

Michał Ostrowicki

## Pomiędzy światami

Człowiek pomiędzy światami, to człowiek balansujący na granicy świata fizycznego a rzeczywistością środowiska elektronicznego. Granicę wytyczają interfejsy. Mamy na myśli człowieka otoczonego interfejsami – człowieka w galaktyce interfejsów, wkraczającego do środowiska elektronicznego, odpowiadającego na treści elektronicznej rzeczywistości w sposób zaangażowany i zobowiązujący. Interesuje na interfejs jako np. źródło polaryzacji rzeczywistości człowieka, jako miejsce, w którym intencjonalność odnajduje wejście do alternatywnego świata, rodzaj przejścia w elektroniczną przestrzeń. Określamy interfejs jako „styk” – dwustronny zwornik, umożliwiający powstanie hybrydy rzeczywistości, łączący istnienie rzeczywistości środowiska elektronicznego z rzeczywistością świata fizycznego. Człowiek korzysta z interfejsu jak ze swoistej bramy,<sup>1</sup> wraz z włączeniem *urządzenia* „przełącza samego siebie”, symultanicznie zmienia obszar własnej aktywności i zainteresowań, wydaje się egzystować pomiędzy światami.

Rzeczywistość elektroniczna posiada właściwości, które stawiają człowieka w nieco innej sytuacji, niż ta która wynika ze związków w świecie fizycznym. Uzależnione jest to od wchodzenia w połączenia Sieciowe, posiadające własne charakterystyki i sposoby działania. Obydwie rzeczywistości, służąc człowiekowi, uzupełniają się, choć czasami wydają się ujawniać odmienne mechanizmy.<sup>2</sup> Różnorodność zjawisk towarzyszących ewoluującemu środowisku elektronicznemu oraz ich intensywność stwarzają mozaikę ludzkich

---

<sup>1</sup> „Obraz staje się zatem obrazem-interfejsem. Pełni funkcję bramy do innego świata, jak ikona w średniowieczu lub lustro we współczesnej literaturze i kinie. Miał unosić się na jego powierzchni, oczekujemy możliwości wejścia ‘do’ obrazu.” (L. Manovich, *Język nowych mediów*, (przeł. P. Cypryański), Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 422-423).

<sup>2</sup> A. Gwóźdź określa interfejs następująco: 1. Jako miejsce przecięcia elementów hardware i software, na którym spoczywa funkcja regulacji połączeń, umożliwiająca wymianę danych między nimi, 2. Jako powierzchnię kontaktu człowieka z maszyną (powierzchnia użytkowa), sankcjonującą synergię ludzi i maszyn, 3. Jako fizykalną i sensoryczną przestrzeń między użytkownikiem a maszyną, sprawiającą że komunikacja face-to-face zostaje zastąpiona komunikacją inter-face (A. Gwóźdź, *Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora: Wim Wenders*, Universitas, Kraków 2004, s. 67 i nast.).



potrzeb. Związane jest to ze zdolnością elektronicznego *realis* do asymilacji człowieka, w stopniu nieprzewidzianym przed wkroczenia w nie, wrastania w codzienność, wytwarzania potrzeby użycia urządzenia – niespotykany wcześniej rodzaj oddziaływania, wynikający z rozwoju zastosowań elektroniki.

Być może należałoby wskazać na odrębność obydwu rzeczywistości, tj. na to, co fizyczne w stosunku do tego, co immaterialne. Zagadnienie odmienności ontologicznej skłania raczej do stwierdzenia o odróżnianiu się od siebie rzeczywistości elektronicznej i świata fizycznego. Odmiennosc ontologiczna powoduje, że porównanie ich byłoby możliwe np. na płaszczyźnie kulturoznawczej – widoczne są podobieństwa ludzkich działań pomiędzy rzeczywistością elektroniczną i światem fizycznym, czasem nawet są przeniesieniem i próbą powielenia wzorców ze świata fizycznego w środowisku elektronicznym, chociaż sądzimy, że bardziej zasadne jest traktowanie tych środowisk w kategoriach różnych niż podobieństwa. Nie mówmy o jednorodności ontologicznej oddniośnie świata fizycznego i elektronicznego *realis*, ile raczej o wzajemnym się ich dopełnianiu, tworzącym całość rzeczywistości człowieka. Mówimy nie tyle o podzieleniu człowieka, ile o jego jednorodności w dwóch odmiennych rzeczywistościach. Są to dwie odmienne materie, tworzące dwie sfery bytu, nie tyle jako swoje odbicie, ile jako dopełniające się obszary – przy czym od strony ontologicznej niewiele mają ze sobą wspólnego, ich odmienna materia determinuje odpowiednio warunki ontyczne.

Człowiek wydaje się od zawsze wpatrywać w obrazy. Podejmując refleksję filozoficzną nad naturą obrazowanej rzeczywistości, np. odnosząc obraz do immanentnego lub transcendentnego istnienia, odzwierciedla rzeczywistość w sztuce lub wytwarza obraz techniczny. Tworzy i przeżywa dzieła plastyczne, poddaje się oddziaływaniu kina lub telewizji. Człowiek ze swojej natury istnieje pomiędzy różnorodnymi, co do genety, obrazami – tak jakby „oglądanie” było od zawsze jego cechą, tak dalece wpisana w ludzką naturę, że wręcz niezauważalna. Być może w tym znaczeniu człowiek zawsze zapośredniczał świat poprzez obraz, w domniemaniu istnienia transcendentnego bytu, oddalając powracającą wątpliwość dotyczącą istnienia świata realnego oraz przeżywając zobrazowane treści we wspólnocie ludzkich przedstawień. „Oglądanie”, np. w filozofii, nierzadko przekształcało się w stwierdzenie o rzeczywistości – obraz ztracał swoje pierwotne znaczenie na rzecz rzeczywistości człowieka.<sup>3</sup> Nie wnikamy w przedmiot filozofii, pozostając raczej na płaszczyźnie filozoficzno-kulturowej, traktując obraz jako źródło aktywności człowieka. Podobny sposób traktowania obrazu bliski jest zjawiskom w cyberkulturze, zwłaszcza w powiązaniu obrazu z interaktywnym interfejsem. Staramy się stwier-

<sup>3</sup>Nawiązujemy do idei symulakrum, jako autoreferencyjnej rzeczywistości medialnej – hiperrzeczywistości, która ztraciwszy referencyjność w stosunku do rzeczywistości – w rozumieniu świata realnego – powiela się we własnych zwielokrotnieniach. Poszukiwanie rzeczywistości w rozumieniu pierwotnego wzorca ztraca sens w powielaniu się symulakrów. Pomimo utraty referencyjności pomiędzy rzeczywistością a symulakrum, Baudrillard wyraża się powracając do znaczenia rzeczywistości w aspekcie ontologicznym, jako „braku”, „czegoś utraconego”, „czegoś, co przestało istnieć” – „Odtąd hiperrzeczywistość zabezpieczona zostaje przed tym, co wyobrażone, jak też przed wszelką możliwością odróżnienia tego, co rzeczywiste od tego, co wyobrażone, pozostawiając miejsce jedynie na orbitalną powtarzalność modeli i symulacyjne generowanie różnic.” (J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, (przet. S. Królak), Sic!, Warszawa 2005, s. 7); podobnie, jako utraty wartości lub

dzić, nie wartościując niczego, że niezależnie od wątpliwości, jakie mogą pojawić się odnośnie statusu rzeczywistości medialnej, jej istnienie jest faktem, jest ona rodzajem rzeczywistości, w której człowiek jest zanurzony i w której egzystuje. Można powiedzieć, że zagadnienie „obrazowania” zmienia sens, swój pierwotny charakter, obraz zmienia właściwości wtedy, gdy staje się interaktywny.

Wiążemy interfejs z interaktywnością. Z kolei interaktywność opisujemy jako proces wynikający z zapośredniczenia człowieka w *urządzeniu*. Mając świadomość szerokiego pojmowania pojęcia interaktywności dla określenia różnorodnych zjawisk, np. w sztuce lub kulturze, interaktywność opisujemy w związku z zastosowaniem interaktywnych technologii, czyli ogólnie mówiąc z komputeryzacją. Tak pojmowaną interaktywność dodatkowo nazywamy elektroniczną, przy czym używamy skrótowo pojęcia ‘interaktywność’. Rezygnujemy przy tym z pojęcia obrazu, pozostawiając obraz dla zjawisk pozabawionych interaktywności elektronicznej. Interfejs rozumiemy jako ‘źródło’ zmian i procesów, powstających w wyniku istnienia interaktywności. Interfejs traktowany jako źródło staramy się łączyć z takimi określeniami, jak ‘początek’, ‘proces’, ‘przemiana’, ‘przekształcanie się’, ‘determinowanie’, ‘oddziaływanie’. Użycie interfejsu traktujemy jako akceptację dla procesów, które są w części odmienne od istniejących w świecie fizycznym. Jest to np. wejście w sieć połączeń, będących w pewnym stopniu nieprzewidywalnymi, tworzącymi własny system, świat zależności i związków jakościowych. Interfejs jako początek jest archetypicznym źródłem, potencjalnością, przyczyną powstawania dalszych związków przyczynowo-skutkowych oraz połączeń rizomatycznych. Człowiek przed interfejsem podlega wyborom, które stają się źródłem zmian i procesów. Jeśli procesy te są podobne do tych w świecie fizycznym, to można by je określić jako przedłużanie świata fizycznego w elektronicznym *realis*, skłaniamy się jednak raczej do wskazania na ich odmiennność, głównie dlatego, iż nie sądziśmy by powielanie świata fizycznego w elektronicznym *realis* było możliwe – jeśli się tak dzieje, to wtedy prowadzić to może raczej do symulacji świata fizycznego. Przyjmujemy, że obydwa środowiska wpływają na powstawanie odmienności, a to, co wspólne, zanika w ontologicznej różnicy. Pytamy raczej o możliwość podobieństwa, niż o niej stwierdzamy. Zakres podobieństwa zapewne zmienia się wraz z dostrzeżeniem tego, w jakim stopniu upodabnianie narzuca ograniczenia.

Zapropionujemy następujące rozumienia interfejsu:

**INTERFEJS JAKO GRANICA.** Interfejs nazywamy granicą pomiędzy światami, od której człowiek oddala się, przy czym podążając w głąb jednego ze światów, oddala się od drugiego.

---

prawdziwości (np. w odniesieniu do opisu świata człowieka) – „Entropia fizyczna, entropia metafizyczna: każda wartość stoi pod znakiem entropii, tak jak każda różnica pod znakiem obojętności. To wszystko, co w różnicy jest jeszcze żywe, zabija obojętność. To wszystko, co żywe w wartości, zabija ekwiwalencja. To, co żywe w znaczeniu, zabija jego brak. I właśnie dlatego, że nie wiemy już, co jest prawdą lub fałszem, co jest dobre lub złe, co ma wartość lub co jej nie ma, jesteśmy zmuszeni wszystko magazynować, wszystko zapisywać, wszystko zachowywać, a stąd wynika dewaluacja bez odwołania” (J. Budrillard, *Rozmowy przed końcem*, (przeł. R. Lis), Sic!, Warszawa 2001, s. 10-11). Precesja symulaków w czasach elektroniki stała się na tyle dominująca, że pytanie o referencyjność być może przestaje mieć znaczenie - nie tyle chodzi o zatracenie się możliwego odniesienia do rzeczywistości, ile o to, że rzeczywistość pod wpływem symulakrum ulega systematycznemu rozpadowi w znaczeniu ontologicznym.

Mamy na myśli głównie oddalanie się w elektroniczne *realis*. W tym znaczeniu interfejs może stawać się źródłem podziałów, (dzieli obydwie rzeczywistości). Interfejs jako granica angażuje człowieka z różnych przyczyn, człowiek przenika do światów, korzysta z przejść i dostrzega różnicę. Na początku interfejs wydaje się łączyć, jakby gromadzić w sobie to wszystko, co do niego dociera, jest sam w sobie pewnym rodzajem środowiska dla obydwu rzeczywistości. Może się okazać, że treści płynące ze świata fizycznego i ze środowiska elektronicznego powielają się lub pokrywają, przez co zaczynają się wzajemnie wypierać. Jeśli treści interfejsu zaczynają oddziaływać w głębszych warstwach człowieka, np. emocjonalnych, czy w zakresie własnej implementacji, ekspresji, to może się okazać, że interfejs różnicuje nastawienie człowieka do obydwu rzeczywistości. Granica interfejsu nie wydaje się być łatwą do przekroczenia dla pewnych rodzajów aktywności człowieka; przekroczenie granicy, zwłaszcza na tle zobowiązań, skłania do wykształcenia pewnych sposobów działania, które dotyczą istnienia po „obydwu stronach” interfejsu. Być może odmienność ontologiczna jest zasadniczym ograniczeniem, tzn., że aktywność człowieka przystosowana jest do odbioru treści świata fizycznego i niekoniecznie może być wprost przekładana na aktywność w środowisku elektronicznym (wskazanie różnicy pomiędzy obydwoma środowiskami i idącej za tym odmienności funkcjonowania człowieka w obydwu rzeczywistościach wydaje się osobnym zagadnieniem, które raczej staramy się tutaj pozostawić na zasadzie ogólnego stwierdzenia, przyjmując, że tematyka ta obejmuje szerszą perspektywę).

**INTERFEJS JAKO ŹRÓDŁO JEDNOŚCI CZŁOWIEKA.** Interfejs może służyć różnym potrzebom człowieka, tj. od użytkowych, poprzez kulturowe, do duchowych. W tym znaczeniu interfejs posiadałby wielowarstwową i mozaikową budowę, tj. integrującą wielość wartościowych treści. Zdolność do zawierania różnorodnych treści może sprawiać, że staje się immersyjny, stwarza poczucie przywiązania i potrzebę przynależenia do sfery, w której dane wartości zostały zrealizowane. Zwłaszcza sfera duchowa wydaje się być wrażliwa w spotkaniu z elektroniką. Mamy na myśli zjawiska, które powstają w środowisku elektronicznym, jako źródła dla wykształcania się w nim pewnych ludzkich wartości. Poprzez interfejs może dokonywać się np. różnozakresowy dyskurs, mediacja z innymi, jak i z samym sobą. Mamy na uwadze jedność człowieka funkcjonującego w dwóch światach za pośrednictwem interfejsu, wykorzystującego lub uzewnętrzniającego własne możliwości. Nie mówimy o podzieleniu, ale o dopełnieniu i wartościowaniu. Interfejs może stać się laboratorium osobowości, źródłem dostrzeżenia możliwości i ograniczeń. Zjawisko to mogłoby być podobne do transkulturowego dookreślenia się w pewnych nowych warunkach, z tym, że w naszym przypadku mówimy o sytuacji ukonstytuowania własnej postawy wobec dwóch rzeczywistości oraz kreacji lub autokreacji.<sup>4</sup> Treści nie tyle pojawiają się na „powierzchni” interfejsu, ile dzięki immersji mogą być odbierane jako

<sup>4</sup> „Multiplikacja podmiotu i zmiany tożsamości mają [...] zachodzić szczególnie intensywnie w ramach praktyk odbywających się w sieci komputerowej, a to wskutek charakterystycznych dlań ciągłych zmian punktu widzenia, i co za tym idzie, zmian punktu umiejscowienia. Jeżeli tożsamość stała się obecnie, a tak twierdzi na przykład Derrick de Kerckhove, pochodną punktu istnienia, to powstające nowe, rozszerzone i zwielokrotnione tożsamości mogą prowadzić do równoległego zwielokrotnienia świata” (R. W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Rabid, Kraków 2001, s. 45).

głębokie, prawdziwe doświadczenie elektronicznej rzeczywistości. Związane jest to z poczuciem anonimowości oraz dystansem, jaki interfejs zapewnia. Wyłonione na interfejsie treści pozostawiają czas i szansę dla ukonstytuowania się sensu, przez co mogą zyskiwać pełniejsze znaczenie i być inaczej odbierane niż w świecie fizycznym, gdzie nierzadko domagają się natychmiastowej reakcji, nie wyłoniwszy wcześniej pełnego sensu. Człowiek zyskuje możliwość poszukania drogi i w relacjach z innymi ukierunkowania własnej aktywności. Sposoby ekspresji mogą zmieniać się w zależności od środowiska, w jakim się pojawiają. Elektroniczne *realis* wydaje się pod tym względem służyć refleksji i różnorodności.

Zagadnienie kondycji ludzkiej wiąże się zapewne z innym, głębszym, tj. ze zdolnością asymilowania przez człowieka technologii. Trudno wskazać podobną, tak szybko rozwijającą się sferę jak technologia. Podobnie trudno również jest wskazać tak wydajny system, jaki technologia stwarza wokół człowieka, tworząc nowe potencjalności, w jakie człowiek wkracza i które wykorzystuje.<sup>5</sup> Człowiek opłata się technologią, niewidoczną „miękką” elektroniką, przybliża i personalizuje interfejsy, stwarza i zamieszkuje elektroniczne przestrzenie, posiada *urządzenia* będące punktami odniesienia dla podejmowanych działań. Asymilacja technologii, zapewne coraz intensywniejsza, staje się coraz mniej widoczna, dokonuje się zarówno w świecie fizycznym, poprzez coraz bardziej intuicyjne interfejsy, posiadające np. kognitywne właściwości, jak i w środowisku elektronicznego *realis*, np. poprzez niewidoczną technologię softwaru, wytwarzającą coraz większą immersję. Działanie technologii wydaje się dokonywać w tle egzystencji, wszczepiając delikatne, immaterialne i wyrafinowane standardy – przeciwnie niż np. kultura industrialna, wyrazista i monstrualna, w sposób widoczny wkraczająca w świat człowieka, przekształcająca świat fizyczny. Elektronika przenika falą elektromagnetyczną, wypełnia przestrzeń świata fizycznego, bez przerwy stwarza niewidoczne otoczenie człowieka, penetrując biologizm, wnętrze i umysł. Człowiek staje się niczym przezroczysty ośrodek, udostępniony bez ograniczeń dla elektromagnetycznego przekazu, jakby ciało stało się niezauważalnym, prawie pomijanym, ośrodkiem lub pośrednikiem dla elektroniki. Z jednej strony elektronika jest na tyle niewidoczna, iż wydaje się iż jej nie ma, z drugiej strony przystosowanie człowieka do technologii stwarza wielokierunkowy dostęp – im więcej technologii, tym więcej dostępu, źródeł dla dopełnienia kondycji człowieka w wielości oddziaływań i wpływów, człowieka poszukującego i stwarzającego samego siebie w potencjalności technologicznych przekształceń.

**INTERFEJS JAKO ŹRÓDŁO WSPÓLNOTY.** Traktujemy interfejsy jako miejsca integracji, jakby prowadziły lub były obszarem spotkań wspólnoty społeczności elektronicznej.<sup>6</sup> Mówimy o integracji o charakterze technicznym, dotyczącej komunikacji i sposobów przekazu informacji. Wiąże się to ze specjalnymi warunkami lub potrzebami przeniesienia jakiegoś rodzaju działalności do Sieci. Mamy głównie na myśli rodzaj integracji, który wiązałby się z ludzkim wymiarem Sieci, krystalizowania się relacji międzyludzkich, służących integracji pozbawionej wymiaru komercyjnego. Interfejs rozumiemy jako rodzaj podłączenia

<sup>5</sup> M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, 1993, s. 74-82.

<sup>6</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów...*, s. 148.

do wspólnej domeny oddziaływania. Kreowanie elektronicznego *realis* – jako alternatywnej rzeczywistości – dokonuje się w mniej lub bardziej świadomy, zaangażowany lub skryty sposób, chociaż na masową skalę. Rozumiemy przez to np. wielość interfejsów, na których powstaje ten sam zwielokrotniony lub podobny obraz, przekształcany przez ludzi w rodzaj rzeczywistości, ludzkie monadyczne światy interfejsów, zyskujące całość w imię Sieciowej wspólnoty.<sup>7</sup> Możemy tu mówić o pojedynczym interfejsie uczestnika oraz o wspólnym interfejsie wynikającym z procesu partycypacji i implementacji, kreacji i zmiany, wspólnym trudzie i potrzebie stwarzania ludzkiego świata. W tym znaczeniu interfejs to wytwór wspólnoty, „obraz” codziennie zmieniającej się przestrzeni, wymiany treści i znaczeń w procesie wspólnie kreowanej elektronicznej rzeczywistości. Świat elektroniczny wydaje się pod tym względem aktualnym obszarem, posiadającym potencjalność poszerzenia wiedzy człowieka o nowe treści i związki. W tym sensie interfejs dzieli światy i łączy ludzi.

**INTERFEJS JAKO MEDIUM UKIERUNKOWUJĄCE INTENCJONALNOŚCI.** Interfejs może być miejscem zapoczątkowania intencjonalności, która ukierunkowana zostaje w innym kierunku niż w stronę świata fizycznego. Mamy na myśli presję interfejsu jako źródła możliwości wprowadzających człowieka w świat, odbierany jako np. nowy, czasami coraz bogatszy. W tym znaczeniu interfejs zajął człowieka wielokierunkowo z elektronicznym *realis*, a człowiek otwiera wciąż nowe kanały dostępu. Wielokierunkowe działanie z jednej strony „rozwarstwa” intencjonalnie człowieka, z drugiej wielokierunkowo koncentruje na dyspersyjnych zdarzeniach. Dyspersyjny interfejs pochłania wszelkiego rodzaju aktywność, człowiek może zaprzestać podziału działalności pomiędzy obydwoma rzeczywistościami i przenikać intencjonalnie przez interfejs do elektronicznego *realis* pozostawiając w świecie fizycznym „biologicznego awatara”. Wylogowanie może być porównane do opuszczenia rzeczywistego miejsca, powrotu do świata fizycznego, jak do świata nierzeczywistości lub cieniów. W tym sensie interfejs jest naszym „elektroniczna studnia” – człowiek sięga tam czasem, by zacerpnąć trochę dla siebie, czasem wpada z trudem się wydostając lub, czasami, nie. Na interfejsie krzyżują się różne ludzkie drogi lub losy człowieka immersyjnie wciągniętego w przestrzeń elektroniczną, pojawiającego się w „oknie interfejsu”, budząc refleksje nad taką postacią bytu.

**INTERFEJS JAKO ŹRÓDŁO HYBRYDYZACJI.** Interfejs i hybrydyzacja wydają się składnikami tego samego procesu, tj. wzajemnego przekładania rzeczywistości. Interfejs traktujemy jako miejsce dostępu, w którym następuje przenikanie treści pomiędzy światami. Można to określić jako np. przekształcanie się materii świata fizycznego w immaterię świata elektronicznego; interfejs byłby zwornikiem lub stykiem pomiędzy światami. Wydaje się,

<sup>7</sup> „Być może zatem to w elektronicznych interfejsach właśnie tkwi odpowiedź na pytanie o istotę naszych przestrzeni widzenia. A przynajmniej ta jej część, którą należałoby odnieść do owych ‘dodatkových przestrzeni społecznych’ tworzonych przez technologie elektrooptyczne. Wówczas zapewne już nie tylko samo widzenie, ale i świat jawić nam się będzie jako problem powierzchni styku – interfejsu właśnie – w myśl tezy konstruktywistów, którzy powiadają, iż granice naszego świata są granicami interfejsów i że – idąc konsekwentnie tym tropem do końca – to właśnie interfejs jest naszym światem, a nowe media oferują ‘kwantyczno-teoretyczne mikroskopy’ do badania tego, co kryje się za tymi interfejsowymi zasłonami.” (A. Gwóźdź, *Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora: Wim Wenders, Universitas, Kraków 2004*, s. 163-164.)

że w tym znaczeniu interfejs nie tyle poddaje rzeczywistość mediacji lub jest obszarem dyskursu, ile jest źródłem przekształceń.

Hybrydyzacja wyrażałaby się w spotkaniu obydwu rzeczywistości jakby z dwóch stron interfejsu, udostępnianiu się jednej rzeczywistości drugiej. Procesy w nich zachodzące, będąc odmiennymi, poddają się wzajemnej determinacji, translokacji lub symulacji. Przy czym symulacja wydaje się najsłabszym sposobem istnienia w rzeczywistości elektronicznej, niedoskonałą praktyką. Hybrydowość nie tyle łączy, ile wyłania odmienność; wówczas różnica staje się wartością. Hybrydyzacja asymiluje tylko pewne elementy świata fizycznego, w tym człowieka w takiej jego części, w jakiej zdecyduje się on na implementację. Interfejs byłby w tym znaczeniu źródłem hybrydyzacji, łącząc, tłumaczyłby wzajemnie obydwie rzeczywistości, głównie na zasadzie przekształcania świata fizycznego w elektroniczne *realis*.

Być może oddalając się w głąb rzeczywistości elektronicznego *realis* człowiek odnajduje tam wartość bytowania. Oddalanie się od granicy prawdopodobnie jest rodzajem podróży świadomości, oddalania się z nieodokreślonego filozoficznie bytu świata fizycznego i odnajdywania wartości w elektronicznym bytowaniu. Oddalanie się w głąb interfejsu, to coraz odleglejsze podróże, z których powrót może okazać się coraz trudniejszy. Człowiek przenika interfejs, odnajdując w nim drogę prowadzącą w dalsze rejony elektronicznego *realis*. Być może coraz dalsze przenikanie do świata elektronicznego *realis* tkwi w potrzebie poszukiwania, od zawsze towarzyszącej człowiekowi, lecz przekraczanie granicy interfejsu to podróż do świata elektronicznego *realis*.

\* \* \*

Podczas konferencji „Interfejsy sztuki” prezentowałem referat będąc zalogowanym pod postacią elektroniczną (awatar) do „Academia Electronica” w *Second Life*. Obraz z „Academia Electronica” był rzutowany na ekran w auli krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych. „Academia Electronica” jest miejscem w Sieci, wykreowanym na kształt budynku, wraz z salą wykładową. „Academia” została powołana w październiku 2007 jako niezinstytucjonalizowany ośrodek, gdzie podczas roku akademickiego odbywają się wykłady otwarte. Zajmując się tematyką SL występuję również pod imieniem i nazwiskiem Sidey Myoo, będącym moim nickiem z SL.

Możliwość spotkania w elektronicznej sali konferencyjnej niezależna od przestrzeni fizycznej jak również umożliwia jednoczesne prowadzenie wykładów w dwóch rzeczywistościach: elektronicznej i świata fizycznego.