

Mistyczny wymiar metawersum

Zgłoszony przez Facebook i Marka Zuckerberga projekt stworzenia nowej wirtualnej przestrzeni do kontaktów międzyludzkich o niespotykanej intensywności doznań i przeżyć – szumnie nazwany metawersum (drugim poziomem wirtualnej rzeczywistości) – jest kolejnym zabiegiem giganta informatycznego o pozyskanie rynku usług komputerowych.

W niektórych elementach projektu kryją się treści warte namysłu co do jego skutków dla życia społecznego, są bowiem kontrowersyjne.

Jak głęboko zanurzyć się w VR

Podstawą funkcjonowania metawersum jest *immersja*, jakiej mają doświadczyć, na niespotykaną dotychczas skalę, użytkownicy urządzeń i aplikacji, głównie gogli i symulatorów VR. Zauważmy, że immersja jako wielozmysłowe, intensywne i dojmujące przeżycie wyobrażeniowo-emocjonalne jest rodzajem doświadczenia, które nie musi być wywołane wyłącznie narzędziami informatycznymi.

Badacze kultury i cywilizacji już od dawna, zaś psychologowie od paru dekad, i to na podstawie badań empirycznych, stwierdzają, że immersyjne skutki miały już na początku



Marek Hetmański

profesor zwyczajny w Instytucie Filozofii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, kierownik Katedry Ontologii i Epistemologii, członek Polskiego Towarzystwa Filozoficznego i Polskiego Towarzystwa Kognitywistycznego. Filozof i epistemolog, zajmuje się problemami poznania i wiedzy w ich uwarunkowaniu społecznym oraz technicznymi czynnikami, w tym zwłaszcza technologiami informatycznymi.

cywilizacji pieśni, opowieści, przemowy, monologi, a także epicka i fabularna literatura, dramaty sceniczne, filmy, w końcu gry komputerowe. Wszystkie te przekazy, z racji tego, że silnie oddziałują na wyobraźnię słuchaczy lub widzów, dając im intensywne i wciągające odczucie obecności w rzeczywistości innej niż realna, są ze swej natury immersyjne. Wywołują wrażenie przejścia między odmiennymi środowiskami, które jest nagłe, stopniowe albo też powolne, pełne lub częściowe. Istotą immersji jest także to, że ten, kto jej doświadcza – mimowolnie, z zamiarem szczególnego przeżycia lub też nieświadomie, albo pod przymusem – ma odczucie, że wyimaginowana rzeczywistość, w którą wkracza, jest w stosunku do tej, w której na bieżąco żyje i działa, jej lepszą, bogatszą zmysłowo, atrakcyjniejszą poznawczo i emocjonalnie „wirtualną” reprezentacją.

Człowiek objęty doświadczeniem immersyjności nabywa przeświadczenia, że znajduje się w rzeczywistości, która reprezentuje tę, z której wyszedł, że jest ona jej znakiem, symbolem. Żyje zatem w nadrzędnej rzeczywistości, hiper-rzeczywistości; na to właśnie wskazuje się w projekcie metawersum. Z teorii i badań nad zjawiskiem wielozmysłowego zanurzenia się w wyimaginowanym świecie wiemy, że na ogół ludzie doświadczający go są przekonani (wiedzą i mówią o tym), że są to *odmienne* rodzaje rzeczywistości; zazwyczaj nie myślą ich. Wiedzą, że jedna rzeczywistość zastępuje drugą. Dzięki temu dowiadują się czegoś więcej o rzeczywistym świecie, dokładniej rozumieją symulowane w ten sposób zjawiska (co ma miejsce w naukowych modelach złożonych zjawisk), w końcu też bawią się tą zwirtualizowaną rzeczywistością. W niej podejmują coraz więcej codziennych działań. I tutaj zaczyna się kontrowersja, z którymi projekt metawersum będzie miał do czynienia, gdyby miał być realizowany na skalę, o jakiej marzy Zuckerberg.

Jak działać w metawersie

Chodzi o to, co i *jak* ma robić człowiek immersyjnie wciągnięty w ten nowy wszechświat. Rzecz dotyczy istoty domniemanego *działania* w metawersum. Facebook deklaruje swój zamiar następująco: „Chcemy zabrać nasze społeczności w cyfrową przestrzeń, gdzie dochodzi do nowego rodzaju cyfrowej interakcji. (...) Nie chodzi o zastępowanie fizycznej obecności, nie chcemy, by ludzie spędzali więcej czasu online, chcemy by spędzali go za pomocą lepszej jakości interakcji” (wypowiedź Angeliki Gifford, wiceprezes Meta na Europę Środkową dla Polskiej Agencji Prasowej).

Zwykle oglądanie, patrzenie i przeszukiwanie zasobów danych, właściwe dla zwyczajów wyniesionych z bezpośrednich, osobowych kontaktów, z rozmów, intelektualnego obcowania z książką i obrazem, chce się zastąpić „lepszą jakością cyfrowej interakcji”. Jakiej jednak interakcji, należy spytać.

Z internetowych zapowiedzi, o infantylnym charakterze, wynika, że interakcje w metawersum mają być zapośredniczone przez awatary reprezentujące kontaktujących się użytkowników narzędzi oferowanych przez Facebooka i inne firmy. Ten nienowowy pomysł implikuje jednak destrukcyjne konsekwencje dla relacji międzyludzkich, które miałyby powstawać na skutek takiego właśnie zwirtualizowania komunikacji międzyludzkiej. Dlaczego? Rzeczywiste działanie człowieka odbywa się na ogół w realnym środowisku, dotyczy konkretnych rzeczy i sytuacji, w konfrontacji z ludźmi, a nie ich reprezentacjami. Nawet jeśli wiele z czynów, rzeczy i aspektów osób, z którymi człowiek się spotyka, jest faktycznie mediatyzowane i zapośredniczone, to środki działania, jego cele i kryteria oceny są, mówiąc skrótowo, w realu, a nie wirtualu. Środki do działania w wirtualnej rzeczywistości znajdują się w realnym świecie, w nim też są kryteria ich doboru oraz oceny ich zastosowania. Dobre czy złe – skutki działania motywowanego najbardziej nawet fantazyjnymi, immersyjnymi treściami realizują się w świecie rzeczywistym.

” *Chodzi o to, aby dać ludziom swobodę działania na niespotykaną dotychczas skalę, jednakże przy użyciu narzędzi i aplikacji firmy, która walczy o poszerzenie globalnego rynku swojej sprzedaży. Dotychczasową obecność w internetowej przestrzeni chce się zastąpić dogłębną immersją.*

Cała cywilizacja ludzka dowodzi tego stanu rzeczy. Humanitarne czyny przez stulecia warunkowane treściami Ewangelii, tak samo jak zbrodnicze działania podjęte po lekturze „Mein Kampf”, były i zawsze będą udziałem realnych ludzi; są i będą oceniane ze względu na ich szlachetne lub złe, zawsze jednak fizyczne i realne skutki. Żadne z działań i współdziałań ludzkich podjętych w najbardziej nawet rozległym środowisku internetowym, a także ich praktyczne czy etyczne konsekwencje, nie realizują się wyłącznie w wirtualnym środowisku. Co do swej istoty są realnymi, a nie wirtualnymi czynami i wartościami; przeniesienie któregośkolwiek z ich aspektów na poziom wirtualny nie czyni ich autonomicznymi. Awatar jest co najwyżej znakiem rozpoznawczym innego człowieka. To nie z nim, lecz drugim człowiekiem, z Innym wchodzimy we współdziałanie, porozumienie. Również tylko z Nim walczymy, jego tylko powiadamy czy też oszukujemy. A jak miałyby być w metawersum?

Filozoficzne koncepcje, kognitywistyczne modele, empiryczne badania nie potwierdzają mrzonek facebookowego projektu. Działania oraz komunikowanie się, których

motywy, środki i cele mają źródła w realnym środowisku, nie rodzą trudności w interpretacji. Inaczej sprawa się przedstawia, gdy motyw działania oraz jego ocena miałyby być formułowane w wirtualnej rzeczywistości, zaś jego skutki dotyczyć tylko świata rzeczywistego. Gdy człowiek wyposażony w gogle dające mu symultaniczne wizje i modele świata, podejmuje praktyczne działanie (np. konstruuje maszynę) lub komunikuje się (rozmawia z bliskimi, uczy, poucza, ale i okłamuje), to motywy i skutki każdego z tych działań są oceniane w realnym świecie. Ocena ich treści czy wartości ze względu na wykreowane wizje, technologicznie i immersyjnie doświadczane, zmieniłaby sens i wartość takiego działania. W zasadzie podważałaby ich sens. „Rozmowa” z cudzym lub własnym awatarem, poleganie na „lepszej jakości cyfrowej interakcji” z anonimowymi interlokutorami czy wchodzenie w odpersonalizowane relacje ze „znajomymi” i „przyjaciółmi” – w tym wszystkim są wyłącznie pozorne i mylące motywy i treści działania. Jest to tylko gra między znakami i reprezentacjami działań i rzeczy, które już nawet nie udają, że cokolwiek reprezentują. Zauważył to kilka dekad temu, mając na uwadze telewizję, Jean Baudrillard w pracy „Symulakry i symulacja”, twierdząc że w ramach takiej gry powstają samoistne symulakry – atrakcyjne symbole ukrywające brak swojego desygnatu i zachęcające ludzi do pozornych i destrukcyjnych działań. Symulakry choć są pełne nadmiarowej informacji, gdy występują w atrakcyjnej postaci obrazów oddziałujących na zmysły ich użytkowników, nie mają większej wartości i głębszego sensu. Udają, że mówią o rzeczywistości, podczas gdy oddalają od niej. – *Istniejemy we wszechświecie, w którym jest coraz więcej informacji, a coraz mniej sensu. (...) Informacja pożera własną treść. Pochłania komunikację i sferę społeczną. (...) Zamiast sprzyjać komunikowaniu, informacja wyczerpuje się w inscenizowaniu komunikacji* – pisał francuski filozof już w 1981 r. W metawersum mielibyśmy taką właśnie sytuację – wirtualna rzeczywistość i awatary zastąpiłyby codzienny świat doświadczenia i realnych ludzi.

Mityczne korzenie, religijne treści

Zarysowana powyżej sytuacja dwuznaczności działania wyłącznie w wirtualnej rzeczywistości wykazuje paradoksalnie cechy mistycznego doświadczenia religijnego. O wartości czynów człowieka decydować mają „pozaziemskie”, „nie z tego świata” pochodzące cele i wartości. Mają się realizować w wyimaginowanym świecie wirtualnym, we wspólnocie jednakowo się zachowujących i doświadczających użytkowników informatycznych narzędzi oferowanych przez internetowego giganta.

Na specyficznym religijnym charakterze technologii informatycznych uwagę zwrócił już Erik Davis w monografii zatytułowanej *TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*. Zauważył, że technologie komputerowe mają wręcz magiczną moc, gdyż nie tylko wytwarzają artefakty, jak chociażby wirtualną rzeczywistość, lecz również mity na ich temat, kształtują zwłaszcza fałszywy obraz człowieka i społeczeństwa na swój temat. – *Tworząc nowy interfejs pomiędzy naszym ja, innymi ludźmi i światem zewnętrznym, technologie mediów same stają się częścią naszego ja, innych ludzi i świata zewnętrznego* – pisał Davis kilka dekad temu.

Technologie informatyczne wprowadzają człowieka w nowe, ponadrealne światy, co prowadzi do znaczących konsekwencji światopoglądowych o mistycznym charakterze. Zwłaszcza wszechogarniająca komunikacja internetowa przyczyniła się do wytworzenia wśród jej użytkowników, w tym zagorzałych teoretyków i propagatorów, przekonania, że jest doskonałą wspólnotą całej ludzkości, w której znajdzie ona swoją realizację, a nawet zbawienie. – *Technologie komunikacji są zawsze – podkreśla Erik Davis – technologiami sacrum, po prostu dlatego, że idea i przeżywanie sacrum zawsze kształtują ludzką komunikację.*

Choć jest to dość kontrowersyjna opinia, można ją odnieść do projektu metawersum, który obiecuje immersyjne wejście każdego z jego użytkowników do domniemanej wspólnoty idealnej komunikacji. Obietnica nowej jakości doznań i pełnej interakcji ze wszystkimi, którzy zechcą tylko użyć gadżetów i aplikacji globalnych koncernów informatycznych, przypomina nadzieję na zbawienie człowieka i ludzkości pod warunkiem poddania się warunkom, które oferują ich prorocy. Miałoby to być w przypadku metawersum specyficzne „technologiczne zbawienie”, osiągnięte poprzez wspólne i jednakowo zwirtualizowane doświadczenia. Wyimaginowana wspólnota, o której marzą właściciele i menadżerowie informatycznych gigantów, ukrywająca w atrakcyjnej postaci VR ich rzeczywiste interesy, stałaby się kolejny raz miejscem manipulacji działań i doświadczeń rzesz wyznawców, mówiąc wprost – kupujących, omamionych iluzjami nowych technologicznych proroków.

Jest doprawdy wiele argumentów i stosownych działań, aby krytycznie odnieść się do takich iluzji, a co najmniej je obnażyć.