

## ONTOELEKTRONIKA. WPROWADZENIE

Przenikanie elektroniki do rzeczywistości człowieka - od sposobów komunikacji do wpływów w sferze egzystencji - skłania do refleksji filozoficznej odnośnie do oddziaływania pomiędzy środowiskiem elektronicznym a człowiekiem. Środowisko to, otaczając i oddziałując w głębszym wymiarze niż aspekt użytkowy, angażuje problematykę rzeczywistości, egzystencji, moralności lub sztuki. Intensywność wpływów elektroniki, poprzez ukierunkowanie podmiotu do sfery elektronicznej, może polaryzować sferę rzeczywistości i środowiska elektronicznego, powodując pomiędzy nimi rozdźwięk z równoczesnym zacieraniem rozgraniczających je kategorii. Z kolei aktywność człowieka poprzez dostosowywanie środowiska elektronicznego do różnych potrzeb, ogranicza oddziaływanie w rzeczywistości na rzecz mechanizmów tkwiących w środowisku elektronicznym. Pozostając częściowo niezależnym, wciąż rozbudowywanym i wzbogacanym oraz angażując człowieka w coraz większym stopniu, środowisko elektroniczne stwarza poczucie powstawania alternatywnej w stosunku do zakładanej rzeczywistości.

Wolfgang Welsch, posługując się porównaniem rajy i środowiska elektronicznego, przywołał filozoficzną wizję człowieka poszukującego, stawiającego pytania odnośnie do własnego istnienia w aspekcie zagadnień filozoficznych epoki elektroniki. Dokonując ciągłych wyborów, poprzez transwersalny balans, człowiek wyzwala się w dookreślanu siebie w wielości. Poprzez wielokontekstowość utwierdza otwartość i wolność - może jednak natrafić na wybór dokonujący się na płaszczyźnie ontologicznej, dotyczący sfery egzystencji, tj. pomiędzy rzeczywistością i wirtualnością. Wraz z rozwojem technologii wybór ten zyskuje znaczenie i konsekwencje, gdyż dotyczy porównywalnych domen, rzeczywistości i środowiska elektronicznego. Filozofia współczesna, stwierdzając za Welschem, wyłania się w zaangażowaniu w elektroniczne światy<sup>1</sup>, zaistnienia człowieka z technologią przekształcania życia ludzkiego w aspekcie elektroniki. Dokonując wyboru na rzecz środowiska elektronicznego, człowiek sięga po świat dookreślony technologią - Raj utracony odnajdowany jest w Raju elektronicznym. Raj, jakkolwiek, przywołuje początek i koniec doczesnej ludzkiej drogi, pozostaje symbolem nagrody, szczęścia i istnienia wyzwolonego od cielesności, również od możliwych wątpliwości metafizycznych dotyczących doczesności, statusu rzeczywistości. Raj elektroniczny może przesłonić zdolność rozdzielenia zjawiska i transcendensu. Ontologia środowiska elektronicznego ujawnia proces unieważniania samej idei odniesienia zjawiskowości do transcendensu, a zjawiska mogą zyskiwać kategorie opisu rzeczywistości.

„Cóż jednak oznacza „prawdziwe istnienie”? - Czy w sferze elektronicznej w ogóle można zachować rozróżnienie pomiędzy zjawiskiem a istotą? W świecie codzienności różnica ta jest bardzo znacząca. Klasyczna ontologia - nauka o bycie i jego przejawach - była rygorystyczną tematyzacją tego stosunku.

---

<sup>1</sup> W. Welsch, *Sztuczne rajy? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*, przeł. J. Gilewicz, pod red. A. Zeidler-Janiszewska, *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, cz. 1, Poznań 1998, s. 167-188.

W świecie elektronicznym różnica pomiędzy zjawiskiem a istotą została unieważniona. Istnienie na monitorze i istnienie w pamięci całkowicie się pokrywają. Zjawisko jest doskonałą reprezentacją „istoty”. Niczego jej nie brakuje. „Istota” nie zawiera niczego innego i nie jest niczym innym jak zjawiskiem. Cała treść rzeczowa jest identyczna, jedynie forma prezentacji jest różna-raz analogowa, raz cyfrowa”<sup>2</sup>.

Technologia, zwiększając zakres możliwości, powoduje wyprowadzanie aktywności człowieka z rzeczywistości i transpozycjonowanie jej do środowiska elektronicznego. Z kolei powiększając się i wzbogacając struktury, środowisko elektroniczne zyskuje nowe właściwości i wartości, zarówno w znaczeniu funkcjonalnym, jak i stając się sferą przeżywania. Przed użytkownikiem otwierają się różne interfejsy prowadzące do środowiska elektronicznego, do sfery zyskującej wymiar antropiczny, w której przebywanie może zawierać wartości i znamiona prawdziwego życia. Ukierunkowanie człowieka do świata realnego zanika wraz z szybkością otwierających się nowych możliwości w środowisku elektronicznym. Pytanie o „realne” w epoce elektroniki może intrygować ze względu na znaczenie dla człowieka rzeczywistości wytworzonej elektronicznie.

Proces wzrastającej zdolności akomodowania człowieka przez elektronikę - w różnych aspektach: np. informacyjnym, komunikacyjnym, użytkowym, biotechnologicznym, etycznym, społecznym, osobistego zaangażowania, przeżywania własnego czasu - poszerza sferę i powiększa jakość środowiska elektronicznego, potwierdzając jego status, jako wyrastającego jakby równoległe do zakładanej rzeczywistości, przejmując jej funkcje. Dzięki elektronice możliwa staje się nie tylko zmiana rzeczywistości zakładanego świata realnego, poprzez np. splatanie obydwu domen, ale częściowa zamiana świata realnego na świat elektroniczny<sup>3</sup>. Człowiek nie tyle przetwarza, ale tworzy rzeczywistość jako obszar dla własnej aktywności. Funkcjonowanie np. w aspekcie użytkowym w coraz mniejszym stopniu zmusza do wykraczania poza rzeczywistość elektroniczną wręcz można powiedzieć - staje się potrzebą lub niezbywalną koniecznością dla np. elektronicznej wymiany informacji, rozbudowując wspólnotę społeczeństwa informacyjnego<sup>4</sup>.

Zmierzamy do pojmowania środowiska elektronicznego jako elektronicznego *realis*, traktowanego jako alternatywna w stosunku do rzeczywistości sfery bytu, będąca rzeczywistością człowieka. Dla opisu elektronicznego *realis* staramy się posłużyć pojęciem ontoelektroniki, na gruncie której można by podjąć próbę częściowego opisu np. procesu powstawania elektronicznego *realis*. Podjęcie tematu ontoelektroniki wynika z genezy i rozwoju środowiska elektronicznego oraz zaangażowania w nie człowieka.

Ontoelektronika miałaby służyć opisowi elektronicznego *realis* w kategoriach możliwości istnienia traktowanego jako rzeczywistość człowieka. Wątpliwości związane z rozstrzygnięciami metafizycznymi w odniesieniu do zakładanej rzeczywistości, np. z perspektywy fenomenologicznej, skłaniają do przyjrzenia się, czy zagadnienie środowiska elektronicznego *realis* mogłoby zostać włączone w obszar badań ontologicznych, np. na poziomie podobnego rodzaju opisu jak zagadnienie świata realnego, stając się osobnym obszarem analizy. W ramach ontoelektroniki analiza w odniesieniu do zakładanej rzeczywistości nie wydaje się konieczna, jeśli w ogóle możliwa. Postulowanie elektronicznego *realis* nie poszerza ani nie podtrzymuje analizy istnienia rzeczywistości - elektroniczne *realis* staje się przedmiotem analizy „realnego”, co wiąże się z przesunięciem analizy ontologicznej ze sfery

---

<sup>2</sup> Tamże, s. 167-188, s. 175.

<sup>3</sup> S. Turkle, *Life on the screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995, s. 167-170.

<sup>4</sup> R.W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialności*, Kraków 2001, s. 40-41.

realności na środowisko elektroniczne<sup>5</sup>. Z oczywistych powodów trudno mówić na razie o ekwiwalentności rzeczywistości elektronicznego *realis* w stosunku do realności. Środowisko elektroniczne rozwija się w inny sposób niż zakładany świat realny, a kategoria rozwoju nie może być stosowana do realności poza obszarem naturalnej ewolucji lub ingerencji człowieka. Być może środowisko elektronicznego *realis* rozwija się jako rzeczywistość alternatywna w stosunku do zakładanej realności, jest naturalnym środowiskiem człowieka, źródłem nieistniejących w realności możliwości, przekroczeniem granicy w kierunku dalszego tworzenia świata człowieka. Częściowe wskazanie pewnych właściwości środowiska elektronicznego być może ujawniłoby jego naturę jako rodzaju rzeczywistości, problematycznym pozostaje prowadzenie analizy w porównywalnych kategoriach opisu, jak dotyczy to np. zagadnienia świata realnego.

Ontoelektronika uwzględnia dwa zasugerowane wcześniej pojęcia, pierwszym jest „środowisko elektroniczne”, drugim „elektroniczne *realis*”. Pojęcia te odróżnione są ze względu na możliwość (zakres, zdolność) współistnienia z człowiekiem.

Środowisko elektroniczne zyskało własny opis, głównie w powiązaniu z pojęciem rzeczywistości wirtualnej, gdzie wyszczególniono w zasadzie powszechne dzisiaj charakterystyki, takie jak: interaktywność, imersja, symulacja, sztuczność, teleobecność<sup>6</sup>. Obok aspektu technologicznego lub użytkowego uwzględniają one wymiar filozoficzny, skłaniając do stawiania odpowiedzi na pytania, np. czym jest środowisko elektroniczne w aspekcie rzeczywistości człowieka. Istniejące określenia dla środowiska elektronicznego zachowują odrębność od pojęcia świata realnego, zawierają znaczenia przestrzenne, opis dotyczy pewnej ich niezależności, przez co zyskuje ono w części charakterystykę obiektywną i niezależną. Środowisko elektroniczne jest przeważnie nazywane sztucznym, z zaakcentowaniem genetycznego powiązania z technologią jest traktowane jako nadbudowujące się nad realnością- np. *virtual reality* (Jaron Lanier), *artificial nature* (Myron Krueger), *virtual realism* (Michale Heim), *virtual image spaces* (Oliver Grau), *new nature of reality* (Nicole Stenger), *parallel universe* (Michael Bendikt), *work space* (Steve Pruitt, Tom Barret), *computer culture* (Dave Healy), *virtual community* (Howard Rheingold), przestrzeń komunikowania (Ryszard W. Kluszczyński), również *virtual worlds*, *environment space*, *electronic space*, *artificial world*, *extended world*, *second nature*, *digital realm* *Information space*, *digital world*, *numerical space*, *networked environments*, *hypermedia environments*, *virtual environment*, *synthetic environments* lub *digital culture*, *computer culture*, *database culture*.

Opis elektronicznego *realis* dotyczy traktowania środowiska elektronicznego jako sfery rzeczywistości humanistycznej, przestrzeni życiowej lub sfery egzystencji. Jest to sytuacja, gdzie pierwotne funkcje przynależne środowisku elektronicznemu tracą swoje znaczenie, głównie w sensie użytkowym, zyskując nowe właściwości. Funkcjonalny aspekt „użycia” środowiska elektronicznego zamienia się w ludzki aspekt „istnienia” elektronicznego *realis*, co dostrzegalne jest np. w Sieci, również w pewnym sensie w mediach, gdzie powstające *realis* wykracza poza aspekt użytkowy i taktowane jest jak rzeczywistość.

Środowisko elektroniczne opisujemy raczej w kategoriach funkcjonalnych i użytkowych. Posiada ono wymiar ilościowy i wiąże się z nasyceniem realności elektroniką. Środowisko to przynależy realności, przeplatając się z nią tworzy system możliwości, sieć połączonych aspektów użycia elektroniki, różnorodności urządzeń ich generacji i zastosowań.

---

<sup>5</sup> Technologia urządzeń podtrzymujących środowisko elektroniczne podlega analizie świata realnego, w aspekcie istnienia przynależy opisowi w ramach ontologii świata realnego, pozostając w kategoriach możliwości. Pytanie o istnienie urządzenia w aspekcie środowiska elektronicznego może np. służyć opisowi genezy środowiska elektronicznego, nie odnosząc się do realności w ramach postulatów dotyczących istnienia.

<sup>6</sup> M. Heim, *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University, New York 1993, s. 109-128.

Środowisko elektroniczne wyraża praktyczne zastosowanie elektroniki w rzeczywistości, pozostając sferą użytkową zawiera możliwość rozwoju w kierunku elektronicznego *realis*, zyskując ludzki wymiar<sup>7</sup>.

„Elektroniczne *realis*” jawi się jako wyrastające ze „środowiska elektronicznego”, powstaje wtedy, kiedy elektronika „sięga” po świat człowieka. Ewoluuje, wpływa na zwiększenie zakresu współistnienia z człowiekiem, rozwija się w wymiarze jakościowym, adaptując człowieka np. w warstwie emocjonalnej<sup>8</sup>. Środowisko elektroniczne w tym znaczeniu przynależy zakładanej rzeczywistości, a elektroniczne *realis* samo stanowi o rzeczywistości. Środowisko elektroniczne byłoby pojęciem pierwotnym w stosunku do pojęcia elektronicznego *realis*. Elektroniczne *realis*, traktowane jako ekwiwalent zakładanej rzeczywistości, jest od niej raczej odrębne, nie uzupełnia jej i nie przeplata się z rzeczywistością nie ma do niej konkretnego odniesienia. Przekształcanie się środowiska elektronicznego w elektroniczne *realis* jest budowaniem otoczenia człowieka, które prowadzi do eliminowania procesów w rzeczywistości - eliminowania wpływów rzeczywistości. Powiększający się zakres współistnienia człowieka ze środowiskiem elektronicznym może służyć opisowi procesu wzajemnego kształtowania elektronicznego *realis*, uzyskiwania przez nie antropologicznego wymiaru i powiększania zdolności dla dalszej akomodacji człowieka.

Środowisko elektroniczne *realis* rozumiane jest jako sfera współistnienia ludzi w relacjach skierowanych do siebie, jak i do osobowości elektronicznych<sup>9</sup>. Dyspersywność tego środowiska skłania do budowania niezależnych relacji, różnych niż pozostawione w rzeczywistości<sup>10</sup>. Rzeczywistość elektronicznego *realis* zdomowia i kreuje osobowość, buduje wzajemne odniesienia, częściowo stwarza własny świat, związki międzyludzkie mogą uzyskiwać w nim niespotykane w rzeczywistości znaczenie, co wiąże się ze sposobem zaistnienia człowieka i zakresem dostępności w tym środowisku.

Środowisko elektronicznego *realis* mogłoby być rozumiane jako przestrzeń dla zagospodarowania jej przez człowieka, która w odpowiedzi na potencjał ludzkiego zaangażowania zmienia się, ujawniając własną jakość. Zwłaszcza przestrzenność wydaje się odróżniać rodzaj zależności tkwiących w rzeczywistości od zależności tkwiących w środowisku elektronicznym. Przestrzenność elektronicznego *realis* wypełnia lub przerasta przestrzeń

---

<sup>7</sup> Wzięcie pod uwagę elementów analizy ontologicznej i antropologicznej uwzględniałoby znaczenie środowiska elektronicznego jako zdolnego do uposażenia jakościowego i jako ukształtowanego wielowarstwowo. Można zapewne mówić o zakresie (lub warstwach), w jakim środowisko elektroniczne jest udostępnione odbiorcy i stopniu, w jakim go angażuje - czym innym jest np. użycie poczty elektronicznej od przeżywania w interaktywnym środowisku MUD (Multi-User Dungeon) lub 3D angażującym uczestnika w zakresie emocjonalno-duchowym.

<sup>8</sup> S. Turkle, *Life on the screen: Identity...*, Simon & Schuster, New York 1995, s. 177-212.

<sup>9</sup> Dwa powyższe rodzaje interaktywności czerpią genezę z tradycji Turinga i Laniera. Idee sztucznej inteligencji i komunikacji w środowisku elektronicznym wyrażają dwa podejścia do interaktywności. Pierwsze akcentuje znaczenie komunikacji w dialogu z inteligentnym urządzeniem, drugie właściwość środowiska elektronicznego dla komunikacji międzyludzkiej. Środowisko elektroniczne, oprócz ludzi, zawiera twory inteligentne, zdolne prowadzić dialog z człowiekiem, współistniejąc z nim w środowisku elektronicznym. Elektroniczni rozmówcy (np. chatterboty) współtworzą naturalne otoczenie człowieka w środowisku elektronicznym *realis*.

<sup>10</sup> Mamy na uwadze możliwość wieloliniowych kontaktów (w płaszczyźnie tematycznej i w przenikaniu się warstw znaczeniowych), które umożliwiają tworzenie relacji wynikających z mnogości potencjału środowiska elektronicznego. Swoista redundancja kontaktów dokonuje się w wyniku istnienia związków, które są rozpatrywane kategorialnie; uczestnik środowiska elektronicznego, dysponując wstępnym określeniem swoich potrzeb, od razu trafia w obszar własnych zainteresowań, najczęściej grupujących rzeszę innych zainteresowanych (H. Rheingold, *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*, [revised edition], MIT Press, Cambridge Massachusetts, London, England 2000, s. 362-371).

realności, nadbudowując się nad nią. Świat realny podtrzymuje człowieka wychylonego do środowiska elektronicznego, przesuwającego swoją aktywność w elektroniczne *realis*. Środowisko to, w pewnym sensie również niwelując czasoprzestrzeń, decentralizuje rozumienie przestrzeni w sensie fizycznym i przejawia się jakby stworzone dla człowieka, pozbawione kategorialnych ograniczeń przestrzeni znajdujących w realności. Pewne ograniczenia determinujące człowieka w realności zanikają w przestrzeni elektronicznej – a czasowa i bezwymiarowa dostępność elektronicznego *realis* sprawia wrażenie, jakby człowiek był do tego środowiska przystosowany, w realności napotyka czasoprzestrzenną wymiarowość udostępniającą rzeczywistość pod kategorialnymi warunkami. Implementując własne działania do środowiska elektronicznego, człowiek wypełnia przestrzeń elektroniczną udostępnia sobie rzeczywistość, równocześnie powiększając przestrzeń elektronicznego *realis*. Przynależenie człowieka do *realis*, wraz z procesami życiowym i mentalnością zacieśnia bliskość różnorodnych, zmieniających się związków i antycypuje kolejne ukierunkowania interakcji.

Ontoelektronika uwzględnia rodzajowość materii, wskazując na jej naturę w rozumieniu podłoża dla świata realnego i środowiska elektronicznego<sup>11</sup>. Staramy się zaakcentować bimodalność pojmowania materii, np. poprzez jej odmienność i genezę. Materia nieelektroniczna, zastana przez człowieka, genetycznie i historycznie posiada pozaludzki wymiar. Powstając i wzbogacając człowieczeństwo, człowiek jakby spotyka materię na swojej drodze, zwraca się do niej i jest w nią wrośnięty, opanowuje ją albo z niej się wyzwala. Materia elektroniczna jest dorobkiem człowieka, pojawia się na drodze rozwoju jako własny wytwór, genetycznie z człowieka wyrasta, jako człowiecza substancja dla dalszego tworzenia. Materia nieelektroniczna ogranicza od zewnątrz, człowiek wytwarzał swój świat „wykuwając go”, przewyciężając materię nieelektroniczną np. fizyczną. Materia elektroniczna wydaje się również doskonalszą, bardziej plastyczną jest, można powiedzieć, budulcem dla ludzkiego świata. W aspekcie ewolucji materia elektroniczna byłaby zwieńczeniem poszukiwań człowieka, podstawą do oderwania się od pierwotnie uformowanej realnej fizyczności i podążania do nieuformowanego inaczej, jak tylko w procesie ludzkiej kreacji, środowiska elektronicznego. Ewolucja materii od nieelektronicznej (fizycznej) do elektronicznej może prowadzić do wyróżnienia i opisanie immaterialności w kategoriach sposobu istnienia<sup>12</sup>. Stwarzanie zyskuje immaterialny wymiar, a świadomość sferę pozafizycznej i odcieleśnionej formy zaistnienia.

Ontoelektronika uwzględnia aspekt podmiotowy, tj. w naszym przypadku proces antropizacji, zachodzący pomiędzy człowiekiem a elektronicznym *realis*. Podzielenie człowieka pomiędzy zakładaną realnością a elektroniczne *realis* powoduje „wyczerpywanie się” go w ramach jednego ze środowisk, jakby człowiek nie był przygotowany do przeżywania „realnego” w dwóch rodzajach rzeczywistości, coraz częściej stojąc przed wyborem jednej z nich. Antropizacja jest procesem wzbogacania elektronicznego *realis* właściwościami człowieka, jakie kierowane są do świata realnego. Elektroniczne *realis* rozwija się w miarę pojawiania się coraz większych oczekiwań, dostrzegania możliwości, które wpływają na przynależenie człowieka do elektroniki. Antropizacja to odchodzenie lub zapomnianie o realności, przenoszenie uwagi do świata elektronicznego *realis*, zadomawianie się w nim człowieka. Antropizacja to dalszy etap dokonującego się w historii rozwarstwienia pomiędzy realnością (naturą) a cywilizacją<sup>13</sup>. Antropizacja niesie ze sobą oczekiwania

<sup>11</sup> K. Wilkoszewska, *Estetyka nowych mediów* [w:] *Piękno w sieci, estetyka a nowe media*, Kraków 1999, s. 8-19.

<sup>12</sup> K. Wilkoszewska, „Kultura współczesna”, *Estetyka (im)materii*, nr 1-2 (23-24), Warszawa 2000, s. 9.

<sup>13</sup> D. Healy, *Cyberspace and Place: The Internet as Middle Landscape on the Electronic Frontier* [w:] pod red. D. Porter, „Internet Culture”, Routledge New York, London 1997, s. 56.

większe niż te spotykane w rzeczywistości, jest procesem dostosowywania środowiska elektronicznego *realis* do świata człowieka, istoczeniem się rzeczywistości przejmującej ludzką egzystencję<sup>14</sup>. Antropizacja podbudowana byłaby dwoma uzupełniającymi się, skierowanymi przeciwko procesami, przywołanymi wcześniej, tj. implementacją i akomodacją które wynikają z dwustronności zjawiska interaktywności i rozgrywają się pomiędzy człowiekiem i środowiskiem elektronicznym.

Implementacja posiada genzę w człowieku, wynika z potrzeby pojęciowego dostosowywania rzeczywistości elektronicznego *realis*, pojmowania jej jako własnej sfery. Implementacja służy nadawaniu środowisku elektronicznemu właściwości, które wzbogacają kwantytatywny miernik algorytmu, wprowadzając w środowisko elektroniczne jakościowy, ludzki wymiar. Można wręcz twierdzić, że elektroniczne *realis* zatracą aspekt użytkowy, który pozostaje w rzeczywistości, zyskując aspekt związany z pełnym przeżywaniem. Zaistnienie człowieka w środowisku elektronicznym może również wyzwalać osobowość i implementację własności, które nie zawsze mieszczą się w rzeczywistości, zyskując możliwość zaistnienia w elektronicznym *realis*. Implementacja to prawdziwe zaangażowanie, uzewnętrznianie potrzeb skierowanych do środowiska elektronicznego.

Akomodacja posiada genzę w środowisku elektronicznym, służy jego rozbudowie poprzez dostosowywanie nowych treści, gwarantuje otwartość i dostępność, mogłaby być porównywana do pochłaniania otoczenia przez środowisko elektroniczne. Akomodacja wiąże się z pojemnością informacyjną zakresem dostępności i jakości interaktywnych związków w środowisku elektronicznym. Nastawiona jest na działanie inwazyjne i homogenizujące akomodowane treści do struktur środowiska elektronicznego.

Antropizacja jest procesem tworzenia środowiska elektronicznego *realis* w wyniku implementacji własności człowieka i ich akomodacji przez środowisko elektroniczne, co wiąże się z transpozycjonowaniem aktywności człowieka ze sfery rzeczywistości do środowiska elektronicznego. Transcendujący podmiot zyskuje interaktywne środowisko w postaci elektronicznego *realis*, zdolne przyjąć ludzki wymiar, być może w sposób bardziej adekwatny niż zakładana rzeczywistość.

Można wymienić przykładowo blogi, środowiska MUD i 3D. Odmienność tych środowisk dotyczy zdolności akomodacji właściwości takich jak dążenia i ekspresja osobowości lub cele życiowe. Wyraża się to w jakości, którą można określić jako niezdeterminowana pojedynczość w elektronicznej społeczności, zawierająca osobiste nastawienie do globalnej, alinearnej komunikacji. Akomodacja określa bezinteresownie i prawdziwie, a symulowane jakości pozostawione zostają w świecie realnym. Treści, w postaci relacji międzyludzkich zawarte w blogu, również wskazują na ich odmiennost w stosunku do relacji w rzeczywistości - relacje, które są zachowawcze, pozostają w świecie realnym. W środowisku elektronicznym pojawiają się informacje, które wydają się świadczyć o właścicielu bloga i jego współuczestnikach w sposób niezdeterminowany, udostępniony na

---

<sup>14</sup> Częściowa anonimowość zapewniona przez środowisko elektroniczne *realis* może zmieniać nastawienie człowieka do jego własnych działań oraz ich zakres, odmienny od podejmowanych w zakładanej rzeczywistości. Człowiek zapośredniczony w urządzeniu zyskuje wieloliniowość działań, ma możliwość kontaktowania się i doboru informacji, dokonywania prawie równoczesnych wyborów, które wpływają na poszerzenie możliwości i wielość powiązań z innymi. Wykorzystując rizomatyczne środowisko elektroniczne powstaje spektrum dostępności, wybory nie są przypadkowe, wynikają z porównań. Również instrumentalizacja jest ograniczona, kontakty rozwijają się spontanicznie i bez zewnętrznej determinacji, właściwie środowisko elektroniczne to przestrzeń wolnej komunikacji (D. Healy, *Cyberspace and Place...* [w:] pod red. D. Porter, „Internet Culture”, Routledge New York, London 1997, s. 62-64 oraz P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002).

użytek elektronicznej społeczności<sup>15</sup>. W tym znaczeniu blog jest oryginałem, a nie przetworzonym obrazem - mechaniczną treścią ze świata realnego, jest raczej rzeczywistym istnieniem człowieka, utożsamiającego się z potencjalnie nieograniczoną grupą innych, korzystających ze środowiska elektronicznego *realis*. Blog jest raczej medium komunikowania się w zakresie prywatności i osobistego przeżywania, udostępnionym bezimiennemu masowemu odbiorcy, głosem rzuconym w przestrzeń cybernetyczną obszarem prywatnej masowości. Środowisko elektroniczne sprawia, że anonimowy właściciel, jak i odbiorca, spotykają się w imię wspólnej sprawy, bez sztuczności i wprost przeżywając to, co dla nich ważne. Uczestnik bloga może nie być aktywny w rzeczywistości, może być zamknięty na świat realny i otwiera się w grupie wspólnoty wirtualnej, inkorporując osobowość w elektroniczną postać w środowisku *realis*. Świat realny pozostaje szkieletem egzystencji, której jakość transpozycjonowana jest do rzeczywistości elektronicznego *realis*. Zjawiska zachodzące w rzeczywistość zyskują w środowisku elektronicznym bloga prawdziwe znaczenie i wyrazistość, dla uczestnika bloga rzeczywistość może być źródłem sentymentów, *realis* staje się środowiskiem codziennego przeżywania.

Elektroniczne *realis* bloga akomoduje właściwości skierowane zazwyczaj pierwotnie do rzeczywistości, jakby odbiera rzeczywistość jakościowy wymiar człowieka. W rzeczywistości pozostaje ludzki funkcjonalizm, odhumanizowany człowiek, naturalny robot - ktoś, kto transpozycjonuje swoją aktywność i własne „ja” poprzez implementację do elektronicznego *realis*. Blog skupia i grupuje, nie zawiera narzuconej formy, sztuczności, raczej ma rzeczywistą, żywą treść. Antropizacja bloga powoduje, że jeśli chcesz się dowiedzieć czegoś prawdziwego o kimś, sięgnij do jego bloga - tam znajduje się prawda o człowieku, w rzeczywistości spotkasz jedynie symulację człowieka. Hipertekstualna rizomatyczność bloga umożliwia dołączanie się innych użytkowników, wzbogacanie prywatnej masowości i postępującej antropizacji - poprzez implementację blog staje się rzeczywistością uczestników, akomodując coraz więcej treści i zwiększając wymiar *realis*. Blog łączy i grupuje, tworzy płaszczyznę dla wspólnego współistnienia użytkowników posiadających podobne poglądy i odczucia. Grupowanie dokonuje się wręcz automatycznie, z szybkością urządzenia, wyławiając z masy ludzkiej w elektronicznym *realis* grupę będącą wirtualną wspólnotą połączoną kontaktami i wymieniającą wspólne treści.

Blog jest miejscem prawdziwej komunikacji. Implementowane do środowiska elektronicznego bloga emocje są realne.

Zdolność antropizacji zachodzi w większym zakresie i jest głębsza w środowiskach MUD (Multi-User Dungeon) i 3D. Posiadają one wysoki poziom interaktywności, co pociąga za sobą łatwość akomodacji. Akomodacja ma szeroki wachlarz i łatwo przebiega. Środowiska MUD i 3D są rozbudowane, bogate w treści, w pewnym stopniu niezależne, przez co transpozycjonowanie aktywności jest raczej płynne, prawie bezwiednie dokonuje się we wspólnocie z innymi użytkownikami *realis* MUD-a lub 3D. Akomodacja i implementacja rodzą się w człowieku jakby samoczynnie - odmienność od świata realnego wydaje się na tyle znacząca i wartościowa, że człowiek jakby odwraca się od świata realnego, zanika w nim, by powstawać lub rodzić się w elektronicznym *realis*. Implementowanie w tym środowisku jest jakby „wysychaniem” człowieka w rzeczywistości i rozkwitem jego elektronicznej natury. Kreowanie elektronicznej osobowości urealnia podmiot w środowisku elektronicznym, rzeczywistość traci zainteresowanie, zyskuje je świat elektroniczny. Brak wymiaru użytecznościowych tych środowisk, kontakty międzyludzkie oraz możliwość tworzenia przestrzeni elektronicznego świata angażują i ujawniają potrzeby - uczestnik przenosi się do elektronicznej rzeczywistości świata elektronicznego, gdzie spotyka gromadzących się innych

---

<sup>15</sup> Blogi zawierając osobiste treści często są nasycone emocjonalnie i ekspresyjnie. Znany jest blog chłopca, który prowadził zapis po diagnozie lekarskiej, pozostawiającej mu kilka tygodni życia [www.pamietnik-zmarlego.blog.pl](http://www.pamietnik-zmarlego.blog.pl)

- pytanie kim jesteś? może dotyczyć odpowiedzi w świecie MUD lub 3D, symulowana osobowość pozostaje w świecie realnym, pytany przeżywa swój czas w świecie elektronicznym, awatar reprezentuje go w rzeczywistości.

Zarówno w wypadku blogów, MUD-ów i 3D trudno jest mówić o symulacji, jeśli przyjmujemy, że implementowane treści pojawiają się w środowisku elektronicznym i są prawdziwe. Pojęcie symulacji, na gruncie elektroniki wydaje się funkcjonować dość umownie i bliższe jest istnieniu w rzeczywistości. Można sugerować, że symulacja zaczyna dotyczyć rzeczywistości, a elektroniczne *realis* zamieszkują prawdziwi ludzie, pełni ekspresji i dążeń. Symulację charakteryzowałaby mechaniczność zachowawczego funkcjonalizmu, pozostającego w rzeczywistości, witalność przynależałaby elektronicznemu *realis*<sup>16</sup>.

Implementacja środowiska elektronicznego wpływa z kolei na kształtowanie środowiska *realis*, człowiek dostrzega efekty działania innych ludzi w postaci nacechowania emocjami i znaczeniami elektronicznego *realis*, stwarzając poczucie zadomowienia, poręczności, przewidywania, akceptacji i przystosowania.

Jedynie elektronika zapewnia taki poziom antropizacji. Antropizacja kształtuje i zaciera dla podmiotu różnice pomiędzy środowiskiem elektronicznym i zakładaną rzeczywistością. Być może ewolucja elektronicznego *realis* zmierza do poziomu elektronicznej witalizacji - środowisko elektroniczne, podobnie jak kiedyś rzeczywistość, poszukuje własnej formy życia w postaci egzystencji człowieka. Rzeczywistość, stanowiąc odmienną warstwę ontologiczną, wydaje się dla człowieka, przynajmniej w pewnym stopniu, niedostępną, zapewne w mniejszym stopniu poddającą się antropizacji niż środowisko elektroniczne. Być może ze względu na niedostępność rzeczywistości człowiek stwarza w środowisku elektronicznym rzeczywistość, która jest mu bliższa niż rzeczywistość. Transpozycjonowanie zyskuje nowy obszar. Idea przedłużenia człowieka dosięga świadomości<sup>17</sup>, która migruje do środowiska elektronicznego, co prowadzi do transllokacji człowieka na poziom elektroniki, poza horyzont świata realnego, w sferę elektronicznego *realis*. Raczej mówmy o doświadczeniu *realis* poprzez odcielesnienie niż doświadczeniu rzeczywistości poprzez fizyczność. *Res cogitans* odnajduje obszar w elektronicznym *realis* -nie tyle podzielenie człowieka, ile odnalezienie rzeczywistości *realis* dokonuje się dzięki elektronice, pozbawia człowieczeństwo w procesie ewolucji właściwości wymiaru fizycznego. Antropizacja zyskuje konfirmację w postaci wykreowania środowiska elektronicznego, być może bliższego lub zgodniejszego z naturą człowieka niż fizyczność - bardziej plastyczną, poszukiwaną i oczekiwaną w procesie ewolucji<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> H. Rheingold, *The virtual community: homesteading...*, (revised edition) MIT Press, Cambridge Massachusetts, London, England 2000, s. 149-180 oraz s. 366.

<sup>17</sup> Jos de Mul w artykule *Digitally Mediated (Dis)embodiment*, posługuje się pojęciem poly-centric experience. Nawiązuje do doświadczenia trans pozycjonowania cielesności, w znaczeniu postrzegania własnej cielesności w postaci zvirtualizowanej. Człowiek odczuwa „ja” w postaci elektronicznej, odnosząc się do niej z nastawieniem podobnym jak do „ja” biologicznego. Jakby świadomość łączyła się przemiennie z ciałem biologicznym i wirtualnym, w zależności od środowiska, w jakim człowiek się znajduje (J. de Mul, *Digitally Mediated (Dis)embodiment*, Information, Communication and Society, vol. 6, no. 2, 2003, s. 259-261).

<sup>18</sup> W 1998 roku człowiekowi wszczepiono w ramię pierwszy procesor. Dzięki technologii bionicznej Kevin Warwick uzyskał nowe możliwości komunikowania się ze światem realnym jak również Internetem. W 2002 roku dokonano powtórnego wczepienia nowocześniejszego urządzenia. Na początku 2000 roku Cy-berkinetics ogłosiło łącze bioniczne - *GateBrain*. Zewnętrzny procesor wszczepiono do mózgu sparaliżowanego pacjenta, Matthew Nagle'a, który poprzez implant rozpoczął nowy rodzaj komunikacji ze światem realnym - zaczął obsługiwać komputer i inne urządzenia mechaniczne. Implanty umożliwiają komunikację poprzez środowisko elektroniczne, które przekształcając się w elektroniczne *realis*, może stwarzać obszar egzystencji, [www.kevinwarwick.com](http://www.kevinwarwick.com)



Pewnym przykładem jest dzieło sieciowe Victorii Vesny zatytułowane *Bodies Inc.*<sup>19</sup> [1995]. Autorka umożliwia stworzenie lub narodziny odbiorcy w postaci cyfrowej cyber-self obywatela sieci, który przynależy społeczności elektronicznej. Cyfrowa osoba uczestniczy w działaniach w Sieci, jej narodziny są powstaniem elektronicznej osobowości człowieka, na początku wyrażającej jedynie wygląd zewnętrzny, ale w miarę poszerzania sfery oddziaływania zyskującej reputację i znaczenie w elektronicznej wspólnocie. Nowe cyfrowe ciało nie jest jedynie symulacją człowieka, jest przyjęciem elektronicznej „cielesności”, narodzinami człowieka w środowisku *realis*. Elektroniczne ciało jest konieczne dla elektronicznego istnienia w elektronicznym świecie. Posiadanie cybernetycznego ciała wydaje się na pewnym etapie użytkowania Sieci zasadne i poręczne. Człowiek występuje pod postacią wyrażającą również osobowość, samodzielnie wybraną od początku akceptowaną i oczekiwaną. Cyfrowe ciało może być na tyle własne, osobiste, że staje się ośrodkiem zabiegania o elektroniczne „ja”, zadbania o jego pozafizyczny wymiar, poprzez sposób zachowań, budowanie relacji z innymi, wzbogacanie zakresu treści w środowisku elektronicznego *realis*. Dodatkowym wymiarem dzieła Vesny jest idea autostwarzania lub możliwości programowania tego, co stwarzane. Dzieło przenosi ideę człowieka genetycznie zaplanowanego, związanego ze swoim ciałem cyfrowym.

Dokonując antropizacji, człowiek zaludnia środowisko *realis*, elektronika sięga po realność i świadomość. Przenikanie człowieka do przestrzeni elektronicznej mogłoby zawierać podobny mechanizm jak antropizacja zakładanej realności, przy czym wydaje się, że środowisko elektroniczne mogłoby być opisane jako bardziej akomodacyjne niż realność, tym bardziej że antropizacja elektronicznego *realis* dopiero się rozpoczyna, elektronika wprowadza człowieka w rzeczywistość elektronicznego *realis*.

Realność powraca do pierwotnej odhumanizowanej postaci, jakby zamieszkiwanie człowieka w świecie realnym było czasowe. Zakładany świat realny jako obszar życia nie musi być jedyną sferą egzystencji, może przynależeć człowiekowi przejściowo, przynajmniej nie w znaczeniu wyłączości - środowisko elektroniczne *realis* być może jest ośrodkiem ludzkiego bytowania, zwłaszcza że stwarza inne w stosunku do realności możliwości. Elektroniczne *realis* włącza człowieka w bieg wydarzeń, jest przygotowanym dla jego przyjęcia światem człowieka.

---

<sup>19</sup> Ch. Paul, *Digital Art*, Thames and Hudson, London 2003, s. 168 oraz [http://vv.arts.ucla.edu/projects/95-97/bodies\\_inc/installation/bodies\\_inc\\_install.htm](http://vv.arts.ucla.edu/projects/95-97/bodies_inc/installation/bodies_inc_install.htm)