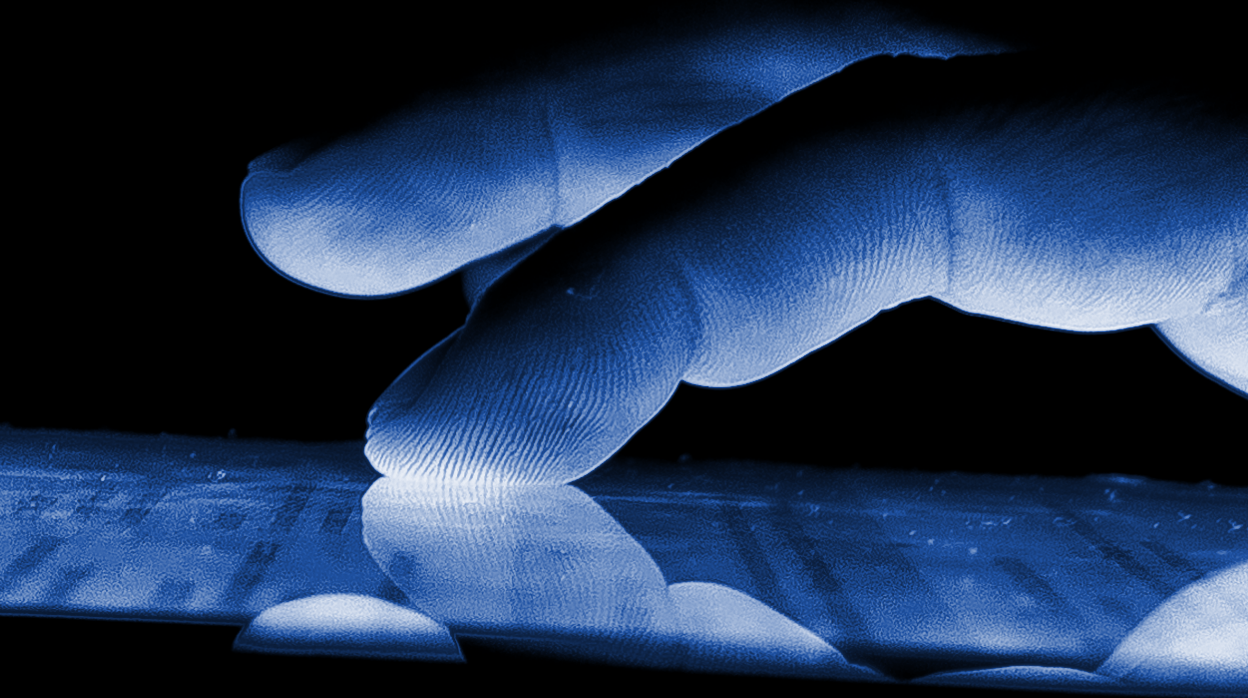


# Człowiek w świecie maszyn



## Wprowadzenie do antropologii cyberkultury

pod redakcją  
Izabeli Trzcńskiej



KRAKÓW 2019  
WYDAWNICTWA AGH



# **Człowiek w świecie maszyn**

# **Człowiek w świecie maszyn**

**Wprowadzenie do antropologii  
cyberkultury**

pod redakcją  
Izabeli Trzcińskiej



WYDAWNICTWA AGH

KRAKÓW 2019

Wydawnictwa Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie

© Wydawnictwa AGH, Kraków 2019

ISBN 978-83-66364-15-8

Redaktor naczelny Wydawnictw AGH: *Jan Sas*

Komitet Naukowy Wydawnictw AGH:

*Andrzej Pach* (przewodniczący)

*Jan Chłopek*

*Barbara Gąciarz*

*Bogdan Sapiński*

*Stanisław Stryczek*

*Tadeusz Telejko*

Redakcja naukowa: *dr hab. Izabela Trzcińska, prof. AGH*

AGH Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie

Wydział Humanistyczny

Katedra Kulturoznawstwa i Filozofii

ul. Gramatyka 8a

30-071 Kraków

Recenzenci:

*dr hab. Wojciech Klimczyk, prof. UJ, dr Wojciech Kosior, prof. dr hab. Piotr Mróz,*

*prof. dr hab. Zbigniew Pasek, prof. dr hab. Czesława Piecuch,*

*prof. dr hab. Katarzyna Skowronek, prof. dr hab. Marek Szopa*

Redaktor: *Monika Filipek*

Projekt okładki i stron tytułowych: *Krzysztof M. Maj*

Skład: *Munda Maciej Torz*

Redakcja Wydawnictw AGH

al. A. Mickiewicza 30, 30-059 Kraków

tel. 12 617 32 28, 12 638 40 38

e-mail: [redakcja@wydawnictwoagh.pl](mailto:redakcja@wydawnictwoagh.pl)

<http://www.wydawnictwa.agh.edu.pl>

## Spis treści

Izabela Trzcińska	
<i>Wprowadzenie</i> .....	7
Izabela Trzcińska	
<i>Golem, Pandora i cyborg. Komunikacja człowieka i maszyny     w perspektywie badań nad kulturą</i> .....	11
Jerzy Stachowicz	
<i>„Miał postawę szlachetną, kwitnącą cerę i dostoyny wyraz twarzy” –     dwudziestolecie międzywojenne jako pierwszy przełom robotyczny?...</i>	27
Tomasz Safjanowski	
<i>Wizerunek sztucznej inteligencji w filmie „Łowca androidów”     Ridleya Scotta</i> .....	39
Jowita Guja	
<i>Czy chciałbyś wyglądać jak robot? Futurystyczne obrazy     i androidyczna wyobraźnia w modzie</i> .....	53
Ada Florentyna Pawlak	
<i>Symulacja emocjonalna w inteligentnych agentach.     Sztuka robotyczna niehumanoidalnych ciał</i> .....	85
Anna Olszewska	
<i>Zerwanie relacji agnostycznej, czyli o strategiach projektowania     inteligentnych maszyn</i> .....	101
Magdalena Igras-Cybulska, Artur Cybulski, Piotr Kolecki	
<i>Postawy wobec robotów w immersyjnych środowiskach     wirtualnej rzeczywistości.</i> .....	117

Barbara Giżycka i Grzegorz J. Nalepa	
<i>Informatyka afektywna a projektowanie gier komputerowych. . . . .</i>	137
Wacław Branicki	
<i>Doświadczenie moralne człowieka w interakcji</i>	
<i>ze sztuczną inteligencją . . . . .</i>	151
Sidey Myoo	
<i>Umysł odnajduje swój świat. Z cyklu „Immersyjne refleksje” . . . . .</i>	163
Izabela Trzcńska, Łukasz Trzcński	
<i>Nowa antropologia cyberkultury. . . . .</i>	167
Biogramy autorów . . . . .	179

Sidey Myoo

Uniwersytet Jagielloński

## Umysł odnajduje swój świat. Z cyklu „Immersyjne refleksje”

### The mind finds its world

**Abstract:** “The mind finds its world” is the one of the six “Immersive reflections” that arose from philosophical reflections on human existence in virtual worlds, which in the case of the author concerns the academic activity conducted in Academia Electronica in the virtual world Second Life. The purpose of these unusually short texts is to focus on the message related to the phenomena that accompany people immersed in virtual worlds, which concerns, for example, immersion, redirection of intentionality or a network identity. The cycle of “Immersion Reflections” is also an attempt to show that the knowledge flowing from personal but also intersubjective experience can be convincing and obligatory in academic terms.

**Słowa-klucze:** immersja, świat wirtualny, zapośredniczenie do sieci

**Keywords:** immersion, virtual world, wired up

Czasami mentalnie przebywam w świecie, który widzę na wyświetlaczu komputera. Skupienie uwagi bywa wtedy tak wielkie, że zdarza mi się zapomnieć o otoczeniu świata fizycznego. Nie zdaję sobie wtedy sprawy, że obok może ktoś stać i przyglądać się całej sytuacji. Dotknięcie mojego ciała wrywa z tego stanu, zaskakuje, powodując „przełączenie” świadomości z jednego świata do drugiego, co nie zawsze bywa przyjemne.

Dawniej myślałem, że immersja jest zjawiskiem przytrafiającym się przede wszystkim graczom komputerowym. Wyobrażałem sobie, że to nieprzerwane

myślenie o świecie elektronicznym, ciągle planowanie tam powrotu, że jest rodzajem przyzwyczajenia, jakie nigdy mi się nie przytrafi. Niepostrzeżenie rzeczywistość wokół mnie zaczęła się zmieniać. Zacząłem przenosić coraz więcej życia zawodowego do rzeczywistości elektronicznej i nie dotyczyło to tylko mnie, ale stawało się powszechne. Zwróciłem uwagę, że dzielę czas i treści, jakimi się zajmuję, pomiędzy dwa światy i że wydarzyło się to w sposób niezauważalny. Niezależnie od obowiązków zawodowych przychodziłem coraz częściej do Akademii i zdarzało się, że czas tam płynął bez żadnych konkretnych treści, gdyż wystarczyło samo przebywanie w Akademickim ogrodzie, gdzie umysł nasycił się tym miejscem. Zrozumiałem, że ten stan staje się z biegiem czasu coraz bardziej dla mnie naturalny. Odczuwałem pogłębiającą się przyjemność, wynikającą nie tyle z jakiejś konkretnej aktywności, ale jedynie z przynależenia do tego miejsca. Moje zanurzenie niewiele jednak znaczyło wobec zanurzenia niektórych osób, które przebywały w *Second Life* całymi dniami. Związały swoją egzystencję z tym światem, miały tu zobowiązania czasowe i emocjonalne, nakierowując się na relacje międzyludzkie i wspólne tutaj trwanie. W takiej sytuacji może się zdarzyć, że świat fizyczny i jego treści stracą znaczenie, i gdy do świata fizycznego potem się powraca, towarzyszy temu odczucie obcości i oczekiwania na ponowny powrót do świata elektronicznego. Duchowość człowieka może pozostać po drugiej stronie interfejsu – zanurzenie w świat elektroniczny i przywiązanie do niego może być chroniczne i niezależne od tego, w którym ze światów aktualnie człowiek jest aktywny.

Są osoby, które zdecydowały się w taki sposób przeżyć swój czas, gdyż świat elektroniczny stanowi dla nich źródło pozytywnego doświadczenia. Są to najczęściej ci, którzy nie odnaleźli wartości i satysfakcji w świecie fizycznym – immersja stała się dla nich sposobem dotarcia do tego, czego pragną.

W ostatnich latach pojmowanie immersji zmieniło swój charakter. Dzisiejsza kondycja człowieka wiąże się z coraz większą ilością potrzeb przenoszonych do rzeczywistości elektronicznej. Odbywa się to dzięki coraz wyrazistszemu kształtowaniu świata elektronicznego i łatwości wchodzenia do sieci. Nieprzerwane wpatrywanie się w wyświetlacze stało się częścią zwykłej codzienności, nie będąc tak jak dawniej postrzegane jako alienujące, ale stało się rutynowe i jednoczące ludzkie działania. Jest to powolne, wciąż wzrastające zaangażowanie w rzeczywistość elektroniczną, świadome lub nieświadome, wynikające z ludzkich chęci i możliwości, jakie niesie rozwijająca się technologia. Większość z nas prawie każdy zawodowy dzień zaczyna i kończy zalogowaniem, sprawdzaniem mejli lub jakiegoś profilu, czytaniem wiadomości – poświęcając na to coraz więcej czasu. Ciągłość przebywania przed interfejsem i pogłębianie się ludzkiego zaangażowania w rzeczywistość elektroniczną



powoduje, że to, co dawniej było dostrzegane w pojedynczych przypadkach i niosło najczęściej krytykę, dzisiaj stało się powszechne, zwyczajne, a nawet konieczne. Immersja poszerzyła swój zakres i siłę, dzisiaj w rzeczywistości elektronicznej właściwie każdy znajdzie coś dla siebie, co jest zdolne go pochłonąć – treści jest coraz więcej i mają one dla człowieka coraz większe znaczenie.

Być może jest tak, że zanika myślenie o immersji jako o negatywnym zjawisku. Chyba warto przyjrzeć się immersji jako źródłu prawdziwego doświadczenia i oswoić to zjawisko jako przynależne do dzisiejszej rzeczywistości, jako dające możliwość pełniejszego funkcjonowania w życiu. Dotarcie do ulubionych miejsc w rzeczywistości elektronicznej, czy to ze względów zawodowych, czy własnych potrzeb, może dostarczać nie tylko radości i satysfakcji z tworzenia wartości dla egzystencji, ale w szeregu przypadków staje się warunkiem współczesnego funkcjonowania.

Immersja jest drogą dla umysłu odnajdującego swój świat dzięki technologii. Im głębsze zanurzenie umysłu w taki świat, tym przeżywanie może być pełniejsze i bardziej satysfakcjonujące.