłę, odwagę i wolę – ma stać się twórcą a nie być stworzeniem [ibidem, 2017, s. 235].

WIRTUALNOŚĆ

Postęp (r)ewolucji technologicznej, który, rodząc się w myśli człowieka, w jego marzeniu, poprzez jego poszukiwanie dobra i wreszcie jego samorealizację - samospełnienie, doprowadziły człowieka do bram *przeniknięcia* do świata wirtualnego. Oznacza to, że człowiek przenikając do świata wirtualnego doświadcza urzeczywistnienia się swoich zamysłów, interpretuje ich zasięg i powoli przekształca swoje bytowanie jednoświatowe-realne w egzystencję wieloświatową-cyberrealną. Czym zatem jest wirtualność? Jak daleko zostały przekroczone ludzkie bariery i ograniczenia przy tworzeniu świata wirtualnego i jak daleko jeszcze człowiek posunie się do ich łamania w trakcie jego użytkowania?

Pojęcie „wirtualności” wprowadził w 1989r. amerykański informatyk i futurolog Jarod Z. Lanier. Pojęcie to jest stosunkowo nowe ale jest związane z ludzkością prawdopodobnie od zawsze – a to dlatego, że wiąże się z wyobrażeniem sobie innych przestrzeni, innego stanu rzeczy. Jest niepodważalnie połączone z wyobraźnią człowieka. Wcześniej wirtualność miała oddźwięk *nienamacalny* – tylko wyobrażeniowy (w myślach), teraz możemy również dodać do definicji wirtualności

jej charakter *namacalny* – poprzez technologię komputerową. Dlatego, skoro potrafimy zanurzyć się w wirtualności, potrafimy również podejmować z nią działania interaktywne¹⁰. Cyberrealność, która jest innym terminem na określenie wirtualności, nie jest już tak różna od rzeczywistości, która też jest klasyfikowana jako pewnego rodzaju symulacja [ibidem]. Według Katarzyny Sobczak, autorki *Tożsamość czy tożsamości? JA w świecie cyberrealnym*, oba światy są realne ale niekoniecznie oba są prawdziwe¹¹.

Innymi słowy, człowiek stał się jednostką korzystającą równocześnie z równoległych światów, z których żaden może nie być prawdziwy. Czy zatem człowiek może też nie być prawdziwy w żadnym ze światów i może symulować swoją prawdziwość? Być może człowiek chciał nie tylko udowodnić, że wykreowania świata wirtualnego jest możliwe, ale również, poprzez stworzoną przez siebie symulację świata realnego, spróbował zakwestionować prawdziwość samego siebie. Stąd pojawia się wątpliwość, czy rzeczywiście zamierzenie człowieka o stworzeniu świata wirtualnego zostało w pełni zrealizowane z jego wyobrażeniem. „Ostatecznie kocha się żądzę a nie przedmiot swojego pragnienia”, twierdził filozof Nietzsche. [Nietzsche, 2021, s. 82]. Ewolucja a może też i pobudki egoistyczne zaprowadziły człowieka do obecnego miejsca, gdzie człowiek może i chce panować. Człowiek mimowolnie może i chce utożsamiać się z owym Nietzscheańskim „nadczłowiekiem” i spełnić swój fetysz bycia władcą, który panuje nad regułami gry.

Wirtualność według filozof Jeana Baudrillarda została zobrazowana jako horyzont (kres) rzeczywistości, jako „przeciwieństwo realności” [Baudrillard, 2008, s. 36]. Rzeczywistość wirtualna to nie jest jeszcze szczyt osiągnięć człowieka, bowiem nastąpi nieuchwytna dotąd zmia-

¹⁰ Artykuł Janusza Morbitzera *Współczesna przestrzeń człowieka między realnością a wirtualnością* – <https://www.sbc.org.pl/dlibra/publication/242677/edition/229514/content>.

¹¹ Tamże.

na, której zakrętem na drodze do niej stoi właśnie wirtualność. Świat wirtualny jako scyfryzowany, jednolity, jest światem doskonałym, możliwym do kontrolowania [ibidem, 2008, s. 37]. Natomiast to wirtualne uniwersum, które zastępuje nam rzeczywistość jest światem, który ziścił się w swojej realności do tego stopnia, że pewnego dnia doprowadzi do rozkładu swój oryginał – świat rzeczywisty. Stanie się to dlatego, że człowiek doprowadził wirtualność do „myślenia nas samych” [ibidem, 2008, s. 38]. Człowiek dał sobie (choć można domniemywać, że nie tylko sobie) przyzwolenie na próbę odkodowania ludzkich zachowań w symulowanym eksperymencie, w którym może odkrywać skrajności wartości moralnych bez ewentualnego mierzenia się z przykrymi konsekwencjami swoich czynów. Dzieje się to dlatego, że technologia przejmuje (za naszym przyzwoleniem) kontrolę nad przebiegiem eksperymentu i myślenie człowieka o konsekwencjach danej symulacji okazuje się zbędne. Powierzając przebieg symulacji (czyli *myślenia nas samych*) światu wirtualnemu stawiamy siebie jako część eksperymentu.

Reasumując, skoro cyberprzestrzeń jest sobowtórem świata rzeczywistego, czy jesteśmy w stanie określić w którym świecie – wirtualnym czy realnym człowiek jest prowadzącym eksperyment a w którym jego uczestnikiem? Świat wymyślony – można by rzec sklonowany – jest wydajniejszy ponieważ przedstawia rozwiązania, które wydają się być bezbłędne. Z racji tego, że jest sztuczny – więc zaplanowany, opracowany, powinien być skuteczniejszy od świata rzeczywistego. Warto zastanowić się nad alternatywą czy jest możliwe aby człowiek w cyberświecie zapanował nad ograniczeniami świata rzeczywistego? Spostrzeżenie, że człowiek skosztował już owoc z zakazanego drzewa wydaje się być asertywną odpowiedzią na powyższe pytanie. Proces użytkowania świata wirtualnego wiąże się z przenikaniem ze sobą mnóstwa nowych informacji, powstawaniu nowych zagrożeń, z którymi człowiek (ze swoim bagażem doświadczeń ze świata rzeczywistego) – i zarazem użytkownik cyberprzestrzeni nie zawsze sobie radzi, a kolejne trudności pojawia-

ją się w procesie adaptacji do nowych warunków¹². Sensownym byłoby również zaznaczyć w tym miejscu, że świat wirtualny przygotowuje ludzkość na weryfikowanie dotąd nieznanymi scenariuszy.

Jean Baudrillard zastanawiał się nad przyjściem roku 2000, uważał on bowiem, że ten rok nigdy nie nadszedł ponieważ już od dawna trwa. Moment przekroczenia milenium określił „drgnieniem czasowości” [Baudrillard, 2008, s. 49]. Czas w świecie wirtualnym można określić w podobny sposób – czas jest tylko drganiem – jest nieskończony „nie ma kresu” i jest nierozpoczęty ponieważ nie ma swojego początku. Czas może być ‚powtarzany’ w nieskończoność poprzez swoje konsekwentne odgrywanie w nim swojej roli, poprzez sukcesywne doświadczanie pewnych sekwencji. Czas jest nieuchwytny bo tak naprawdę czasu tam nie ma. Przykładem, który warto przytoczyć w tym miejscu jest film pt. *Matrix* przedstawiający matryce symulacji innych światów, które stawiają ich użytkowników w śmiertelnym niebezpieczeństwie. Matryce światów, czyli zaprogramowany system komputerowy, przenikają się wzajemnie do tego stopnia, że wpływają na człowieka-użytkownika w jak najbardziej realny sposób w każdym ze światów – bez względu na ramy czasowe w świecie realnym i cyberrealnym. Wiedząc, że światy rządzą się swoimi prawami, człowiek-użytkownik uczy się ich reguł i jednocześnie walczy o swoje przetrwanie. Symulowany świat został również zdemontowany w innym amerykańskim filmie pt. *Men in black*, w którym kosmici przebywając na Ziemi symulują życie Ziemiaków, upodabniają się do ludzi po to, aby realizować swój plan przejęcia planety. Ludzkość, nieświadoma takiego obrotu spraw, żyje w symulakrum swojej rzeczywistości, która okazuje się przecież kosmicznym eksperymentem. To, jak daleko człowiek próbuje wyobrazić sobie funkcjonowa-

¹² Józef Bednarek, *Nowe wyzwania mediów cyfrowych w społeczeństwie wiedzy* w „Człowiek w świecie rzeczywistym i wirtualnym Nowy wymiar zagrożeń w świecie realnym i wirtualnym”, A. Andrzejewska, J. Bednarek, S. Ćmiel <https://wsge.edu.pl/pl/13pub10caly.pdf> [dostęp: 23 maja 2021].

nie symulanta ludzkiej istoty doskonale przedstawia film pt. *Ex Machine*. Próba stworzenia robota-kobiety Avy kończy się fiaskiem ponieważ robot, genialnie zaprogramowany – nawet pod kątem psychologicznym – jako myślący i „odczuwający” emocje, wykorzystuje swój potencjał inteligencji i przejmuje kontrolę nad swoim bytem. Robot Ava realizuje ucieczkę ze swojego symulowanego dotąd życia w laboratorium do prawdziwego świata, który znajduje się poza jego murami. Człowiek przegrywa nie tylko w trakcie urzeczywistnienia się jego zamierzeń (robot wymyka się spod kontroli) ale kapituluje również jako istota ludzka przegrywając walkę o życie w swoim świecie. W tym wypadku świat wirtualny człowieka staje się realnym dla robota, co świadczy o niepodwładności człowieka w swoim panowaniu w świecie wirtualnym.

Kolejną łamigłówką, która dotyczy funkcjonowanie świata wirtualnego staje się zrationalizowanie znaczenia pojęcia przedstawionego przez Jeana Baudrillarda zwanego „ideą nieokreśloności” [Baudrillard, 2008, s. 67]. Idea ta precyzuje ludzkie rozumowanie czyli działanie naszych struktur umysłowych, które zawsze zawierają pewną granicę, po przekroczeniu której jednostka staje się niemożnością do „potwierdzenia samej siebie”. Automatycznie jednostka zmusza się do zwrócenia się przeciwko sobie [ibidem, 2008, s. 67]. Czy człowiek planując symulację świata rzeczywistego ma w swojej świadomości istnienie takiej granicy? Idealnie zobrazowanym *exemplum* operowania na granicy światów jest film *Ja, robot* (oryg. *I, Robot*), w którym człowiek (w jedną z głównych ról wcielił się Will Smith) wykorzystał technologię, dzięki której stworzył pozornie bardziej przyjazne i łatwiejsze do życia dla siebie środowisko – urzeczywistniając swój kongenialny pomysł na użycie robota do pomocy w codziennych pracach i zajęciach. Momentem kluczowym jest bunt jednego – wadliwie (lub może zbyt perfekcyjnie) stworzonego robota. Od tej chwili to człowiek był zagrożeniem dla robota (a później już dla całego świata robotów). Trzeba zwrócić uwagę na niepodważalny przekaz płynący z filmu: jeżeli zostanie przekroczona granica świata

realnego i świata sztucznej inteligencji pojawi się faktyczne zagrożenie dla człowieka – co może doprowadzić do jego zagłady w jego świecie realnym. Antropocentryczne zachowanie się człowieka w świecie wirtualnym może faktycznie doprowadzić do zagrożenia jego jestestwa w świecie rzeczywistym. Naginanie przez człowieka reguł obu światów, tylko dlatego, że są elementami zaspokajania jego rządu „panowania” nie odbiega od sedna antropocentryzmu - bo to człowiek jest nadal centrum wszechświata i jego celem – a w procesie ewolucji nie ma przecież doskonalszej istoty. Jednak, biorąc pod uwagę skonstruowany byt, który może zagrozić istnieniu człowieka (co neguje założenia owej filozofii), symulowany świat nie powinien być już analizowany z punktu widzenia człowieka lecz z perspektywy technologii.

Środowisko wirtualne powstało przecież o człowieku i dla człowieka. Człowiek z jednej strony chciałby posiadać urządzenie, które byłoby samo programujące się ale z drugiej nigdy nie może zgodzić się na udzielenie mu wolności na podejmowanie wyborów za niego¹³.

ZAKOŃCZENIE

Głód eksploracyjny człowieka w myśl paradygmatu antropocentryzmu jest naturalny. „Człowiek to zagadka, która sama siebie próbuje rozwiązać”¹⁴ co czyni istotę ludzką nadal niespełnioną. Człowiek sam siebie próbuje poprawić, zasymulować w równoległym świecie, chce poznać nową materię i równocześnie ponieść się wodzom fantazji by następnie wykorzystać pozyskaną wiedzę w świecie realnym jako pewnego rodzaju pożyteczną eksperyencję.

¹³ Andrzej P. Bator, *Jean Baudrillard i problemy obecności*, s. 6 – <https://www.asp.wroc.pl/dyskurs/Dyskurs4/AndrzejPBator.pdf>.

¹⁴ Zob. *Podmiot i przymiot praw człowieka*, w: *Krytyce teorii praw człowieka* P. Zientarskiego, 2017, s. 55 wykorzystano cytaty A. Kępińskiego z *Autoportret człowieka*, Kraków, 1993, s. 28.

Poznanie ludzkie jest względne i już w starożytności ludzie wiedzieli, że jest ono oparte na danych zmysłowych, natomiast poznanie rzeczy uwarunkowane jest od subiektywnych uwarunkowań człowieka¹⁵. Badając symulację świata wirtualnego kluczowym jest mieć na uwadze oryginał świata symulowanego – świat realny, rzeczywisty – ten tutaj i teraz. Gdy zatracona zostanie ta różnica, użytkownik niebezpiecznie zbliży się do przepaści, którą będzie zatrącenie się pomiędzy światami, światami z różnymi priorytetami, o innym modelu teoretycznym i innej strukturze egzystencji. Świat wirtualny powoli przestaje być kopią świata rzeczywistego a odrębnym środowiskiem, który mając na celu skopiowanie pewnych sprawdzonych wzorców ze świata realnego, podąża w kierunku tworzenia swojej matrycy istnienia.

Balansowanie między światami może sprawić, że świat realny stanie się jednym ze światów wirtualnych, bo skoro potrafimy tworzyć inne światy to czyż ten świat rzeczywisty – tu i teraz - też nie jest pewnego rodzaju symulacją?¹⁶

Kolejnym relewantnym elementem symulacji światów wirtualnego i realnego jest ich przedstawienie młodemu pokoleniu, które w swoim zdobywaniu wiedzy i doświadczenia – w poszukiwaniu dobra i zaspokajaniu swoich egzystencjalnych potrzeb, jest niebywale narażone na pułapki, które również i świat wirtualny dla niego zastawia. Są to pułapki pobudek niemoralnych, egoistycznych, abstrakcji, która przyjęta jako prawdziwość, jest przenoszona nieświadomie do świata realnego. Ograniczenia, które nie istniały w świecie wirtualnym są sprawdzane w świecie rzeczywistym. Totalne zanurzenie się w cyberświecie może

¹⁵ Andrzej P. Bator, *Jean Baudrillard i problemy obecności*, – <https://www.asp.wroc.pl/dyskurs/Dyskurs4/AndrzejPBator.pdf>.

¹⁶ Por. Gerhard Banse „Rzeczywistość wirtualna” a jej odniesienie do „rzeczywistości realnej” w *Człowiek a światy wirtualne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego (2009), nr 2668, s. 43 – <https://www.sbc.org.pl/dlibra/publication/17261/edition/15081> [dostęp: 3 czerwiec 2021].

być katastrofalne w skutkach ponieważ każdy „realny” dla użytkownika element świata wirtualnego jest utożsamiany z elementem świata realnego. Młody człowiek nie może pozostać sam w świecie, który jest symulacją, w świecie, który powinien pozostać iluzorycznym.

Użytkownicy świata wirtualnego niejednokrotnie są narażeni na przeżywanie swoich doświadczeń indywidualnie w przestrzeni bliżej nieokreślonej, są „zawieszeni” w swojej tymczasowości, w swojej efemerycznej metamorfozie, w odgrywaniu pewnego stadium uzależnienia od roli, którą zamierzają odegrać.

Pozostaje nam jedynie czuwać nad pokoleniem, które w świat wirtualny wrosło, które z nim i w nim rozwija się, a które oba te światy będąc teoretyzowało jako realne. Człowiek przyciąga świat nie taki, którego pragnie, lecz taki, z którym może się utożsamić – który jest mu bliski. James Allen nawiązuje do *Wizji* oraz *Idealu* człowieka, za którymi człowiek podąża w budowaniu swojego życia, a które decydują o tym, jakim człowiek się staje [Allen, 2019, s. 46].

Dlatego też, w myśl założeń antropocentryzmu, cechą, która definiuje jakimi istotami jesteśmy w obu światach – tym realnym i cyberrealnym, jest wyszczególniona przez Jamesa Allena *boskość*, która „kształtuje nasze cele” [Allen, 2019, s. 19]. Ta nasza *boskość* jest w nas zaprogramowana ale nie może być poznawalna.

W badaniu istoty świata wirtualnego (bądź światów wirtualnych) jako symulakrum antropocentryzmu musimy przyjąć do wiadomości fakt, że nie jesteśmy w stanie w swoich biologicznych ograniczeniach wytworzyć pełnych teorii naukowych ani na jego (ich) temat, ani na temat jego użytkowników – co jednak nie powinno powstrzymać nas od prób ich tworzenia. Wszystkie wysiłki prowadzące do zrozumienia funkcjonowania obu światów stanowią spekulację ludzkiej pojmowości i rozumiałości – tajemnicami, które możemy zawrzec w Newto-

nowskiej *luce eksplanacyjnej*¹⁷ między tym, co fizyczne a świadomością. Cokolwiek jest i będzie dla nas „nieprzekonujące to brak kryterium tego, co może istnieć” [Chomsky, 2021, s. 21].

Podjmując bezskuteczne próby steoretyzowania bytności świata wirtualnego jako symulakrum antropocentryzmu możemy jedynie przytoczyć słowa Jeana Baudrillarda, które idealnie obrazują podejmowane przez nas próby: „słowa niosą i rodzą idee o wiele częściej, niż idee – słowa”.

BIBLIOGRAFIA:

- Allen James, (2019), *Tak, jak myśli człowiek*, Gliwice: Wydawnictwo: Helion S.A. Onepress classic.
- Baudrillard Jean, (2016), *Słowa klucze*, Kraków: Wydawnictwo: Vis-a-vie Etiuda.
- Chomsky Noam, (2016), *Jakimi istotami jesteśmy?*, Kraków: Wydawnictwo: Vis-a-vie Etiuda.
- Nietzsche Friedrich, (2021), *Poza dobrem i złem*, Kraków: Wydawnictwo: Vis-a-vie Etiuda.
- Kiepas Andrzej, Sułkowska Mariola, Wołek Magdalena, (2009), *Człowiek a światy wirtualne*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Schopenhauer Arthur, (2020), *O podstawie moralności*, Kraków: Wydawnictwo: Vis-a-vie Etiuda.

¹⁷ Wyrażenie to zostało użyte w *Jakimi istotami jesteśmy* Arthura Schopenhauera do spekulowania na temat granic ludzkich zdolności poznawczych i wysiłków podjętych w celu zrozumienia świata fizycznego i świadomości.

- Schopenhauer, Arthur, (2021), *O wolności ludzkiej woli*, Kraków: Wydawnictwo: Vis-a-vie Etiuda.
- Spętana Jolanta, Domagała Dorota, Drabik-Podgórna Violetta, (2015), *Filozoficzne implikacje w pedagogice*, Kraków: Wydawnictwo: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.
- Walczyk Tomasz, (2015), *Bomba symulaków – scena rzeczywistości ukryta za kurtyną symulacji. Spektakl hiperrzeczywistości*, Olsztyn: Wydawnictwo: Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie, w: Humanistyka i Przyrodoznawstwa nr 21.
- Zientkowski Przemysław, (2017), *Krytyka teorii praw człowieka*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Sub Lupa.

NETOGRAFIA:

- <https://culture.pl/pl/artykul/13-przepowiedni-lema-ktore-sie-sprawdzily> [dostęp: 23 maja 2021]
- Bator Andrzej P. „Jean Baudrillard i problem obecności”:
<https://www.asp.wroc.pl/dyskurs/Dyskurs4/AndrzejPBator.pdf> [dostęp: 25 maja 2021]
- Bednarek Józek „Nowe wyzwania mediów cyfrowych w społeczeństwie wiedzy” w „Człowiek w świecie rzeczywistym i wirtualnym Nowy wymiar zagrożeń w świecie realnym i wirtualnym” A.Andrzejewska, J.Bednarek, S.Ćmiel:
<https://wsge.edu.pl/pl/13pub10caly.pdf> [dostęp: 23 maja 2021]
- Chrzanowska-Gancarz Małgorzata „Aksjologiczne implikacje antropocentryzmu i biocentryzmu w edukacji. Determinanty wyboru. Szanse i zagrożenia”: <https://www-arch.polsl.pl/wydzialy/ROZ/ZN/Documents/z%20112/06%20Chrzanowska-Gancarz.pdf> [dostęp: 25 maja 2021]
- Molestak Aldona, „Wartości moralne podstawą stawania się Człowiekiem”
<https://repozytorium.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/5288/Wartosci%20moralne%20podstawa%20stawania%20sie%20czlowiekiem.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [dostęp: 28 maja 2021]

<https://www.sbc.org.pl/dlibra/publication/17261/edition/15081> [dostęp: 3
czerwiec 2021]

Morbitzer Janusz „Współczesna przestrzeń obecności człowieka – między
realnością a wirtualnością” w: [https://www.sbc.org.pl/dlibra/publica-
tion/242677/edition/229514/content](https://www.sbc.org.pl/dlibra/publication/242677/edition/229514/content) [dostęp: 3 czerwiec 2021]