

Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym

SIDEY MYOO¹

Urodziłem się w *Second Life* 11 października 2007 roku. Najpierw przyjąłem imię sieciowe, następnie przybrałem elektroniczne ciało. Potem obraz rozpadł się, powstała przestrzeń. Interaktywność zassała intencjonalność. Wszedłem w elektroniczny świat.

Obraz i przestrzeń

Obraz techniczny ewoluował, zmieniając swoją naturę. Przeistoczył się w przestrzeń, z proscenicznego stając się interaktywnym. Natura obrazu wiąże się z rodzajowością prezentacji i struktury, tj. z jednej strony np. z „poszukiwaniem trzeciego wymiaru” na ekranie lub monitorze, gdzie przy zastosowaniu zabiegów artystycznych przestrzeń konstruowana jest umysłem odbiorcy, a z drugiej z przekształceniem oglądania w uczestniczenie. Mówimy tu o Sieci, głównie o interaktywnych środowiskach 3D, gdzie natura obrazu łączy się z przestrzenią elektroniczną w dosłownym rozumieniu przestrzenności jako przynależnej do środowiska elektronicznego oraz z rodzajowością struktury, wyzwalającą zaangażowanie odbiorcy w procesie interaktywnego odbioru².

Pojęcie obrazu wydaje się niewystarczające i rozpada się, kiedy dotyczy środowisk 3D i zjawiska interaktywności. Staramy się mówić o ewolucji lub odmienności obrazu odnoszącego się do elektronicznych mediów proscenicznych (mając na myśli np. kino lub telewizję) w stosunku do przestrzeni i interaktywności środowiska elektronicznego 3D. W przypadku interaktywnego środowiska elektronicznego obraz uległ metamorfozie, stając się środowiskiem przestrzennym, do którego człowiek może się odnosić jak do rodzaju rzeczywistości. Być może kategoria przestrzeni w mediach elektronicznych – zarówno proscenicznych, jak i interaktywnych – całkowicie zmienia lub wręcz znosi kategorię obrazu. Wyłania się tu aspekt poznawczy lub antropologiczny: człowiek jest otoczony nie tyle obrazami rzeczywistości, ile medialną rzeczywistością, gdzie „obraz” może mieć znaczenie umowne, w istocie stanowiąc nie „obraz” rzeczywistości, ale rodzaj rzeczywistości – rzeczywistości medialnej, w której człowiek przeżywa i wartościuje. „Obraz” medialny staramy się pojmować jako stan rzeczy, nie symulację, jako otoczenie człowieka przyjmowane z przekonaniem i kształtujące oceny. Jakkolwiek chcielibyśmy pojmować media i tak wśród nich funkcjonujemy, swoiście „skazani” na taki rodzaj rzeczywistości – stają się one naszą rzeczywistością, są traktowane wprost, jako np. źródło informacji³.

Naszym celem jest pokazanie, że człowiek odnosi się do mediów raczej w kategoriach rzeczywistości niż obrazu i symulacji. Rzeczywistość medialna i świata fizy-

cznego tworzyłyby dwie raczej odrębne rzeczywistości, związki pomiędzy którymi niekoniecznie świadczą o wzajemnej zależności. Mówimy o pewnym stanie rzeczy, nie analizując np. referencyjności do świata fizycznego, uznając, że chodzi raczej o proces samodzielnie kreujący pewną sferę, do której człowiek się odnosi niż o wartościowanie rzeczywistości medialnej w stosunku do świata fizycznego.

Media prosceniczne traktujemy jako genetyczny przykład dla przekształcania się obrazu w przestrzeń. Kategoria przestrzeni staje się czytelniejsza w połączeniu z interaktywnością niż w przypadku mediów proscenicznych. Interaktywność zamienia „bierność oglądania” obrazu w „aktywne uczestnictwo”. Interaktywność sprawia, że człowiek nie tylko przebywa w otoczeniu obrazów, ale uczestniczy w środowisku elektronicznym. W tym znaczeniu interaktywność wyzwała aktywność, która nie będąc skierowana do świata fizycznego, ale do środowiska elektronicznego, nie musi nawet być związana z żadną konkretną potrzebą, ale staje się uczestnictwem bezinteresownym. Zaangażowanie, które nierzadko przekracza znaczenie użytkowania, może zmienić sposób myślenia o rzeczywistości zarówno świata fizycznego, jak i elektronicznego.

Procesy tożsamościowe

Rozwój technologii bez wątpienia zmienia człowieka. Interaktywny, wieloliniowy dostęp do niej może zdominować codzienne funkcjonowanie i myślenie. Technologia zwiększa zakres akomodacji ludzkich potrzeb, sięgając po coraz bardziej wysublimowane wartości. Człowiek z kolei z łatwością przejmuje wartość technologii, zwiększając swoje możliwości, także powiązania z Siecią lub urządzeniami. Współistniejący z technologią człowiek przekazuje część własnych potrzeb urządzeniom w zaufaniu, przyjmując warunki urządzenia, zdając się na nie; w miarę wzajemnego dostosowania zyskuje tożsamość formatowaną działaniem technologii⁴. Mamy na myśli głównie środowiska 3D, które wiążą się z nie do końca jeszcze znanymi zjawiskami związanymi z zaangażowaniem się człowieka w środowisko elektroniczne.

Wraz z interaktywnością elektroniczną, czyli swoistym dialogiem, jakiemu poddaje się człowiek w środowisku elektronicznym, zmienia się ludzkie nastawienie do świata fizycznego⁵. Technologia objawiła zjawiska takie, jak immersja, teleobecność, telematyczność lub immaterialność, które charakteryzują środowisko elektroniczne i sposób istnienia człowieka „zalogowanego”, mogąc być tym, czym np. dla świata fizycznego są kategoriałnie opisywane przestrzeń, czas lub materialność. Środowiska 3D nie mają tych cech, a zjawiska w nich zachodzące nie są również do opisanie w kategoriach obrazu.

Człowiek do pewnego stopnia rodzi się z technologii, asymiluje ją i przekształca samego siebie. Immersja wciąga człowieka, wzbogacając elektroniczne *realis*. Powołanie do istnienia awatara – np. w świecie *Second Life*, może być rozumiane jako akt zapoczątkowujący tworzenie się procesów tożsamościowych w celu zaistnienia w *Second Life*. Awatar – elektroniczna postać – okazuje się nierzadko wyborem determinującym dla człowieka „rodzącego się”, powstającego w alternatywnej w stosunku do świata fizycznego rzeczywistości elektronicznej. Kreowanie samego siebie dokonuje się na kilku poziomach i do pewnego stopnia jest procesem przybliżającym postać elektroniczną do biologicznego



Second Life, Sidey Myoo (screenshot wygenerowany przez autora)

właściciela. Procesy tożsamościowe pochłaniają migrującą do środowiska elektronicznego duchowość, nasycając elektroniczne wcielenie. Postać elektroniczna może zawładnąć człowiekiem ze świata fizycznego, a tworząca się tożsamość zmienić wiele rzeczy, wydobywając intencje i rzeczywiste wartości. Elektroniczne *alter ego* może wyrażać w pełni „witalnego” człowieka. Wcielając się w elektroniczną postać, człowiek postrzega siebie takim, jakim być może chciałby być w świecie fizycznym. Elektroniczne wcielenie dotyczy „fizyczności” i mentalności, człowiek stosuje strategie postępowania, kreuje świat emocji i zachowań, na które nie musi być miejsca – z różnych powodów – w świecie fizycznym. Rzeczywistość elektroniczna uwalnia, do pewnego stopnia, duchowość i emocje. Procesy tożsamościowe mogą przebiegać szybko i intensywnie, sposoby postępowania są możliwe do weryfikacji, granice nie muszą powstawać tak jak w świecie fizycznym, powiększają się możliwości komunikacyjne i przestrzenne.

Akceptacja samego siebie pod postacią elektroniczną pojawia się wręcz bezwiednie. Człowiek zaczyna dbać o swoją elektroniczną postać. W pewnym momencie zaczyna się kształtować osobowość elektroniczna, co jest związane nie tylko z jakąś rolą, ale rzeczywistym zaistnieniem, procesem dookreślenia osobowości w wyniku podejmowanych działań i nawiązywania relacji z innymi uczestnikami elektronicznego świata. Człowiek zyskuje „elektroniczną świadomość”, czyli świadomość kształtowaną utożsamianiem się ze swoim działaniem w elektronicznym *realis*.

Zanurzenie w świat elektroniczny *Second Life* może być początkiem refleksji nad człowiekiem, poszukiwaniem relacji i doświadczeń, jakich człowiek mógł nie doznać w świecie fizycznym. Doświadczenie w immersji świata elektronicznego może wyzwolić procesy tożsamościowe, które stwarzając człowieka w różnych warstwach, czasem powodują *feedback* do świata fizycznego.

Człowiek w środowisku elektronicznym podlega procesom tożsamościowym traktowanym całościowo, co dotyczy inkorporacji, czyli ucieleśnienia, oraz egzystencjalizacji, czyli mentalnego przenikania i traktowania środowiska elektronicznego jako rzeczywistości egzystencji. Całość prowadzi do elektronicznej inkarnacji człowieka w środowisku elektronicznym, czyli powstania w elektronicznym wcieleniu. Procesami tożsamościowymi nazwalibyśmy wszelkie procesy, które przekierowują człowieka ze świata fizycznego do środowiska elektronicznego, tj. służą powstawaniu nie tyle pewnych treści, np. użytkowych, ale samego człowieka. Procesy te dokonują się głównie dzięki działaniu immersji, co może być powiązane z odcinaniem wpływów i „unieruchomieniem” człowieka w świecie fizycznym. W świecie *Second Life* procesy tożsamościowe są związane z partycypacją, czyli uczestnictwem w tym świecie na zasadzie wyłączności w stosunku do świata fizycznego. Ludzki dualizm jest utwierdzany w wizji człowieka zanurzonego w przestrzeni elektronicznej, zapominającego o świecie fizycznym, człowieka który przenosi się mentalnie do świata elektronicznego, pozostawiając w świecie fizycznym „biologicznego awatara”.

Procesy tożsamościowe, które staramy się wyróżnić przy opisie tworzenia się tożsamości elektronicznej, to:

Inkorporacja – dotyczy elektronicznego ucieleśnienia ⁶. Ucieleśnienie dotyczy przyjęcia elektronicznego ciała lub szerzej wyglądu postaci elektronicznej nazywanej awatarem. Mówiąc o elektronicznej cielesności, mamy na myśli przyjmowanie i postrzeganie siebie przez elektroniczne ucieleśnienie. Jest to związane z elektroniczną „fi-

zycznością”, fizykalizacją cielesności w środowisku elektronicznym. Proces ten wydaje się interesujący ze względu na dokonywane wybory, które wydawałyby się, mają powierzchniową przyczynowość – ogólnie można powiedzieć, że dla elektronicznej cielesności nie istnieje żaden wzorzec, jest to osobista, własna wizja człowieka, chociaż do pewnego stopnia wzorcem może być np. jakiś archetyp ze świata fizycznego.

Pojawia się tutaj kilka kwestii, które chcielibyśmy na razie pozostawić raczej w formie pytań, ponieważ taki sposób pojmowania cielesności wydaje się dyskusyjny i wymaga osobnej analizy. Chodzi tu o stosunek do cielesności fizycznej i elektronicznej, możliwość kształtowania lub formowania każdej z nich, co jeśli w ogóle miałyby mieć jakieś znaczenie, może prowadzić do akceptacji i identyfikacji lub negacji każdej z tych cielesności. Pociąga to jednak za sobą następstwa związane z możliwościami, jakie niosą obydwaj rodzaje cielesności; wyłania się więc aspekt moralny, antropologiczny i wiążący się z dualizmem. Dla nas tematyka cielesności pozostaje zagadnieniem tożsamości elektronicznej, jest zjawiskiem obecnym w środowisku elektronicznym, przez co nie prowadzi do analizy cielesności jako takiej, a tym bardziej nie dotyczy stwierdzeń wartościujących w stosunku do którejkolwiek z wymienionych cielesności.

Proces elektronicznego ucieleśnienia jest podstawą dalszych procesów tożsamościowych, co się wiąże z bliskością i akceptacją ciała elektronicznego przez właściciela – zaczyna się on z nim identyfikować. Powstaje pytanie, czym jest „obraz” człowieka w znaczeniu antropologicznym. W jakim stopniu obraz człowieka w świecie fizycznym i w środowisku elektronicznym jest ważny i podlega autokreacji, zwłaszcza że przecież zewnętrżność (również historycznie rzecz biorąc) wciąż jest obiektem zmian, fascynacji lub krytyki, pozostając przedmiotem zainteresowania człowieka. Być może cielesność elektroniczna służyłaby właśnie realizacji człowieczeństwa w sensie dążenia do stworzenia indywidualnej zewnętrzności, co nie musi być odrębne od w miarę ogólnego poglądu na cielesność (weźmy pod uwagę choćby kanon ludzkiego ciała od czasów starożytnych). Dodajmy, że oprócz realizacji, jak sądzimy, archetypu lub kanonu cielesność w *Second Life* jest poddawana próbom i strategiom. Mamy tu na myśli przyjmowanie cielesności całkowicie odmiennej od ludzkiej lub mieszanej. Pojawia się pytanie, w jakim stopniu mówimy o ekspresji osobowości, a w jakim o cielesności, która jest poddana dyskursowi. Inną sprawą jest, że uczestnicy *Second Life* mogą mieć kilka wcieleń służących różnym strategiom w tym świecie, ale skłaniamy się do stwierdzenia, że nie muszą one być zobowiązujące w sensie procesów tożsamościowych, lecz służą ogólnemu doświadczeniu człowieka. Wciąż jednak staramy się mieć na uwadze procesy tożsamościowe, które powodują identyfikację z pojedynczym wcieleniem elektronicznym, tym samym jest to najczęściej wybrana, unikatowa postać elektroniczna człowieka. *Moje ciało: jest miejscem bez ucieczki, na które jestem skazany. (...) Utopia jest miejscem poza wszelkimi miejscami, ale jest miejscem, w którym będę miał ciało bez ciała, ciało, które będzie piękne, przezroczyste, jasne, świecące, szybkie, potężne w swojej sile, nieskończone w swoim trwaniu. Uwolnione, niewidzialne, bezpieczne – wciąż przekształcane*⁷.

Elektroniczne ucieleśnienie może nierzadko pociągać skutki o znaczeniu egzystencjalnym, budzić potrzebę podążania za nim, następnie kreować potrzebę autoekspresji i autoprezentacji. W *Second Life* ludzie zazwyczaj są „piękni”, mogą, jeśli chcą, przyjmować ciała zwierząt lub dowolną inną postać, która może

zmieniać myślenie o „ja” w świecie fizycznym. To pojmowanie własnej cielesności w procesie utożsamiania się z nią, przeżywania i odczuwania ⁸.

Egzystencjalizacja – dotyczy procesów tożsamościowych na poziomie świadomości. Człowiek nierzadko angażuje się w *Second Life* w pracę, zobowiązania lub wchodzi w związki międzyludzkie – zaczyna traktować świat elektroniczny jako swoją codzienność, np. w kwestiach zawodowych. Dochodzi do tego podejmowanie zajęć, które czasem stają się źródłem utrzymania w świecie fizycznym. Elektroniczna osobowość rodzi się w immanentnej sferze człowieka, wyłania się z ludzkiego wnętrza, powstając w celu zaistnienia człowieka w środowisku elektronicznym. Nierzadko jest kształtowana treściami, które niekoniecznie pojawiły się w świecie fizycznym, znajdując wyraz w różnorodnej aktywności, jaką człowiek kieruje do elektronicznego świata. Chodzi o taki sposób postrzegania zjawisk w środowisku elektronicznym, jaki powoduje przekształcanie się świata elektronicznego w świat człowieka. Dzieje się to ze względu na ważne dla człowieka, indywidualne potrzeby. Pojawiają się kolejne pytania związane z potrzebą implementacji (implementacja jest pojęciem opisującym ludzkie działania związane z konkretnymi potrzebami kreowanymi lub odnajdowanymi w elektronicznym *realis*), utożsamianiem mentalności i traktowaniem treści odnajdywanych w rzeczywistości elektronicznej jako stanu rzeczy porównywalnego ze światem fizycznym. Aktywność człowieka może zarówno powielać działania ze świata fizycznego, jak i kreować odmienne w stosunku do tamtych. Mamy tu na myśli proces tożsamościowy, który powoduje, że człowiek wzbogaca świat elektroniczny, poświęca mu uwagę i wypełnia samym sobą, wartością swojej osobowości. Procesy wzbogacające i wypełniające rzeczywistość elektroniczną potwierdzają elektroniczne *realis* jako np. zbiór faktów, które są dla człowieka z jakichś powodów ważne i dominujące ⁹.

Dodajmy, że pojawia się tu kolejny dyskusyjny aspekt, wywołujący zapewne wątpliwości moralne i mający wymiar społeczny – mamy na myśli tworzenie osobowości elektronicznej przez procesy tożsamościowe związane z kreowaniem związków międzyludzkich mających wymiar emocjonalno-duchowy. Problematyka ta, sama w sobie kontrowersyjna, pokazuje, że środowisko elektroniczne wyzwala emocjonalne nastawienie do drugiego człowieka, co może utożsamiać związki partnerskie lub nawet związki o charakterze rodzinnym w *Second Life* z realnymi. Pewnym przejawem jest założenie rodziny, tak jak się to dzieje w *Second Life*, gdzie nie jest niezwykle, że uczestnicy tego świata posiadają dobra w postaci własności prywatnej, tzw. wyspy lub jej części, z wybudowanym/zakupionym domem i elektroniczną rodziną, zawartym w *Second Life* związkiem małżeńskim, który tworzą ludzie prowadzący wspólne życie pod postacią elektroniczną. Procesy tożsamościowe mogą tu pójść daleko, budować wspólną więź, co jak się wydaje, może wynikać z sieci połączeń w środowisku elektronicznym, która sprawia, że ludzie mają wiele możliwości poszukiwania odpowiedniej osoby, mogą odnajdywać wspólny język lub kreować sytuacje pozwalające poznać siebie i partnera ¹⁰.

Elektroniczna inkarnacja

Opisane powyżej dwa procesy tożsamościowe sprawiają, że integracja ze środowiskiem elektronicznym może być dla człowieka całościowa, czyli dotyczyć zasadniczych części aktywności życiowych. W przypadku pojęcia elektroni-

cznej inkarnacji mamy na myśli ujęcie, w którym opisane procesy tworzą warunki do „zapadania się” człowieka w świat elektroniczny z równoczesnym jego tam powstawaniem. Rozumiemy elektroniczną inkarnację jako stan rzeczy wynikający z różnych procesów rozgrywających się na wielu poziomach (niezależnie od dwóch wyróżnionych powyżej). Kwestia ta dotyczy elektronicznej antroposfery, gdzie wszelkie elementy ludzkiego świata miałyby elektroniczne odniesienie lub odpowiednik w stosunku do świata fizycznego. Elektroniczna inkarnacja odnosi się do człowieka, jego tożsamości elektronicznej, nie opisuje przy tym żadnej konkretnej aktywności. Elektroniczna inkarnacja prowadzi do bytowania w świecie elektronicznym rozumianym jako elektroniczna antroposfera.

Elektroniczna inkarnacja jest możliwie pełnym utożsamieniem siebie w świecie elektronicznym. Pojawia się wraz z partycypacją pasywną, tj. takim rodzajem partycypacji, gdzie praktyczne działania sprowadzone są do zera, a partycypacja jest stanem samym w sobie, zachodzącym bez hipotetycznych warunków. Jest to bezwarunkowa postać uczestniczenia w świecie elektronicznym, forma bytowania, która sama siebie uzasadnia, nie mając żadnej treści ani nie wiążąc się z żadną potrzebą. Partycypacja pasywna wynika z wyboru i akceptacji świata elektronicznego.

Cielesność w *Second Life* jest traktowana jako oczekiwana postać człowieka – zewnątrz człowieka; procesy świadomości jako kształtujące osobowość odnajdującą w elektronicznym świecie własne miejsce, a elektroniczna inkarnacja byłaby całościowym potraktowaniem związków człowieka i elektronicznego *realis* wraz z jego ograniczeniami i możliwościami.

Inkarnacja w rzeczywistości elektronicznej w świecie *Second Life* może nieść za sobą wartości. Prawdopodobnie przez elektroniczne wcielenie i egzystencjalizację człowiek uzyskuje dopełnienie, zdolność wykorzystania własnych możliwości w każdej z rzeczywistości, tj. w elektronicznym *realis* oraz w świecie fizycznym, wzajemnie je łącząc¹¹. Dopełnienie osobowości przez elektroniczne utożsamianie przeciwstawiamy rozdwojeniu osobowości – dzięki procesom tożsamościowym dostrzegamy szansę poszerzenia ludzkiej przestrzeni i doświadczenia, służą one dookreśleniu człowieka, a nie jego podzieleniu¹². Możliwości, jakie daje autokreacja i stosowanie strategii, mogą mieć wartość dla egzystencji w sensie ogólnym. Wartość środowisk takich jak świat *Second Life* polega na wykreowaniu przestrzeni rozwoju człowieka odnajdującego i doświadczającego odmiennego świata niż rzeczywistość świata fizycznego.

Second Life wydaje się głodny człowieczeństwa, pochłania ludzką aktywność w wysublimowanych sferach. Człowiek z kolei rozprzestrzenia samego siebie – poszukując, odnajduje również samego siebie. Tożsamość elektroniczna rodzi się, gdy człowiek coraz więcej inwestuje, odnajduje odpowiedzi na pytania, znajdując również otwartą przestrzeń dla własnych poczynań. Z każdą wniesioną wartością elektroniczna tożsamość zyskuje poczucie sensu, a człowiek nierzadko pragnie dalszego zaangażowania. Wspólnota wcieleń społeczności elektronicznej wprowadza i kształtuje zasady wzajemnego kontaktu¹³.

Procesy tożsamościowe „przeciągają” człowieka do świata elektronicznego, czasami pozostawiając po nim rodzaj pustki w świecie fizycznym. Można by to nazwać egzystencjalnym wysychaniem człowieka w świecie fizycznym. Jest to może negatywny przejaw procesów tożsamościowych, które powodują, że człowiek



Second Life, „Academia Electronica” – dyskusja po wykładzie (screenshot wygenerowany do celów poglądowych)

może przestać egzystować w świecie fizycznym. Równocześnie człowiek powstaje i przeżywa w rzeczywistości elektronicznego *realis*. Może to dotyczyć spraw zawodowych, chociaż głównie mamy na myśli wartości duchowe. Zmiana obszaru zainteresowań może powodować wtórne przekształcanie się świata fizycznego, gdzie część wartości migruje wraz z człowiekiem do środowiska elektronicznego.

Second Life skupia coraz więcej różnych przejawów ludzkiej aktywności. Być może imię sieciowe, używane w środowisku elektronicznym, będzie kiedyś znaczyło to, co imię w świecie fizycznym. Tożsamość elektroniczna jest już dzisiaj rzeczywistym sposobem istnienia człowieka w Sieci, w różnym stopniu zaangażowanego. Przykładowo: poczta elektroniczna (e-mail) w oczywisty sposób zmienia komunikację – przy czym mamy na myśli przywiązanie do maila, coraz bardziej widoczną konieczność jego posiadania, a nie jedynie potrzebę czy fakt komunikacji. Sprawy życiowe przenoszą się do Sieci, wydaje się, że jest to wręcz pozaludzki mechanizm, któremu człowiek podlega coraz dynamiczniej – pantechnologizm sieciowy, zawierający z jednej strony przenikanie technologii do świata fizycznego, z drugiej stwarzający w środowisku elektronicznym sferę użytkową i egzystencjalną. Identyfikacja w Sieci jest faktem, człowieka zapewne łatwiej znaleźć w Sieci niż w świecie fizycznym, tym bardziej że nierzadko spotkanie w Sieci wystarczy. Podleganie procesom tożsamościowym w Sieci staje się formą bytowania człowieka pogodzonego ze swoją tożsamością współtworzoną przez technologię. Być może rodzi się tożsamość kompozytowa, wynikająca z uzupełnienia doświadczenia dwóch światów – technohumanus, człowiek inkarnowany elektronicznie, wspólnie z technologią tworzący ludzkie istnienie.

Dziesięć prawd o świecie elektronicznym

1. Świat elektroniczny jest alternatywną rzeczywistością w stosunku do świata fizycznego.
2. Świat elektroniczny jest światem człowieka, zdolnym przyjąć wnoszone tam człowieczeństwo, zawiera ludzkie emocje i uczucia oraz wartości duchowe.
3. Świat elektroniczny to rzeczywistość dla przemieszczenia wszelkiej aktywności życiowej człowieka; jest źródłem autokreacji i kreacji, własnych poszukiwań i ekspresji.
4. Świat elektroniczny jest źródłem możliwości odmiennych od znajdujących w świecie fizycznym.
5. Świat elektroniczny może być przedmiotem wyborów egzystencjalnych, ludzkich decyzji dotyczących rzeczywistości, w której ludzie pragną przeżywać swoje życie.
6. Świat elektroniczny jest immaterialny, ma przestrzeń odmienną niż świat fizyczny.
7. Świat elektroniczny powiększa swoje możliwości wraz z rozwojem technologii.
8. Świat elektroniczny ewoluuje szybciej niż świat fizyczny, wpływając na ewolucję człowieka.
9. Świat elektroniczny nie jest symulacją i nie ma w nim miejsca na symulację.
10. Świat elektroniczny to rzeczywistość, gra pozostaje w świecie fizycznym.

SIDEY MYOO

¹ Sidey Myoo jest moim imieniem sieciowym wykorzystywanym w środowisku elektronicznym, np. w *Second Life* (www.secondlife.com.pl), alternatywnie do imienia i nazwiska: Michał Ostrowicki, używanego w świecie fizycznym.

² L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryjański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 422-423.

³ Przyjmujemy znaczenie obrazu medialnego jako niezależnego od pojęcia świata fizycznego i jednocześnie oddalamy możliwość weryfikowania obrazu medialnego w stosunku do świata fizycznego. Skłaniamy się do stwierdzenia, że to dwie osobne rzeczywistości: świat fizyczny i rzeczywistość medialna, a ich koincydencja jest wymuszona lub przypadkowa. To, że media „jakoś” odnoszą się do świata fizycznego, np., w warstwie informacyjnej, nie zmienia tego, że być może przypisana im funkcja informacyjna jest wtórna, pojawia się ze względu na szybkość mediów lub sposób konstruowania informacji. Problem powstaje wtedy, gdy pojawia się zagadnienie, np. świata fizycznego, czyli gdy

w jakikolwiek sposób próbuje się ustosunkować media do świata fizycznego, np. przez zanegowanie wiarygodności mediów lub w kontekście referencyjności. Łączenie świata fizycznego z mediami wydaje się nie tylko niemożliwe, ale i niekonieczne, co nie zmienia faktu, że media są bliskie większości ludzi.

⁴ F. Popper, *From Technological to Virtual Art*, Massachusetts Institute of Technology 2007, s. 355-370.

⁵ H. K. Hayles, *How we Became Posthuman. Virtual Bodies In Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, Chicago 1999, s. 27.

⁶ Victoria Vesna jest autorką kontestującą cielesność w znaczeniu tworzenia „nowej” cielesności elektronicznej. Wymowa jednego z dzieł, *Bodies INCorporated*, budzi szerszą refleksję nad tym zagadnieniem. Z jednej strony ciało „żyje” własnym, biologicznym życiem, z drugiej jest zindywidualizowaną własnością człowieka. Bliskość cielesności, a jednocześnie jej obcość i „samodzielność” mogą sprawiać, że człowiek albo żyje

w zgodzie z własnym ciałem, albo próbuje zmieniać je, traktując jak przedmiot. (zob. http://vv.arts.ucla.edu/projects/95-97/bodies_inc/installation/bodies_inc_install.htm).

⁷ M. Foucault, *Utopian Body*, w: *Sensorium. Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, MIT Press 2006, s. 229.

⁸ Znany przykładem jest osoba występująca w *Second Life* pod imieniem sieciowym Anshe Chung (imię w świecie fizycznym: Ailin Graef), która wykonując pracę pośrednika nieruchomości w *Second Life*, dorobiła się majątku w świecie fizycznym. Anshe Chung, kreując się w *Second Life*, w pewnym momencie postanowiła zmienić swój zewnętrzny wizerunek w świecie fizycznym, by zacząć wyglądać tak, jak wygląda w elektronicznym wcieleniu. (<http://www.anshechung.com/>).

⁹ R. Ascott, *At Home in the Post-biological Universe*, „Art Inquiry”, Vol. V (XIV), Łódź 2003, s. 11-12.

¹⁰ Podczas dokumentowania zdarzeń w *Second Life* miałem okazję spotkać tam osobę (osoba ta była świadoma dokonywanej przeze mnie dokumentacji), która została porzucona przez męża z *Second Life* po dziewięciu miesiącach wspólnego życia w związku małżeńskim. Był

to związek ludzi, którzy w świecie fizycznym spotkali się tylko raz. Ich pożycie w *SL* polegało na spędzaniu czasu we wspólnym domu oraz zajmowaniu się dzieckiem – botem. Po rozstaniu osoba ta sprawiała wrażenie, że jej życie do pewnego stopnia „zawaliło się”, wręcz, jak twierdziła, stała się bezdomna. Utożsamienie się z elektroniczną rodziną wytworzyło rodzaj emocji i związku, który miał większe znaczenie niż związek pozostawiony w świecie fizycznym.

¹¹ G. Cartwright, *Virtual or Real? The Mind In Cyberspace*, „The Futurist”, March-April 1994, s. 24.

¹² S. Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster, 1995, 261.

¹³ J. Rajchman, *The Virtual House*, w: *Essays on Space and Science*, red. P. Weibe, ZKM Karlsruhe, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2001, s. 499-500. Publikacja z okazji wystawy – *Olafur Eliasson: „Surroundings Surrounded”*, Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz, Austria, 30.03 – 21.05. 2000.