

Instalowanie nowej rzeczywistości



Człowiek (...) wytwarza sobie pewną zupełnie nową rzeczywistość lub quasi-rzeczywistość. Raz wytworzona, stanowi ona potem znamieny składnik otaczającego go świata¹.



Ada Florentyna Pawlak

antropolożka technologii, prawniczka i historyczka sztuki. Wykładowczyni akademicka (IEiAK UŁ, Artes Liberales UW, Wydział Zarządzania UŁ, Akademia im. Leona Koźmińskiego w Warszawie, „Trendwatching & Future Studies” na Wydziale Humanistycznym AGH w Krakowie), popularyzatorka nauki i spikerka w obszarze społecznych kontekstów nowych technologii i towarzyszących im idei. Specjalizuje się w dyskursach kapitalizmu afektywnego, kultury cyfrowej, transhumanizmu i sztucznej inteligencji, technointymności, współpracy człowieka z maszyną i projektów art@science. Współpracuje z Digital University, Polsko-Amerykańską Fundacją Wolności, Rzecznikami Nauki i Łódzkim Fotofestiwarem.



¹ R. Ingarden., *Książeczka o człowieku*, PWN, Warszawa 1973, s. 29-30.

Istnieją światy, które spełniają się w wyobraźni. Nie można w nie wkroczyć, zanurzyć się, zamieszkać. Mimo to fascynacja mitycznymi, niezwykle krainami, egzotyczne opowieści o niezwykłych łąkach, hiperbolizowane relacje z dalekich wypraw – to rzecz równie stara, jak ludzka potrzeba oderwania się od „tu i teraz”, niezależna od szerokości i długości geograficznej. Informatyczno-komunikacyjne techniki cyfrowe, globalizacja i hybrydyzacja mediów umożliwiły powstanie nowej formacji kulturowej – cyberkultury, która wyznacza planetarną perspektywę.

” *Dziś to nie maszyny pozwalające docierać do nieznanych światów stały się ośrodkiem zainteresowania wielkiego kapitału, lecz sztuczne światy, trójwymiarowe cyfrowe łądy i obiekty generowane w wirtualnych przestrzeniach, które użytkownicy mogą eksplorować za pomocą stworzonego przez siebie awatara.*

Metareczywistość to trwały, symulowany świat, którego doświadczają jednocześnie duże grupy użytkowników połączonych silnym poczuciem wzajemnej obecności. Może być w pełni wirtualny i samowystarczalny lub istnieć w postaci warstw wirtualnej zawartości rozszerzających rzeczywisty świat. Ostatecznym celem nie jest rzeczywistość wirtualna lub rozszerzona, lecz rzeczywistość mieszana (MR – *mixed reality*) – połączenie świata cyfrowego i rzeczywistego, które staną się nie do odróżnienia. Internet wyleje się z naszych telefonów i komputerów i połączy się z fizyczną rzeczywistością – otoczy nas, a nasze życie, praca i wypoczynek będą odbywać się wewnątrz sztucznego świata, radykalnie przekształcając społeczeństwa. Zanurzenie w metaświaty cechować się będzie spójnością doświadczenia, intersubiektywnością i rygorystycznym obowiązywaniem reguł charakterystycznych dla danej symulacji, tworząc rzeczywisty obszar działań. Dzięki możliwości interakcji i braku nieograniczonej dowolności wytworzyć może się bardzo silna, intersubiektywna, konsensualna halucynacja: metarealizm. Czy dzięki technologii metaświaty będą z łatwością przechodzić kartezjański „test realnego”, w którym stałość, spójność i trwałość to oznaki świata realnego, zaś przemijalność – cechą rzeczy będących jedynie zjawiskami?

Bramy do metawersum

Organizującą rolę w badaniach nad rzeczywistością wirtualną odgrywa zestaw takich pojęć, jak: immersja, interaktywność, sztuczność, teleobecność czy symulacja. To dzięki wdrożeniu umożliwiających je technologii nowa antroposfera ma być atrakcyjniejsza niż Web 2.0. Media immersyjne odnoszą się do treści cyfrowych prezentowanych użytkownikom z perspektywy pierwszej osoby, dając złudzenie, że użytkownicy są obecni w treści, a nie obserwują ją z zewnątrz. Interaktywność to stopień, w jakim użytkownik może uczestniczyć

w zawartości zmediatyzowanego środowiska w czasie rzeczywistym. Jej zakres określony jest przez liczbę atrybutów, którymi można manipulować w metaświecie. Symulacja to odtwarzanie właściwości obiektów rzeczywistych w środowisku cyfrowym, tworzenie jakościowych przedstawień będących kopią zjawisk realnych bądź tworem oryginalnie niewystępującym w świecie fizycznym.

Fundamentem pod budowę nowej antroposfery są: kryptoekonomia, pojawienie się DAO (*Decentralized Autonomous Organization* – wywodzących się z koncepcji Web3 organizacji zarządzanych przez społeczność) i potrzeba kreacji nowej hierarchii – statusów społecznych, które można zmodyfikować. Cyfrowy system kastowy potrzebuje nowych narzędzi służących „chwalbie sobości”, a kapitalistyczna nadkonsumpcja domaga się niematerialnych towarów. Dlatego metaświaty wznoszą się na założeniach nowej ekonomii NFT – ekosystemie uwierzytelniania np. dzieł sztuki, kolekcji, a także tożsamości. Dzięki tokenom metaposiadacze będą mogli zaprezentować swoje portfele, informując o ich geolokalizacji, historii i kontekście kulturowym powstania przechowywanych w nich obiektów.

” *Kiedy sztuczność przestaje być zauważalna i odczuwalna a środowisko nabiera cech realności, możemy mówić o doskonałej symulacji: hiperrzeczywistości – przestrzeni, w której technologie komunikacyjne dostarczają intensywniejszych i bardziej pociągających doświadczeń niż realna codzienność.*

Wynalazki techniczne to tylko jedna z dróg wiodących do metawersum. Innowacja zakłada konieczność połączonego systemu wartości, przekonań, kulturowych symboli danej społeczności, jak również ekonomii umożliwiającej funkcjonowanie w metaświecie. Zbliżają nas doń wielowymiarowe zmiany w obrębie rzeczywistości, tj. kultura komunikacji obrazowej, epidemia covid oraz epidemia samotności i narcyzmu, mające źródło w architekturze mediów społecznościowych.

Apokalipsa w pięciu smakach

Każda epoka wytwarza specyficzne tematy i narzędzia, wokół których koncentruje się ucieczka od rzeczywistości. Konsumpcja rozrywki to *modus operandi* współczesnej kultury ukierunkowanej na natychmiastowe zaspokojenie ludzkich namiętności. Fenomenowi popularności makiet rzeczywistości nie sposób rozpatrywać w oderwaniu od mentalnego oprogramowania najmłodszego pokolenia i objęcia ich afektywnej perspektywy. Tworzeniu kolektywnej iluzji światów zastępczych sprzyja *modus vivendi* pokolenia cyfrowych tubylców (*digital natives*): „kultura obrazu edytowalnego” rodzi postawy eskapistyczne. Perspektywę życia we wtórnych

światach przybliży też klimatyczno-pandemiczno-polityczny pesymizm, zwiastujący „apokalipsę w pięciu smakach”. Dlatego metaświaty, obiecujące ekscytujące doświadczenia, stają się uprzywilejowane poznawczo i emocjonalnie.

” *W sztucznym świecie możemy zostać kim chcemy, zmienić się w kogo zapragniemy – to sklep potrzeb tożsamościowych atrakcyjny dla uczestnika kultury, której życie społeczne i gospodarcze obraca się wokół wizerunku i bycia oglądanym. Światy zastępcze oferują iluzje omnipotencji i kontroli, nieruchomego czasu, wiecznego piękna i życzeniowego przeobrażenia rzeczywistości.*

Gra i zabawa jako źródło metaświata

Web 2.0 zbudowali twórcy stron internetowych, metawersum jest natomiast tworzone przez twórców gier. „Transhumanist Art Statement” już w latach 90. domagał się przejścia sztuki przez nowych projektujących światy artystów, wskazując, że transludzka estetyka i ekspresja powinny połączyć się z nauką i technologią w celu zwiększania doznań zmysłowych. Zadaniem twórców nie będzie tworzenie tradycyjnych dwuwymiarowych dzieł, lecz kreacja narzędzi, za pomocą których użytkownicy wchodzić w interakcję z treścią. Metarodowici uznają to za całkowicie naturalne, ponieważ droga do światów zastępczych poprowadzi ich przez grę i zabawę. Fortnite, Minecraft czy Roblox pod maską gry są przestrzennymi środowiskami, w których młodzi ludzie spotykają się i uczestniczą w wydarzeniach. Decentraland, The Sandbox, światy powstające w Epic Games, Niantic, Nvidia czy Microsoft, wpływają na sposób, w jaki młodzież nawiązuje kontakty towarzyskie, gromadzi się w społecznościach, tworzy relacje ekonomiczne i styl myślenia o pracy i zarabianiu pieniędzy dzięki nowym zawodom.

Kategorie zabawy i gry wiąże się z powoływaniem „osobnego świata”, rządzącego się odmiennymi prawami i pozostającego poza zwykłym życiem. Holenderski historyk Johan Huizinga już ponad 80 lat temu zaproponował całościową interpretację kultury, w której kategoria zabawy zajmuje centralne miejsce, a skłonność do zabawy stoi u źródeł wszelkich ludzkich zachowań społecznych. Sytuuje się ona poza sferą aktywności wynikających z dążenia do przetrwania, co nie zmienia faktu, że może być sprawą śmiertelnie poważną, jak wszelka niepoddana ograniczeniom władza.

Cyborgiczny tour de monde

Nasze poczucie rzeczywistości tworzy się dzięki ucieleśnionym interakcjom, w które wchodzimy z otoczeniem.

Migracji umysłów do metawersum towarzyszyć musi proces cyborgizacji, który w pierwotnych koncepcjach wiązał się z przebudową organizmu ludzkiego w celu przystosowania go do trudnego dla ludzkiej biologii otoczenia poprzez wymianę niektórych organów na sztuczne lub dodanie elementów wzmacniających ludzkie możliwości.

Człowiek w metaświecie będzie zestawionym z biologicznego organizmu i zewnętrznych zasobów sprzężonym systemem, tworzącym nowy układ poznawczy. Aby całkowicie się zanurzyć w symulacji, potrzebujemy sprzętu w postaci urządzeń ubieralnych: gogli VR, soczewek/okularów z AR czy rękawic, dzięki którym pocujemy wirtualne przedmioty. Ciało będzie przemierzać sztuczną przestrzeń, odbierając i reagując na bodźce dzięki dedykowanym urządzeniom – hełmom, bieżniom, rękawicom, skafandrom. Celem tej technologii jest osiągnięcie pełnego zanurzenia zmysłowego, przekierowanie sensorium tak, by odbierało bodźce z generowanego przez komputer środowiska cyfrowego. Postludzkie ucieleśnienie oferuje możliwość pojawienia się wtórnej oralności dzięki bezpośredniej komunikacji przywracającej dźwięk i gesty ludzkiego sensorium w miejsce zapośredniczonej znakiem komunikacji symbolicznej.

Metahumans – postludzkie wizerunki bez podmiotu

Neal Stephenson ukuł termin „metaverse”, opisując wirtualny świat 3D, w którym awatary mogą wchodzić w interakcje ze sobą i sztucznie inteligentnymi agentami. Cyfrowy wieloświat zamieszkały będzie nie tylko przez naszych cyfrowych bliźniaków, lecz również przez atrapy stworzenia. Wiele firm podjęło już inwestycje w kreację przyszłych mieszkańców nowej antroposfery – cyfrowych postludzi (DPH – *Digital Posthumans*).

Silnik personalizacji awatarów to patent Mety – globalnego programu klonowania ludzi. Ma pozwolić na tworzenie trójwymiarowych postaci na podstawie zdjęć użytkowników i tzw. replikatora skóry. Cenny patent z zakresu fotogrametrii, pozwalającej tworzyć hiperrealistyczne awatary użytkowników, ma polska firma Wolf 3D: <https://wolfstudio.pl/2-digitalizacja-3d>. Natomiast Inworld AI to platforma do budowania sztucznych ludzi i „mózgów” wirtualnych postaci mających wypełnić wirtualne środowiska: <https://www.inworld.ai>. Wiodące firmy na globalnym rynku cyfrowych ludzkich ucieleśnień to: UneeQ, Microsoft, Didimo, HOUR ONE AI, Spatial Systems, CARV3D, DeepBrain AI, Soul Machines, Synthesia.

Wśród *metahumans* znajdują się hiperrealistyczne awatary (patrz ramka powyżej), będące alter ego użytkownika, jak

również wygenerowani komputerowo sztuczni ludzie (VB – *Virtual Being*) – wizerunki bez podmiotu mającego odpowiednik w świecie fizycznym. Te istoty wirtualne będą mieć formę cielesnej naoczności, choć brak im materialnego, somatycznego odpowiednika – ich istnienie wyczerpuje się na byciu spostrzeganym. Hiperrealistyczny symulakr będzie wchodził w interakcje, inicjował procesy – jego istotą jest bycie w relacji. Istoty wirtualne działając będą w mediach komunikacyjnych (gwiazdy, idole), świadczyć usługi profesjonalne (lekarze, nauczyciele) i dotrzymywać towarzystwa. Sztuczni ludzie, domagający się podmiotowego traktowania, przebudują nasze społeczne relacje.

Symulacja więzi i zarażanie afektywne

W praktykach społecznych istotne jest współdzielenie zamieszkiwanej rzeczywistości. Wspólnoty w metaświatach, niezależnie od dzielącej je przestrzeni, konstruowane będą wokół rozmaitych przepływów: informacji, kapitału interakcji, kultury. Kreacja metahumans to odpowiedź na ludzką potrzebę afiliacji, bezpieczeństwa, pragnienie akceptacji, troski, szacunku i społeczne zobowiązanie w kulturze narcyzmu. Ich *telos* to ochrona człowieka przed uczuciem pustki. W świecie antropomorficznych atrap będziemy nieustannie narażeni na eksploatację emocjonalną ze strony programów, których architektura wykorzystuje znajomość naszej biologii.

Pojawiwszy się w metaświecie nie będziesz czuł się samotny, nieszczęśliwy – zostaniesz przywitany, otoczony uwagą przez istoty wirtualne symulujące ludzi. Ten syntetyczny stan czuwania ku innemu może okazać się niezwykle atrakcyjny w zestawieniu z obojętnością ludzi. To z tego powodu nastąpić może „osobliwa podmiana” – w miejsce żywej osoby i fizycznego ciała pojawi się idealny obraz – użytkownik może preferować ideał w miejsce rzeczywistości. Metaświat będzie nie tylko konstelacją obiektów, lecz także quazi-podmiotów, z którymi będziemy czuć się związani. Nadanie znamion realności pozorom rodzi ryzyko podszywania się atrap pod formy ożywione.

Cyberimmortalizm

Pojęcie allotopii (αλλότοπία), denotujące „miejsce inne”, topograficzne „tam, gdzie jest inaczej niż tu” jest jednym ze sposobów dokonywania transfiguracji rzeczywistości, obok uchronii, metatopii, metachronii czy utopii². Allotopia tworzy świat alternatywny i sprawia, że jest on bardziej realny niż świat rzeczywisty. Po zanurzeniu się weń przestaje nas interesować jego relacja ze światem rzeczywistym. Aby w światach nierzeczywistych dopatrywać się wyższego progu realizmu niż w świecie faktycznym, człowiek musi zrealizować w nim

potrzeby zdiagnozowane przez Masłowa: bezpieczeństwa, przynależności, uznania, samorealizacji. Metawersum to wielki mit stworzenia wieku informacji – projekt metafizyczny mówiący o kreacji światów, naturze rzeczywistości, fundamentach bytów i relacji między ciałem i umysłem. Systemy komputerowe tworzące środowiska cyfrowe pełnią dziś funkcję ontyczną, generując obszary i przedmioty będące funkcjonalnymi cyfrowymi odpowiednikami bytów fizycznych, podtrzymując w istnieniu nowe metareczywistości.

Refleksja nad śmiertelnością, istotna dla poszukiwania sensu i sposobów bycia w świecie, od najdawniejszych czasów przybiera rozmaite kształty pod wpływem zmiennych prądów filozoficznych i cywilizacyjnych trendów. Zauważmy, że w kulturze podporządkowanej pierwiastkowi technicznemu członkowie społeczeństwa muszą wierzyć, że spełnienie jest osiągalne tu i teraz, że nie jest konieczny system rytuałów dedykowanych pozaświatowym siłom. Metafizyczne laboratorium złoży ofertę pośmiertnego uobecnienia w symulacji w formie awatara, przekształcając z czasem nasz stosunek do śmierci i żałoby. Sztuczne twory, udając życie, zaburzą tradycyjny podział na byty żywe i martwe.

Deep Fake Culture w maszynie doświadczeń

W sztucznych światach upadną znane porządki reprezentacji i wypłaszczą się ontologie. Użytkownicy będą potrójnie łudzeni: co do ich fizycznego otoczenia, co do ich własnych ciał i wrażeń zmysłowych oraz tożsamości innych podmiotów. W metaświecie zdolności interpretowania doświadczeń należy odrzucić jako niewiarygodne, ponieważ w nowym środowisku, w którym obowiązują inne prawa, nie ma podstaw do ufania swojemu dotychczasowemu doświadczeniu. Metaświat pogłębi „kryzys epistemiczny” powstały w kulturze postprawdy.

Filozof Robert Nozick zapytał, czy wolelibyśmy żyć w prawdziwym świecie, czy w rzeczywistości niekończącej się przyjemności oferowanej przez „maszynę doświadczeń”, zapewniającą pełną immersję tak, że niemożliwe staje się odróżnienie wygenerowanych wrażeń od prawdziwego życia. Eksperyment zaprojektowano, aby pokazać ograniczenia „hedonizmu” – idei, że ludzie są przede wszystkim motywowani do szukania przyjemności, że bardzo niewielu z nas wybrałoby życie w ciągłej przyjemności (o ile byłaby fałszywa), ponieważ ludzie wydają się być zaprogramowani na pragnienie prawdy. Już wkrótce będziemy mieli szansę sprawdzić, czy mogąc żyć w sztucznych rajach wybierzemy rzeczywistość „pierwszego rzędu”, czy urządzimy się w kulturze głębokiego fejk (Deep Fake Culture).

² W badaniach literackich zaadaptowane za sprawą referatu „Scienza e fantascienza” Umberta Eco z 1984 r., funkcjonującego w Polsce po tytule „Światy science fiction”. K.M. Maj, Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku, *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 2014, t. 57, nr 1, s. 89-105.