

W artykule przedstawiam ogólne założenia filozofii sieci oraz opisuję ośrodek akademicki Academia Electronica (niezależny uniwersytet funkcjonujący w sieci), jako przykład praktycznej realizacji prezentowanych poglądów filozoficznych. Academia Electronica scharakteryzowana zostaje w kontekście postulatów ontologicznego dotyczącego rzeczywistości elektronicznej traktowanej jako sfera bytu. Podłożem dla poruszanych treści jest filozoficzna refleksja nad zaangażowaniem współczesnego człowieka w sieć, rodzajami jego aktywności w sieci i czasem, jaki poświęca na korzystanie z sieci. Moją główną tezą jest myśl, że możliwość tworzenia w sieci własnych, intymnych przestrzeni oraz prowadzenia w jej ramach intensywnej komunikacji z innymi jej użytkownikami sprawia, że rzeczywistość wirtualna nie może być traktowana jako sztuczna i nieautentyczna. Zdecydowałem się na taką dwoistą konstrukcję tekstu, gdyż uznałem, że analiza teoretyczna nie jest przekonująca wówczas, gdy nie pociąga za sobą rzeczywistych konsekwencji. Filozofia sieci domaga się uznania prawdziwości ludzkiego działania w rzeczywistości elektronicznej oraz dokonania rozpoznań dotyczących ontologicznych właściwości tej sfery bytu – ktoś, kto przez wiele godzin dziennie pracuje przed komputerem, nie może dłużej twierdzić, że ma do czynienia z czymś sztucznym i nierzeczywistym, będącym jedynie symulakrum.

*Komputery umożliwiają tworzenie w nowy sposób.
Dzięki komputerom możemy naśladować naturę
albo ją porzucić i budować drugą naturę,
ograniczoną jedynie możliwościami wyobraźni i abstrakcji.
Obiekty na monitorze nie posiadają jedynie
odniesienia do własności fizycznych – w tym znaczeniu
życie na wyświetlaczu jest pozbawione takiego źródła i fundamtu.
Wyświetlacz jest miejscem, gdzie znaki
odnoszące się do rzeczywistości mogą rzeczywistość zastępować.*

Sherry Turkle, *Life on the Screen. Identity In the Age of Internet*

To, co chcę powiedzieć, to tylko tyle,

*że musisz zastanowić się nad technologią,
musisz jej używać, ponieważ ona jest w twoim krwiobiegu.
Technologia będzie poruszać się i mówić poprzez ciebie
czy tego chcesz, czy nie. Lepiej tego nie ignoruj.*

Tim Etchells, *Certain Fragments: Contemporary Performance and
Forced Entertainment*

1. Pewna historia

Pewną późną nocą, będąc w głębokiej immersji, zanurzony w rzeczywistość Second Life, udałem się na pewne wybrzeże, by przed wyjściem z elektronicznego świata chwilę jeszcze pobyc na plaży. Na interfejsie ustawiłem porę zachodu słońca i położyłem się na leżaku. Po chwili podeszła do mnie kobieta, o ile dobrze pamiętam z Niderlandów, i po krótkim, zwyczajowym powitaniu powiedziała, że dzisiaj stała się bezdomna. W pierwszym momencie nie zrozumiałem, jak ktoś, kto siedzi przed komputerem, może być bezdomny. Okazało się, że nie chodziło jej o dom istniejący w świecie fizycznym, ale o dom w Second Life, który zbudowała z mężczyzną poznanym w tym w świecie i w którym żyła tu przez ostatnie dziewięć miesięcy. Niezależnie od swojego związku w Second Life, gdzie codziennie spędzała czas i gdzie miała dziecko (bota), była w związku małżeńskim w świecie fizycznym. W dniu, w którym spotkałem tę kobietę, zakończył się jej związek w Second Life.

2. Filozofia sieci

Chciałbym, aby powyższa historia stała się przyczynkiem do omówienia przeze mnie zagadnień filozoficznych związanych z ontologią bytów elektronicznych i z człowiekiem. Podejmowanie takich rozważań wynika z coraz częstszej i coraz bardziej intensywnej aktywności człowieka w sieci, w której z czasem odnajduje on zupełnie nowe treści, nierzadko jednocześnie „zanikając” w pewnym stopniu w świecie fizycznym. Nie traktuję zjawisk sieciowych

jedynie jako narzędzia służącego komunikacji, nie myślę o niej również w kategoriach użytkowości. Sieć uznaję za przestrzeń rzeczywistych ludzkich działań mających wymiar ontologiczny i antropologiczny. Ponieważ zdarzenia mające miejsce w sieci uważam za tak samo ważne, jak te występujące w świecie, posługuję się pojęciami rzeczywistości elektronicznej i rzeczywistości fizycznej. Szczególnie dużą wagę przywiązuję do problemu światów wytwarzanych przy pomocy grafiki 3D, w związku z czym, gdy piszę o „świecie elektronicznym”, mam na myśli taki właściwy rodzaj rzeczywistości – miejsce w sieci, w którym ludzie gromadzą się bezprzyczynowo, dla samego faktu współuczestnictwa czy z pobudek egzystencjalnych. Podkreślam duże znaczenie świata elektronicznego, gdyż posiada on zdolność asymilowania różnych rodzajów ludzkiej aktywności – taki świat jest interesujący dla filozofa.

Poprzez »świat« rozumiem, mówiąc wprost, miejsce gdzie jest ziemia i niebo, rzeki i drzewa, pustynie i łąki, z regularnie wędrującym słońcem nad horyzontem, księżycem, który przesuwa się nad granicą i wiele więcej elementów natury, które dyskretnie stanowią o miejscu: to grawitacja i wiatr oraz ocean im odpowiadający. Wszystko to zobrazowane jest na wyświetlaczu komputera przed Tobą. Są tam również ludzie¹.

Filozofię sieci rozumiem jako dział filozofii, w ramach którego podejmowane są rozważania nad wszelkimi zagadnieniami związanymi z siecią. Ponadto przyjmuję, że zjawiska sieciowe mogą być analizowane jako niezbędne do zrozumienia współczesnego człowieka i świata. Uznaję, że filozofia jest dziś w znacznie większym stopniu zobowiązana do opisywania tych zjawisk, niż inne dziedziny nauki. Wiąże się to przede wszystkim ze zwróceniem się analizy filozoficznej w stronę badania technologii i stechnologizowanej rzeczywistości, czyli z potraktowaniem filozofii jako nauki o impon-

1 Wagner James Au, *The Making of Second Life. Notes from the New World*, Harper Collins, e-books, New York 2008, s. VI.

derabiliach technologii. Analizę nowych fenomenów uważam za powinność humanistyki wobec człowieka, który w coraz bardziej ścisły sposób współistniejąc z technologią, często nie dostrzega poważnych zmian, jakie niesie ona ze sobą.

Człowiek pracuje, przeżywa emocje i spędza czas w obydwu rzeczywistościach, a działania, którym podlega i które sam prowadzi, w obydwu tych rzeczywistościach mają autentyczny charakter – rzeczy i ludzie istnieć mogą jednocześnie w różnych światach w sposób prawdziwy. Technologia opanowuje różne sfery ludzkiego życia, kreując wciąż nowe obiekty i powiększające się przestrzenie, co dotyczy nie tylko rzeczywistości elektronicznej, funkcjonującej w sieci, ale także fizycznego otoczenia człowieka – przykładem są choćby inteligentne urządzenia. Uważam, że traktowanie komputera jedynie jako narzędzia, jest nie tylko błędem, ale i złudzeniem, bo komputer (interfejs) umożliwia przejście do innego świata: „Obraz staje się zatem obrazem-interfejsem. Pełni funkcję bramy do innego świata, jak ikona w średniowieczu lub lustro we współczesnej literaturze i kinie. Miast unosić się na jego powierzchni, oczekujemy możliwości wejścia «do» obrazu”².

Wchodząc na nieco wyższy poziom abstrakcji, komputer potraktować można jako ewoluujące urządzenie, nieustannie udoskonalające swoje własne możliwości. W takim rozumieniu komputer osobisty przestaje być konkretnym przedmiotem, a staje się przejawem technologii na danym etapie jej rozwoju. Wiąże się to z pojmowaniem technologii jako nauki rozwijającej się dziś w sposób nieporównanie szybszy niż inne dziedziny, co pozwala nam snuć futurologiczne wizje i wygłaszać sądy dotyczące jej przyszłego wpływu na człowieka³. Stwierdzenia w rodzaju: „w przyszłości powstaną

2 Lev Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 422–423.

3 Jan Olsen Berg Kyrre, *Becoming through Technology*, [w:] Jan Olsen Berg Kyrre, Evan Selinger, Søren Riis (red.), *New Waves in Philosophy of Technology*, Palgrave Macmillan, New York 2009, s. 40–61

szybsze procesory i komputery” uważam za sąd o przyszłości, a nie przypadkowe zdanie niemające uzasadnienia w nauce. Technologia nigdy nie przestała się rozwijać, wciąż objawiając swoją coraz doskonalszą postać i równocześnie systematycznie oddalając człowieka od natury, która z kolei – za sprawą techniki i technologii – przekształcana jest w artefakt.

Zasadniczym problemem współczesności stanowią kłopoty z filozoficznym rozstrzygnięciem tego, czym jest dziś rzeczywistość. Jak filozofia ma odnieść się do rzeczywistości fizycznej i elektronicznej, immaterialnej (będącej hybrydową postacią bytu)? Jaka jest wartość umożliwianego przez różnorodne urządzenia funkcjonowania w sieci i związanej z nim ciągłości komunikacji między użytkownikami? Jak w kategoriach ontologicznych pojmować i wartościować immaterialną, elektroniczną postać bytu, który znamy ze świata fizycznego, ale który przybiera teraz zupełnie nową formę.

Rzeczywistość ma charakter bimodalny, co znaczy, że jest określana przez dwie ontologie. Nie będę szerzej zajmował się tu zagadnieniami augmentalizmu i immersjonizmu, niemniej zaznaczyć muszę, że właśnie ze względu na istnienie tych dwóch różnych ontologii kategoria augmentalizmu budzi moje wątpliwości. Immersjonizm z kolei zakłada przekierowywanie intencjonalności obecnej w świecie fizycznym do świata elektronicznego, przy równoczesnym zahamowaniu aktywności (np. zmysłowej) w tym drugim. Nie jest dla mnie jasne, jak należy rozumieć poszerzenie świata fizycznego, gdy w gruncie rzeczy chodzi raczej o dodanie do owego świata fizycznego odmiennej ontologicznie przestrzeni elektronicznej. Pewną intuicję dotyczącą odmienności bytów fizycznych i elektronicznych w odniesieniu do problemu augmentalizmu wyraził Jeff Buechner:

oraz Erich Hörl, *Luhmann, the Non-trivial Machine and the Neocybernetic Regime of Truth*, „Theory Culture & Society” 2012, vol. 29, nr 3, s. 94–121.

Celem tego artykułu jest wykazanie, że idea rzeczywistości poszerzonej jest filozoficznie niespójna. Przyczyny tego istnieją *a priori*. Nie chodzi o to, że sama koncepcja nie ma sensu, ale raczej o to, że jest fizycznie lub technologicznie niemożliwa do zrealizowania. [...] Mój cel nie dotyczy ograniczeń świata fizycznego, ale raczej koncepcji poszerzania rzeczywistości i metafizycznych ograniczeniach narzucanych przez filozoficzne teorie bytów fikcyjnych⁴.

Twierdzenia, w których zjawiska sieciowe traktowane były jako rodzaje rzeczywistości, pojawiały się w literaturze od lat 70. w intuicjach tych świat elektroniczny traktowany był jednak jako coś sztucznego, nierzeczywistego. Przyczyną takiego sposobu myślenia było najprawdopodobniej rozpowszechnienie się pojęcia *virtual reality*, które sugeruje istnienie rzeczywistości słabej ontologicznie – wiąże się ono z czymś nieistniejącym, efemerycznym, potencjalnym, a nie odsyła do bytu, który miałby wyrazistą postać. Gdy ktoś twierdzi, że posiada wirtualne pieniądze, może mieć na myśli, że ktoś obiecał mu ich wręczenie – i w tym znaczeniu są one nieistniejące, bo osoba ta nie jest w ich posiadaniu – albo że ma pieniądze w postaci elektronicznej, tj. istniejące jako rzeczywiste na jego koncie bankowym. Z ontologicznego punktu widzenia można więc wprowadzić rozróżnienie na to, co wirtualne i to, co elektroniczne. Pieniądze wirtualne są nierzeczywiste, nie istnieją na koncie, to np. pieniądze, na które się oczekuje. Z kolei pieniądze elektroniczne nie istnieją w postaci fizycznej, ale są rzeczywiste: prawdziwe, a nie wirtualne.

Znaczące w kontekście ontologii bytów elektronicznych są, płynące głównie z analizy psychologicznej, refleksje Sherry Turkle:

Czym jest realność? To pytanie może przyjąć wiele form. Co chcielibyśmy traktować jako realność? w jakim stopniu nasze

4 Jeff Buechner, *Fictional Entities and Augmented Reality: a Metaphysical Impossibility Result*, „Journal of Evolution and Technology” 2011, vol. 22, nr 1, <http://jetpress.org/v22/buechner.htm>, url z dnia 02.12.2013.

konstrukcje prowadzą nas do rzeczywistości? Na ile jesteśmy skłonni brać symulacje za rzeczywistość? Jak możemy świadomie rozróżniać rzeczywistość od symulacji? Czy poznanie mogłoby być samo w sobie jedynie iluzją?⁵.

W kontekście ontologicznym sformułowanie *virtual reality* pojawiło się u Myrona Kruegera na początku lat 70. XX, ale podobnie większość podobnych, pojawiających się wówczas pojęć (*virtual realism* – Michael Heim, *virtual realm* – Margaret Morse, *new nature of reality* – Nicole Stenger, *parallel universe* – Michael Benedikt, *cyber world* – Hans Moravec, *work space* – Steve Pruitt, *computer culture* – Dave Healy, *virtual community* – Howard Rheingold), tak i to nie przyczyniło się do przeprowadzenia głębszych rozważań ontologicznych, które pozwoliłyby na zrozumienie rzeczywistości elektronicznej jako sfery bytu. Krueger użył jeszcze innego pojęcia: *artificial reality*, które analizę ontologiczną wręcz uniemożliwiło, gdyż sugerowało sztuczność omawianego zjawiska. Niemniej w mojej ocenie Krueger był teoretykiem, który wówczas najmocniej przyczynił się do późniejszego ujmowania rzeczywistości elektronicznej za pomocą kategorii ontologicznych. W koncepcji tej zabrakło po prostu analizy filozoficznej, która umożliwiłaby urzeczywistnienie intuicji artysty⁶.

Powstanie koncepcji, która rzeczywistość elektroniczną ujmuje jako środowisko prawdziwe, pociąga za sobą również konsekwencje natury antropologicznej. Człowiek może wręcz uzależnić się od funkcjonowania w sieci. Odrzucenie świata elektronicznego może z kolei skutkować technologicznym wykluczeniem. Rezygnując z używania telefonu komórkowego lub skrzynki elektronicznej, człowiek szybko natrafia na ograniczenia, które nie pozwalają mu komunikować się z innymi. „Pojawił się taki problem, że jeśli spę-

5 Sherry Turkle, *Life on the Screen. Identity In the Age of Internet*, Touchstone Book, Simon & Schuster, New York 1997, s. 73.

6 Myron Krueger, *Artificial Reality II*, Addison-Wesley Publishing Company Inc., Reading 1991.

dza się więcej czasu komunikując się wirtualnie niż *face-to-face*, wtedy nasze słabsze związki mogą wzrosnąć, a te, które były silnie, osłabną”⁷. Poszerzająca się sfera bytów elektronicznych pozwala na różnego rodzaju doświadczenia sieciowe. Doświadczenia takie traktują jako efekt naturalnego rozwoju zdarzeń w życiu współczesnego człowieka – wiążą się one np. z autokreacją, czyli tworzeniem tożsamości sieciowej czy ze zdobywaniem wiedzy, której nośnikiem mogą być różne elektroniczne byty⁸.

Gdy człowiek wkracza do sieci, a zwłaszcza do środowiska graficznego 3D, odnajduje dla siebie przestrzeń do autokreacji – dzięki temu może zacząć się zmieniać, także w świecie fizycznym. W tym tkwi zasadniczy problem: rzeczywistość elektroniczna umożliwia jednostce zaistnienie w nowy, samodzielnie wymyślony sposób. Tym między innymi komunikator różni się od elektronicznego świata. Człowiek implementować może do sieci różne treści – w zależności od technologicznego zaawansowania urządzenia, z którego korzysta – jednak najważniejsze z nich to emocje.

Tutaj pojawia się refleksja aksjologiczna: wartości w każdym z ludzkich światów mają takie samo znaczenie, jak w świecie fizycznym. W rzeczywistości elektronicznej człowiek może zatem odnaleźć uczucia i duchowe doznania, podobnie jak prawdę i fałsz, które nie są ufundowane przez ontologię, w jakiej się pojawiają, ale przez ludzkie działania.

Hierarchia wartości, z jaką człowiek spotyka się w rzeczywistości elektronicznej, ma zasadniczy wpływ na jego sposób funkcjonowania w sieci. Dotyczy to przede wszystkim dwóch kwestii. Po pierwsze, jednostka, która obserwuje na wyświetlaczu to, co sama

7 Naomi Baron, *Always On. Language in an Online and Mobile World*, Oxford University Press, Oxford 2008, s. 222.

8 Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss, *Interactivity as Media Reflection between Art and Science*, [w:] Christa Sommerer, Jain Lakhmi, Laurent Mignonneau (red.), *The Art and Science of Interface and Interaction Design (Vol. 1)*, Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg 2008, s. 76.

pisze do innych oraz to, jak wygląda pod postacią awatara, jest w stanie wprowadzać pewne korekty do własnych działań i własnej tożsamości, ucząc się przy tym zasad obowiązujących w świecie elektronicznym. Aby użytkownicy sieci pozytywnie odbierali jednostkę, ta musi postępować w taki sposób, aby jej zachowania nie wywoływały negatywnych asocjacji. Ma to o tyle duże znaczenie, że technologia stwarza okoliczności, jakie nie mogą zaistnieć w świecie fizycznym, co wiąże się z alinearną strukturą kontaktów i z łatwością implementacji emocji do sieci. Druga kwestia dotyczy sytuacji, w których człowiek ulega emocjom. Jest to raczej powszechne doświadczenie, z jakim mamy do czynienia w związku z rzeczywistością elektroniczną. Jeżeli balans między egzystencją fizyczną i elektroniczną nie zostaje zachowany, rodzi się problem. Jednostka, która w świecie elektronicznym odnajduje substytut tych treści, które są jej bliskie w świecie fizycznym, będzie musiała dokonać wyboru między dwoma rzeczywistościami. „Istniejąc wirtualnie, pozostajemy ludźmi. Światy wirtualne rekonfigurują osobowość i nastawienie społeczne, ale jest to możliwe tylko dlatego, że wirtualnie przetwarzają to, co charakteryzuje człowieka w aktualnym świecie”⁹. Wiąże się to zarówno ze sferą psychiczną jak i z cielesnością: „Wirtualne bycie jest jak misterium – to ewolucja człowieka i maszyny, która redefiniuje cielesność, jego organiczność i samą ewolucję. Wirtualne bycie jest odbierane jako życie”¹⁰.

Istotnym czynnikiem funkcjonowania w sieci jest autoekspresja, która w światach 3D swój początek ma w projektowaniu wyglądu awatara. Człowiek porusza się po świecie elektronicznym pod postacią wykreowanej przez siebie figury, której sam nadaje imię. Może nawiązywać przyjaźnie, przeżywać miłości. Rzeczywi-

9 Tom Boellstroff, *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, New Jersey 2008, s. 29.

10 Olliver Dyens, *Metal and Flesh. The Evolution of Man: Technology Takes Over*, MIT Press, Cambridge MA, London 2001, s. 33.

stość elektroniczna jest pozbawiona problemów, jakie znamy z rzeczywistości fizycznej, bytowanie w niej przynosi więc satysfakcję. Świat taki jak Second Life łatwo może zmienić się w przestrzeń rzeczywistej egzystencji.

W chwili kiedy przyjmie się do wiadomości, że środowisko elektroniczne jest sferą bytu, rodzajem alternatywnej rzeczywistości, zdarzenia i doznania, jakie człowiek zna ze świata fizycznego, mogą uzyskać wiarygodną i wartościową formę w świecie elektronicznym.

Rzeczy dzieją się tu naprawdę, choć w inny sposób niż w świecie fizycznym, gdzie podlegają one innej ontologii. Jeżeli rzeczywistości elektronicznej nie uznamy za sferę bytu, każda aktywność mająca miejsce w tej przestrzeni będzie postrzegana jedynie jako uzupełnienie świata fizycznego. Wówczas doświadczenia przeżywane w świecie elektronicznym nigdy nie uzyskają autonomicznego charakteru, zawsze będą rodzajem hybrydy, za której zasadniczą część odpowiadać będą mechanizmy zachodzące w przestrzeni fizycznej. Podstawowy jest tu problem filozoficznego stosunku jednostki do kwestii sposobu przejawiania się świata. Większość ludzi żyje w przekonaniu, że świat fizyczny istnieje i nie ma potrzeby poddawania tego zagadnienia refleksji – to pozostaje domeną filozofów. Podobny rodzaj pewności towarzyszy mi, gdy stwierdzam o istnieniu rzeczywistości elektronicznej. Przyjmuję perspektywę filozofa żyjącego we współczesnym świecie i staram się swoją konstatację uzasadnić, opisując przestrzeń elektroniczną jako rozwijającą się obecnie sferę bytu. „W ciągu ostatnich trzydziestu lat byłam zafascynowana konstruowaniem tożsamości i tym, jak ona oddziałuje na kulturę: symbiotycznymi relacjami pomiędzy realnym i wirtualnym oraz tym, jak tożsamość reaguje i zmienia się w czasie, będąc przekształcaną”¹¹.

11 Lynn Hershman-Leeson, *The Raw Data Diet, All-Consuming Bodies, and the Shape of Things to Come*, [w:] Victoria Vesna (red.), *Database Aesthetics. Art in the Age of Information Overflow*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007, s. 249.

Pewnego dnia zrozumiałem, że to, co czynię w rzeczywistości elektronicznej, jest związane z prawdziwym zaangażowaniem. Intuicja ta stała się podstawą dla podjęcia przeze mnie działalności akademickiej w sieci, czego rezultatem jest Academia Electronica w Second Life (www.academia-electronica.net).

3. Idea akademizmu

W tej części tekstu chcę przedstawić praktyczny wymiar filozofii sieci. W tym celu opiszę projekt Academia Electronica – niezinstytucjonalizowaną uczelnię istniejącą w Second Life, w której od sześciu lat prowadzę oficjalne, otwarte wykłady akademickie. Poza wykładami kursowymi – których słuchać można od lutego do czerwca – wygłaszane są tam również wykłady zaproszonych gości, a także studentów i doktorantów. Większość wystąpień jest archiwizowana na stronie Akademii, w postaci nagrań audio. Academia Electronica wciela w życie ideę akademizmu, poszerza formę e-learningu o nowe treści związane z życiem akademickim.

Głównym tematem poruszonym w ramach działań tej instytucji jest szeroko rozumiany problem środowiska elektronicznego, traktowanego jako rzeczywistość, w której bytuje człowiek. Rzeczywistość elektroniczna opisywana jest tu między innymi z perspektywy filozoficznej, kulturoznawczej, socjologicznej czy psychologicznej. Academia Electronica jest rodzajem humanistycznego laboratorium, w którym rozmawia się o filozofii i które samo w sobie jest przedmiotem badań filozoficznych. Bada się tu głównie możliwości bytu elektronicznego, proces powstawania tożsamości sieciowej oraz sposób istnienia wartości w alinearnym systemie międzyludzkiej komunikacji.

Na miejsce stworzenia ośrodka wybrałem Second Life ponieważ – po pierwsze – uznałem, że jest on współcześnie najlepszą formą rzeczywistości elektronicznej oraz – po drugie – dlatego, że

rozwój technologii będzie w przyszłości w coraz większym stopniu wpływał na jakość partycypacji w sieci, głównie zaś w światach elektronicznych, co wiązać się będzie z powszechną awataryzacją. Awataryzacja określa stan rzeczy, w którym ludzie są zdolni prowadzić pod postacią awatarów możliwie pełną aktywność w rzeczywistości elektronicznej (np. prowadzić aktywność zawodową, nawiązywać kontakty, gromadzić dobra). Second Life najlepiej spełnia warunki życia akademickiego również dlatego, że nie jest wyłącznie systemem umożliwiającym kontakt między wykładowcą a studentami, ale może również służyć wymianie poglądów i wyrażaniu ekspresji. Część moich kontaktów z magistrantami i doktorantami odbywa się w Second Life – czasem spotkania te mają miejsce w godzinach wieczornych, nierzadko przy ognisku. Uważam, że taki sposób prowadzenia rozmów może być bardziej efektywny niż spotkanie w fizycznie istniejącym budynku uniwersytetu, gdzie już sama przestrzeń (np. biurko dzielące rozmówców, wystrój gabinetu) determinuje „instytucjonalną” formę kontaktu, powodując ograniczenia i wcale nie inspirując do filozoficznej dyskusji¹².

Zauważyłem również, że pojawiające się na czacie wypowiedzi słuchaczy, bezpośrednio zainspirowane wykładem, zawierają czasami wnioski, które w przyszłości mogą stać się fundamentem w budowie ich własnych teorii. Wnioski te pojawiają się „na gorąco”, mogą zatem zmieniać przebieg wykładu lub przekształcić go w konwersatorium. Zjawisko to jest o tyle wyjątkowe, że grupie uczestników widzących się w sali wykładowej pod postacią awatarów pozwala wygłaszać wiele, równoległe pojawiających się komentarzy do wykładu – w świecie fizycznym taka sytuacja zakłóciłaby przebieg spotkania.

12 Christine Borgman, *Scholarship in the Digital Age Information, Infrastructure, and the Internet*, MIT Press, Cambridge MA, London 2007, s. 4, 65.

Od początku zależało mi na tym, aby na uniwersytecie powstałym w świecie elektronicznym toczyło się życie akademickie. Istotne było zatem odpowiednie zagospodarowanie terenu, co w przypadku środowiska Second Life oznaczało stworzenie działki, postawienie budynków i wprowadzenie dodatkowych elementów tworzących „akademicką” atmosferę. Przy ośrodku Academia Electronica powstało, w różnym czasie, kilka galerii sztuki, które wykorzystują także podczas wykładów prowadzonych w sensie fizycznym, pokazując studentom elektroniczne artefakty (aktualnie istnieje tam galeria malarstwa XX wieku oraz galeria fotografii). Niedaleko Uniwersytetu funkcjonuje również sala koncertowa, gdzie organizowane są spotkania, w czasie których streamuje się muzykę, także na żywo. W okolicy powstał nawet staw, w którym można wędkować i po którym można pływać łódką. Dawniej przy ośrodku znajdował się akademik dla jednego studenta (choć nikt nigdy się do niego nie wprowadził). Z czasem zmieniał się sam gmach Uniwersytetu, przebudowywany przez społeczność akademicką. Niezwykle ważne jest to, że Academia Electronica jest miejscem wspólnie wykreowanym przez grupę znajomych, które odwiedzać można w każdej chwili. Umożliwia to rozwijająca się nieustannie technologia 3D. Najistotniejszy nie jest tu jednak ani obraz, ani nawet komunikacja, ale wspólna partycypacja w przestrzeni elektronicznego świata¹³.

Na elektronicznym uniwersytecie zmiana ulega relacja uczeń–mistrz, co rozpoczyna się już w chwili wykreowania przez studentów awatarów i przyjęcia przez nich sieciowych imion. Nierzadko włączają się oni w działalność akademicką, otrzymują prawa do zarządzania budynkami lub terenem, a tym samym biorą na siebie odpowiedzialność za ośrodek. Warto zaznaczyć, że studenci ci, jeśli

13 Daniel Riha, *Biography as an Interactive 3-D Documentary*, [w:] Daniel Riha, Anna Maj (red.), *Digital Memories Exploring Critical Issues*, Inter-Disciplinary Press, Oxford 2009, s. 100–102 oraz Hal Abelson, Ken Leeden, Harry Lewis, *Blown to Bits. Your Life, Liberty, and Happiness After the Digital Explosion*, Addison-Wesley, Boston 2008, s. 80–82.

zwiedzają świat Second Life, w pewnym sensie reprezentują w nim instytucję Academia Electronica, co zobowiązuje ich do odpowiednich zachowań.

Aby elektroniczny uniwersytet zachował typowy dla środowisk akademickich szacunek do świata nauki, zasadniczymi kwestiami muszą się dla niego stać zaufanie i odpowiedzialność. Ośrodek musi pozostawać otwarty (co ma związek z otwartymi wykładami, z wydarzeniami organizującymi życie akademickie, z pełną dostępnością budynku i z możliwością kreowania przestrzeni Akademii), jednocześnie zachowując swój status. W świecie elektronicznym ludzie tworzą swoje własne – nierzadko prywatne i zamknięte – światy oraz realizują swoje marzenia: inicjując powstanie uniwersytetu w takiej przestrzeni, należy nieustannie się starać, by zajmował on w niej odpowiednie miejsce. Z jednej strony chodzi o to, by został on zaakceptowany przez mieszkańców elektronicznego świata i wzbudził ich zainteresowanie, z drugiej – by zachował swój naukowy charakter. W rzeczywistości elektronicznej jest przestrzeń dla działalności akademickiej – tak jak dla każdej innej aktywności ludzkiej.

Przeniesienie uniwersytetu do alternatywnego świata prowokuje pytania dotyczące zmian, jakie zajdą w środowisku naukowym, gdy funkcjonować ono będzie w innej przestrzeni ontologicznej. Dotyczy to choćby przekształcenia charakteru relacji międzyludzkich, gdy te opierać się będą na bezpośrednich kontaktach awatarów. Ma to również związek z wyglądem budynku uniwersytetu czy auli, które wcale nie muszą przypominać swoich odpowiedników ze świata fizycznego. Te nowe jakości pojawiają się w świecie elektronicznym natychmiast, wymagają zatem, abyśmy bezzwłocznie się do nich ustosunkowali.

Od 2007 roku oficjalny kurs Academia Electronica ukończyło prawie 200 studentów, kilkadziesiąt wykładów przeprowadzonych zostało w ośrodku przez zaproszonych gości (w tym osoby ze Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie i z Uniwersytetu Marii

Curie–Skłodowskiej w Lublinie). Oprócz tego odbyło się tu szereg wydarzeń o charakterze artystycznym lub popularno-naukowym.

W czerwcu 2012 roku w Academia Electronica zaszły dwa historyczne dla polskie e-learningu zdarzenia: 6 czerwca miała miejsce pierwsza publiczna obrona rozprawy doktorskiej w elektronicznej rzeczywistości. Autorem rozprawy zatytułowanej *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* jest Radosław Bomba (RL)/Radek Baily (SL), promotorem pracy był Andrzej Radomski (RL)/An Redinamus (SL) z Uniwersytetu Marii Curie–Skłodowskiej w Lublinie. 22 czerwca odbył się natomiast pierwszy w Akademii egzamin magisterski. Rozprawy zatytułowanej *Istnienie odpowiedzialności w sieci* broniła Aleksandra Budzisz (RL)/Skrzydlatamara (SL), promotorem był Sidey Myoo z Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Obydwa wydarzenia zostały zarejestrowane – materiał znajduje się na stronie internetowej ośrodka.

Academia Electronica istnieje dzięki zaangażowaniu osób niezwiązanych zawodowo z uniwersytetem, które zadeklarowały chęć utrzymania placówki w dobrym stanie (głównie pod względem technicznym), co dotyczy również wspomnianej strony WWW.

Od 2007 roku w każdy poniedziałek, poza okresem wakacji letnich, na kilka godzin wchodzę do elektronicznego świata, hamując jednocześnie w ten sposób swoją aktywność w świecie fizycznym. Aktywność przejawiana w rzeczywistości elektronicznej wiąże się z takim samym zaangażowaniem, jak ta występująca w rzeczywistości fizycznej. Funkcjonowanie w jednej z tych przestrzeni wyklucza możliwość jednoczesnego funkcjonowania w drugiej z nich – człowiek jest jeden, a światy dwa.

*Artykuł pierwotnie publikowany był w piśmie The American Philosophical Association „APA Newsletters” 2013, vol. 12, nr 2, <http://c.ymcdn.com/sites/www.apaonline.org/resource/collection/EADE8D52-8D02-4136-9A2A-729368501E43/V12n2Computers.pdf>

Bibliografia

- Abelson, Hal, Leeden, Ken, Lewis, Harry, *Blown to Bits. Your Life, Liberty, and Happiness After the Digital Explosion*, Addison–Wesley, Boston 2008.
- Au, Wagner James, *The Making of Second Life. Notes from the New World*, HarperCollins, e-books, New York 2008.
- Baron, Naomi, *Always On. Language in an Online and Mobile World*, Oxford University Press, Oxford 2008.
- Boellstorff, Tom, *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, New Jersey 2008.
- Borgman, Christine, *Scholarship in the Digital Age Information, Infrastructure, and the Internet*, MIT Press, Cambridge MA, London 2007.
- Buechner, Jeff, *Fictional Entities and Augmented Reality: a Metaphysical Impossibility Result*, „Journal of Evolution and Technology” 2011, vol. 22, nr 1, <http://jetpress.org/v22/buechner.htm>, url z dnia 02.12.2013.
- Dyens, Ollivier, *Metal and Flesh. The Evolution of Man: Technology Takes Over*, MIT Press, Cambridge MA, London 2001.
- Fleischmann, Monika, Strauss, Wolfgang, *Interactivity as Media Reflection between Art and Science*, [w:] Christa Sommerer, Jain Lakhmi, Laurent Mignonneau (red.), *The Art and Science of Interface and Interaction Design (Vol. 1)*, Springer–Verlag, Berlin, Heidelberg 2008.
- Hershman–Leeson, Lynn, *The Raw Data Diet, All–Consuming Bodies, and the Shape of Things to Come*, [w:] Victoria Vesna (red.), *Database Aesthetics. Art in the Age of Information Overflow*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007.
- Hörl, Erich, *Luhmann, the Non-trivial Machine and the Neocybernetic Regime of Truth*, „Theory Culture & Society” 2012, vol. 29, nr 3.
- Krueger, Myron, *Artificial Reality II*, Addison–Wesley Publishing Company Inc., Reading 1991.
- Kyrre, Jan Olsen Berg, *Becoming through Technology*, [w:] Jan Olsen Berg Kyrre, Evan Selinger, Søren Riis (red.), *New Waves in Philosophy of Technology*, Palgrave Macmillan, New York 2009.
- Manovich, Lev, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryjański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Riha, Daniel, *Biography as an Interactive 3-D Documentary*, [w:] Daniel Riha, Anna Maj, (red.), *Digital Memories Exploring Critical Issues*, Inter–Disciplinary Press, Oxford 2009.