

► **Bartosz Dominik** – magister, absolwent Instytutu Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie (praca magisterska obroniona z wyróżnieniem 30 czerwca 2017 roku), a także filozofii na UJ. Obecnie operator obrazu i operator kamery w Telewizji Polskiej S.A.. Studiuję reżyserię na Krakowskiej Szkole Filmowej im. Wojciecha Jerzego Hasa. Interesuje się kinematografią, realizuje własne projekty audiowizualne. Więcej informacji na stronie www.bartoszdominik.pl.

Jednorożce istnieją! Problem nominalnego współistnienia wzajemnie sprzecznych sytuacji kontrfaktycznych w środowiskach elektronicznych

Bartosz Dominik

bartoszdominik@icloud.com • www.bartoszdominik.pl

UNIwersytet Jagielloński

ABSTRAKT

Celem niniejszego artykułu była próba poruszenia wybranych medioznawczo-filozoficznych aspektów (teorii) funkcjonowania środowisk elektronicznych na przykładzie Internetu. Praca ta jest skrótem mojej pracy magisterskiej. Tekst łączy w sobie filozoficzne ujęcie, dotyczące funkcjonowania jednostki w środowiskach elektronicznych (ontoelektronika) z medioznawczymi ujęciami tej problematyki. Rozpocząłem ją od prezentacji światów możliwych oraz filozoficznych aspektów funkcjonowania Internetu. Następnie podzieliłem poszczególne teorie na białe i czarne utopie. Kolejno omówiłem utopijne teorie skonstruowane przez: Marshalla McLuhana, Sideya Myoo (Michała Ostrowickiego) oraz Michela Lacroix. Pomimo wielu nadziei, jakie ci medioznawcy i filozofowie wiążą z siecią, autorzy zauważają niebezpieczeństwa i zagrożenia, które wynikają wprost z istnienia środowisk elektronicznych.

Dla przeciwwagi omówiłem dwie antyutopijne teorie: Stanisława Lema oraz Andrew Keena. Podobnie jak w przypadku białych utopii, również teorie tych badaczy nie są całkiem jednostronne. Zarówno Keen, jak i Lem dostrzegają w środowiskach elektronicznych także zalety.

SŁOWA KLUCZOWE: INTERNET, ŚRODOWISKO ELEKTRONICZNE, UTOPIA, ANTYUTOPIA

ABSTRACT

The purpose of this article was to address selected media and philosophical aspects (theories) of how the electronic environments operate, basing on the example of the Internet. The scientific article is a summary of my master's thesis.

First of all, I described the concept of possible worlds and the philosophical aspects of the Internet. Afterwards, I divided individual theories into white and black utopias. I discussed the utopian theories created by Marshall McLuhan, Sideya Myoo (Michał Ostrowicki) and Michel Lacroix. Although these authors put a lot of hopes in the existence of the Internet, they also notice the threats of the electronic environments.

To provide a counterbalance, I discussed two anti-utopian theories (by Stanisław Lem and Andrew Keen). Similarly to white utopias, the theories of these authors are not one-sided and include also the advantages of electronic environments.

KEY WORDS: INTERNET, ELECTRONIC ENVIRONMENT, UTOPIA, ANTI-UTOPIA

”

Dominik, B. (2018),
Jednorożce istnieją! Problem
nominalnego współistnienia
wzajemnie sprzecznych
sytuacji kontrfaktycznych
w środowiskach
elektronicznych.

Com.press, 1 (1), s. 20-39.
www.compress.edu.pl

*„Choć wszyscy wiemy, iż nie ma jednorożców,
oczywiście jednorożce mogłyby istnieć. W pewnych
okolicznościach istniałyby jednorożce”.*

Saul Kripke, *Nazywanie a konieczność*

W niniejszym artykule omówiony został problem istnienia kilku wzajemnie sprzecznych sytuacji kontrfaktycznych (możliwych światów) w środowiskach elektronicznych, w kontekście mediów. Środowiska elektroniczne zachowują się w odmienny sposób od świata fizycznego, w którym nierealne jest współistnienie sprzecznych światów możliwych. W momencie dokonania wyboru w tradycyjnym środowisku niewybrane możliwości przestają istnieć nominalnie, stając się bytami o czysto intencjonalnym charakterze. Problem ten jest istotny w świecie mediów – objawiając się w momencie porównania ze sobą mediów tradycyjnych i interaktywnych (elektronicznych). Artykuł ten ma również za zadanie ukazać nadziei i zagrożeń, jakie wynikają z funkcjonowania mediów elektronicznych oraz ze współistnienia sprzecznych sytuacji kontrfaktycznych. Do osiągnięcia tego celu niezbędne będzie zaprezentowanie transparentnych koncepcji/stanowisk medioznawczo-filozoficznych, które kreślą zarówno pozytywny, jak również negatywny obraz środowisk elektronicznych. Co zaskakujące, te pozornie sprzeczne ze sobą stanowiska nie tylko wzajemnie z siebie wynikają, ale przede wszystkim dopełniają się, tworząc zaskakująco spójną logiczną strukturę. Środowiska technologiczne, które zapewniają byt sieci, od momentu swojego powstania w połowie XX wieku stały się miejscem zarówno realizacji, jak i rozwoju jednostek ludzkich i całych społeczeństw. Według wielu badaczy środowiska te są naturalnym poszerzeniem świata fizycznego. Istnieją również tacy teoretycy, którzy uważają, że niebezpieczeństwa wynikające z istnienia Internetu przewyższają zalety i związane z nim nadzieje. Stąd, dla klarowności wyводу, niniejszy artykuł zostanie podzielony na teorie o charakterze utopijnym oraz na te, które ukazują antyutopijno-dystopijny charakter sieci. Na potrzeby tych refleksji należy odrzucić także znane wszystkim i często używane pojęcie „świata wirtualnego”, ponieważ w znacznym stopniu odbiera ono środowiskom elektronicznym należny im status, bo obecnie Internet dla wielu staje się środowiskiem równie realnym, co świat fizyczny. Czy nie jest właśnie tak, jak zauważa Michał Ostrowicki (2016), znany także pod pseudonimem Sidney Myoo, że to w sieci jednostki się realizują, rozwijają i przeżywają relacje o uczuciowo-emotywnym charakterze? Nie wszyscy teoretycy mediów i filozofowie podzielają

ten entuzjazm. Stanisław Lem z wielkiego orędownika Internetu stał się jego zagorzałym przeciwnikiem. Według niego bilans wad przewyższał znacznie zalety środowisk elektronicznych. Andrew Keen krytykował sieć za protokół Web 2.0, który doprowadził do pauperyzacji środowisk elektronicznych, do swoistego „kultu amatora”. Patrzył jednak z sentymentem na protokół Web 1.0, który sprowadzał się do platformy dystrybuującej wyłącznie informacje.

Środowiska elektroniczne w dużej mierze opierają się na systemie linkowania, który swoją strukturą przypomina budowę kłacza. Pojęcie to zostało zdefiniowane w pracy Gillesa Deleuze i Felixa Gáuttariego pod takim właśnie tytułem. Autorzy poruszają w niej aspekty, które stały się ważnym punktem odniesienia dla rozwijającej się w latach 80. XX wieku teorii hipertekstu. Deleuze i Gáuttarie zgodnie twierdzili, że „idealną siecią jest taki system, który cechuje się maksymalną liczbą połączeń między punktami” (por. Pisarski, b.d.).

W technologiach komputerowych link, czyli hiperłącze, definiuje się jako element nawigacyjny, który ułatwia poruszanie się pomiędzy danymi, dokumentami lub miejscami w obrębie tego samego pliku. Linki mają charakter alinearny i aczasowy, co ma swoje konkretne znaczenie dla funkcjonowania środowisk elektronicznych w skali makro.

System linkowania, o którym mowa, zachowuje się zgodnie z głównymi założeniami teorii tak zwanych „światów możliwych”, której autorem jest amerykański filozof Saul Kripke (2001). Za „świat możliwy” („sytuację kontrfaktyczną”) uważa on sposób, w jaki mogłyby wyglądać obiekty. Jest to „maksymalny”, „kompletny” możliwy stan rzeczy, w którym owa kompletność wyrażona jest w następujący sposób: stan rzeczy S zawiera stan rzeczy S' wtedy, gdy jest logicznie niemożliwe, żeby S zachodził z pominięciem S' . Stan rzeczy S wyklucza stan rzeczy S' , jeśli jest niemożliwe logicznie, żeby S i S' zachodziły równocześnie. Zatem, pewien stan rzeczy jest kompletny wtedy i tylko wtedy, gdy dla każdego możliwego stanu rzeczy S' , S zawiera S' lub S wyklucza S' .

Stosując tę logikę można więc stwierdzić, że światów możliwych jest tyle, ile sposobów konfiguracji elementów, które się w nich zawierają. Można powiedzieć, że istnieje świat możliwy, w którym na przykład Richard Nixon nie wygrał wyborów. Takich alternatywnych schematów jest nieskończenie wiele. Należy jednak podkreślić, że owych możliwych światów nie odkrywamy, ale jedynie, albo aż, kreujemy je, ustalamy. Ów wątek kreacyjny idealnie odzwierciedla się w środowiskach elektronicznych, gdyż nie są one odkrywane, ale dzięki interakcji użytkownik kreuje nieustannie

nowe, elektroniczne światy. Z tą jednak zasadniczą różnicą, że w Kripkowskim modelu światy te są doświadczeniem myślowym, czysto intencjonalnym (Kripke, 2001, s. 58-59). W środowiskach elektronicznych natomiast empirycznie namacalnym.

Należy zaznaczyć, że Internet jako medium dzięki linkom utrzymuje wiele możliwych światów w istnieniu nominalnym. Świadczy to o wyjątkowości środowisk elektronicznych na tle mediów proscenicznych (tradycyjnych).

Z teorią światów możliwych nierozzerwalnie związany jest problem zasady identyczności rzeczy nieodróżnialnych Gottfrieda Wilhelma Leibniza, którą przez dowód obalił Max Black (2007). Według tej ontologicznej zasady, jeżeli dane zbiory, indywidua, obiekty itp. mają wszystkie własności wspólne, to są one identyczne. Black w swoim artykule twierdzi, że zasada ta jest w oczywisty sposób fałszywa. Kluczowe dla obalenia zasady identyczności Leibniza jest unaocznienie, że mogą istnieć dwa identyczne obiekty różniące się jedynie numerycznie. Black na potrzeby dowodu konstruuje intencjonalny świat możliwy, złożony wyłącznie z dwóch obiektów. „Czy nie jest logicznie możliwe, że wszechświat składałby się wyłącznie z dwóch dokładnie podobnych kul?” – pyta filozof (Black, 2007, s. 288). Obie mają takie same cechy. Każda jakość czy charakterystyka relacyjna jest taka sama w obu przypadkach. Niemożliwe jest, żeby istniały obiekty, które mają takie same własności. Natura świata Blacka, złożonego tylko z dwóch identycznych kul, powoduje, że nie może być mowy o ich odróżnialności. Black godzi się na wprowadzenie dowolnej parzystej liczby obiektów tak, by ich układ dalej pozostawał symetryczny. Twierdzi, że można sobie wyobrazić płaszczyznę przecinającą tę przestrzeń, która na wzór niewidzialnego lustra powiela (odbija) wszystko na stronie przeciwnej. W takim świecie kule dalej byłyby nieodróżnialne. Black uważa bowiem, że można wiedzieć o tym, że istnieją dwa obiekty, chociaż nie są one od siebie w żaden sposób odróżnialne. Z tego wnioskowania wynika wprost, że zasada identyczności Leibniza jest fałszem. Dwie kule są identyczne – to prawda, jednak występuje tu różnica numeryczna obiektów.

Argument ten został skonstruowany w oparciu o geometrię euklidesową. Co jednak wtedy, gdy usunięty zostanie choć jeden z jej aksjomatów? W geometrii sferycznej (eliptycznej) następuje tak zwana rezygnacja z „postulatu równoległości” (piąty postulat Euklidesa). W związku z tym, w tym możliwym geometrycznie świecie nie istnieje „relacja leżenia między”, która to jest kluczowa w koncepcji Blacka. Bez niej nie można w ogóle mówić o „przestrzeniach odległościowych”. Przestrzenie metryczne

(odległościowe) tworzą najogólniejszą klasę obiektów, w których używa się pojęcia odległości wzorowanej na odległości przestrzeni euklidesowych (prosta, płaszczyzna, przestrzeń trójwymiarowa etc.). Gdy zostanie odrzucona „relacja leżenia między”, nie można mówić w ogóle o jakiegokolwiek przestrzenności czy odległości.

Argument Blacka w takim możliwym świecie nie działa, natomiast pierwsza zasada Leibniza się utrzymuje. Teoria Blacka pokazuje, że światy możliwe mogą determinować prawdziwość lub fałszywość twierdzeń. Jest jednak do pomyślenia, żeby środowiska elektroniczne utrzymywały w istnieniu dwie sprzeczne ze sobą sytuacje kontrfaktyczne. Jest to możliwe dzięki alinearnemu i czasowemu charakterowi sieci i świadczy o wyjątkowości tych środowisk.

Teorie funkcjonowania środowisk elektronicznych można podzielić na poglądy utopijne i antyutopijne. Utopia, nazywana też białą utopią, jest terminem, który swoją nazwę zaczerpnął z tytułu dzieła Tomasza Morusa *Prawdziwie złota księżeczka o najlepszym urządzeniu Rzeczypospolitej i o nowej wyspie Utopii*, wydanego w 1516 roku. Opisowało ono idealne społeczeństwo, które zamieszkiwało fikcyjną wyspę Utopię (gr. „miejsce, którego nie ma”). Mianem utopii określa się również projekty przebudowy społeczeństwa, które oderwane są od rzeczywistości. Najpopularniejszymi utopiami były te stworzone przez: Platona w *Państwie*, Tomasza Morusa, Tommaso Campanellę w *Mieście Słońca*, Francisza Bacona w *Nowej Atlantydzie*, Stanisława Lema w *Astronautach*, *Obłoku Magellana* czy *Powrocie z gwiazd* oraz Włodzimierza Lenina w *Dwóch utopiach*.

Antyutopia natomiast, zwana też czarną utopią, przewartościowuje lub ośmiesza ideały właściwe utopii. Czarna utopia jest utworem opisującym istniejące w przyszłości społeczeństwo, którego organizacja polega na ograniczaniu praw i wolności jednostek ludzkich w wyniku definitywnego podporządkowania systemowi sprawującemu władzę. Jest powszechnie uznawana za odwrotność utopii, ponieważ ukazany w niej „doskonały” porządek świata sprowadza się przeważnie do całkowitego kontrolowania jednostek ludzkich, czyniąc z nich „żywe maszyny”. Granica między antyutopią a utopią jest mimo to bardzo wyraźna i sztywna. Obie wizje opisują wyizolowaną od reszty świata społeczność, jednak przedstawiony porządek w antyutopiach jest nie do przyjęcia przez czytelnika. Najpopularniejszymi

antyutopiami były te stworzone przez: Jonathana Swifta w *Podróżach Guliwera*, Aldousa Huxleya w *Nowym wspianym świecie*, George’a Orwella w *Folwarku zwierzęcym* czy *Roku 1984* oraz Williama Goldinga we *Władcy much*. Czarnej utopii zostanie poświęcone więcej miejsca przy omawianiu stanowiska Stanisława Lema, które, jak wspomniano na początku artykułu, ulegało zmianie.

Z antyutopią ściśle wiąże się też pojęcie dystopii, które bardzo często mylnie brane jest za wyrażenie synonimiczne. Dystopia to fabularny utwór science-fiction, który ukazuje pesymistyczną wizję przyszłości będącą wypadkową wewnętrznie spójnej i najczęściej wynikającej z krytycznej obserwacji współczesnej autorowi sytuacji społecznej. Na potrzeby tej pracy czarna utopia będzie terminem powstałym z połączenia antyutopii i dystopii. Wszystko dlatego, że zbyt wąska definicja czarnej utopii musi być poszerzona o dystopijną i fatalistyczną wizję przyszłości, jaką zdaniem niektórych teoretyków zgotować ma nam funkcjonowanie w środowiskach elektronicznych.

W niniejszym artykule należy zwrócić uwagę na takie aspekty medioznawczo-filozoficzne w ujęciu Herberta Marshalla McLuhana, jak determinizm technologiczny i elektroniczna globalna wioska. Bardzo istotna jest również koncepcja Michała Ostrowickiego związana z teorią immersji oraz filozofią awataryzmu. Wspomnieć należy także o postmodernistycznej teorii Michaela Lacroix. Czarną utopię będzie reprezentować stanowisko Andrew Keena i jego kult amatora.

Medioznawcza koncepcja Marshalla McLuhana, przedstawiona między innymi w *Galaktyce Guttenberga*, idealnie koresponduje z Internetem. Według jego teorii technologia prowadzi do radykalnej zmiany społeczeństwa, którą śmiało można porównać z wyjściem człowieka z platońskiej jaskini.

W metaforze tej zwróceniu ku ścianie uwięzieni w pieczarze ludzie są przykuci łańcuchami do podłoża. Przez całe swoje życie widzą jedynie cienie, które rzucają oświetlone przez światło ogniska obiekty. Dla tych ludzi cienie stają się światłem doczesnym – jedyną prawdziwą rzeczywistością, jaką znają. Jednak te emanacje są jedynie odbiciem prawdziwych idei. Zdaniem Platona tylko wyzwolenie się z okowów i oświecenie „światłem słonecznym” może doprowadzić do przemiany. Przemiany niezwykle radykalnej i bolesnej, która dokonuje się w gwałtowny sposób. „A gdyby go ktoś

– dodałem – gwałtem stamtąd pod górę wyciągał po kamieniach i stromiznach ku wyjściu i nie puściłby go prędzej, ażeby go wywłókł na światło słońca, to czy on by nie cierpiał i nie skarżył się, i nie gniewał, że go wloką, a gdyby na światło wyszedł, to miałby oczy pełne blasku i nie mógłby widzieć ani jednej z tych rzeczy, o których by mu teraz mówiono, że są prawdziwe?” (Platon, 2003, s. 220).

W środowisku elektronicznym ludzie wracają do wartości i założeń obowiązujących w erze oralnej (plemiennej). Linearność i usystematyzowanie, charakterystyczne dla wieku pisma i druku, ustępują na rzecz alinearności i aczasowości Internetu. Zauważalny jest również powrót do uczuciowo-emotywnego patrzenia na świat. Dla jednostek ludzkich poprzez sieć możliwy staje się powrót do ich wewnętrznej Afryki, w której słychać odgłos plemiennych bębnow (McLuhan, 2001, s. 196).

Marshall McLuhan dzieli historię kultury na cztery okresy: wiek plemienny (oralny), pisma, druku i elektroniczny. Zdaniem badacza, podobnie jak w przypadku platońskiej jaskini, każdy z etapów przejściowych był gwałtowny; świat przez przełomowe wynalazki i nowe technologie był siłą wydzierany ze *status quo ante*. Jest to determinizm technologiczny, który staje się główną osią teorii mediów oraz filozofią Marshalla McLuhana. Dla kanadyjskiego filozofa najważniejszymi wynalazkami w dziejach ludzkości były: alfabet fonetyczny, prasa Gutenberga oraz telewizja. To właśnie te wynalazki – nowinki technologiczne, zdaniem McLuhana, stały się katalizatorami istotnych przemian społeczno-kulturowych. Według McLuhana ludzkość wkroczyła w latach 60. XX wieku w „wiek informacji”, a media elektroniczne doprowadziły do powstania tzw. „globalnej wioski”, w której medium staje się przekazem. Zdaniem filozofa samo medium zmienia odbiorcę znacznie bardziej niż suma wszystkich wyrażonych w nim komunikatów. Owa globalna wioska jest terminem opisującym trend, w którym masowe media elektroniczne obalają bariery przestrzenne i czasowe. W ten sposób umożliwiają ludziom komunikację na skalę masową. Glob, za sprawą mediów elektronicznych, staje się „wioską”, w której mamy do czynienia z obrazem medialnym.

Należy go rozumieć jako odzwierciedlenie rzeczywistości w dosłownym tego słowa znaczeniu, z odnoszącą się do niego odpowiednią mu metafizyką. Jeżeli obraz zostanie zmanipulowany, to w konsekwencji nabędzie wartość dodaną, której nie miał pierwotnie. Ta manipulacja ściśle wiąże się z pojęciem globalizacji. W *Galaktyce Gutenberga* McLuhan, definiując zjawisko globalizacji, odnosi je do społeczeństw pierwotnych. Internet – badany teorią McLuhana – staje się przestrzenią, która łączy uczuciowość

z racjonalnością. Staje się niejako pomostem między kulturą pisma/druku a społeczeństwem oralnym. Granice między tymi dwoma z pozoru wykluczającymi się przestrzeniami w środowiskach elektronicznych ulegają zatarciu.

Globalna wioska łączy się z pojęciem immersji (z łac. *immersio*, czyli zanurzenie), które rozwija w swoich badaniach Michał Ostrowicki. Zjawisko to dotyczy tego, w jakim stopniu człowiek jest zaangażowany w środowisko elektroniczne. (Ostrowicki, 2007). Filozof postrzega ją jako proces pochłaniania, wciągania lub zanurzania jednostki ludzkiej w elektroniczne *realis*. W wyniku tego działania wchodzi z nim w interakcję. Jest to przede wszystkim zaangażowanie duchowo-emocjonalne. „W elektronicznej wspólnotie człowiek żyje intensywnością rzeczywistych emocji i postaw, wyzwolonych z cielesności – esencji człowieczeństwa, odnajdując realne przeżywanie w immaterialnym świecie elektronicznego *realis*” (Ostrowicki, 2007, s. 539).

Immersja polega właśnie na owym „zanurzaniu się” w konkretne środowisko tak, że jednostka zaangażowana nie zwraca uwagi na to, co dzieje się wokół niej. Nie dopuszcza do siebie bodźców zewnętrznych niezwiązanych ze światem, w którym jest zanurzona. Immersja sprawia, że dla jednostki jej doświadczającej, świat, którym jest pochłonięta, staje się najbardziej realny. Owo zanurzenie jest rodzajem „elektronicznego krwioobiegu pomiędzy człowiekiem i środowiskiem elektronicznym, które może powodować przynależenie lub utożsamianie się człowieka z treściami elektronicznego świata” (Ostrowicki, 2007, s. 540). Można więc śmiało powiedzieć, że głównym celem rozwoju technologii jest zmniejszenie i eliminacja zapośredniczeń oraz doprowadzenie do kompletnej immersji. Wirtualna rzeczywistość (VR) jest przykładem nowoczesnej technologii, która stara się udowodnić użytkownikom, że wzajemne przenikanie się świata fizycznego i elektronicznego jest możliwe i ma faktyczny sens.

Gogle wirtualnej rzeczywistości są więc przykładem technologii, która w przyszłości może znacząco wpłynąć na poziom życia ludzi, choćby przez rozbudowanie elektronicznego interfejsu. Do tej pory wprowadzane zmiany miały najczęściej charakter czysto kosmetyczny, a wynikające z tego wzajemne przenikanie się światów pełniło funkcję bardziej ciekawostki niż istotnej zmiany jakościowej w percepcji oraz faktycznej immersji.

Z pojęciem immersji łączy się zjawisko telematyczności (teleobecności). Ostrowicki określa je jako przebywanie w elektronicznym *realis*, wskazując przy tym na charakter użyteczności. Telematyczność ma różny zakres i wskazuje na różne sposoby zaangażowania jednostki w środowisko

elektroniczne, w które się zanurza, i oddziaływania na nie. Z pojęcia teleobecności Ostrowicki wywodzi uobecnienie, które jest dla niego takim rodzajem teleobecności, który dotyczy człowieka odnoszącego się do rzeczywistości elektronicznej w podobny sposób, jak do świata fizycznego (Ostrowicki, 2013, s. 105).

W sieci nikt nie jest anonimowy. Poprzez adres IP i przyjęcie indywidualnego nicka, sieciowego imienia, poczynania jednostek w elektronicznym świecie są widoczne i transparentne. Dla Ostrowickiego środowisko elektroniczne i świat fizyczny są równoprawne pod względem ontycznym. Dla wielu środowisko elektroniczne staje się nowym domem, rzeczywistością równie realną, co świat fizyczny.

W *Onotoelektronice* Ostrowicki przytacza opowieść, która pokazuje, jak daleko można się posunąć, kreując siebie w sieci oraz jak bardzo różny od fizycznej reprezentacji może być wykreowany awatar użytkownika. Z filozofem skontaktował się awatar kobiety, której sieciowa reprezentacja w niczym nie przypominała jej realnego wyglądu. Była zdruzgotana. Miała dwóch mężów – żyła w dwóch równorzędnych emocjonalnie relacjach. Jeden związek w środowisku elektronicznym, drugi w fizycznym. Tego dnia została porzucona przez partnera z elektronicznego *realis*. Powiedziała mu, że „jest bezdomna”. Relacje w sieci mają więc taką samą wartość, jak te nawiązywane w świecie fizycznym (Ostrowicki, 2013, s.102).

Zdaniem filozofa człowiek, który nie używa technologii, ulega automatycznemu wykluczeniu, zostaje zepchnięty na margines elektronicznego społeczeństwa. Zarówno całe społeczeństwa, jak i poszczególne jednostki wykazują potrzebę mimetyzmu (naśladownictwa). Dzisiaj ma ona swoje odzwierciedlenie w technologii, na przykład w sztucznej inteligencji czy właśnie w sposobie kreacji światów elektronicznych. Ostrowicki uważa, że to przede wszystkim ludzka potrzeba wolności odnajduje w sieci swoją elektroniczną reprezentację.

Gry wideo były pierwszym medium, które na niespotykaną dotąd skalę podjęło temat związany z wolnością awatarów w środowiskach elektronicznych. Terminem *sandbox* (z ang. piaskownica) określa się specyficzny gatunek gier, w którym najistotniejszym elementem składowym jest otwarty świat. Gry określane tym mianem oferują graczowi środowisko, które zdaje się być nieskrępowane i możliwe do odkrycia w stosunkowo dowolny sposób, bez sztucznych ograniczeń i z nieliniową rozgrywką. Jednostka ludzka w elektronicznym *realis* odnajduje wolność nieosiągalną w świecie fizycznym. Przez to elektroniczna kreacja, mimetyczne środowisko budowane

na ludzkich pragnieniach, może być postrzegane jako coś bardziej atrakcyjnego niż środowisko stanowiące bazę i źródło naśladownictwa.

Fascynując nieosiągalnymi w rzeczywistości możliwościami, środowisko elektroniczne raczej stanowi o własnej naturze, stając się niezależną od rzeczywistości sferą dla ludzkiego przeżywania. *Cogitans* wcielone w *cyber-self* odnajduje jakość elektronicznej egzystencji – pierwotnie przynależnej zakładanej rzeczywistości, człowiek dokonuje wyboru pomiędzy rzeczywistością a pojawiającą się w postaci „realnego” odnajdywanego w środowisku elektronicznym *realis* (Ostrowicki, 2007, s. 540).

Ostrowicki uważa, że w elektronicznym *realis* użytkownicy mają do czynienia z korporacyjnym i zhierarchizowanym systemem przepływu informacji pomiędzy jednostkami decydującymi w kwestii zarządzania serwerami. Działanie tego typu może prowadzić do problemu związanego z awataryzmem, jakim jest inkorporacjonizm sieciowy (*multifacing*). Polega on na tym, że jeden użytkownik za pomocą kilku adresów email, awatarów czy zdjęć profilowych i nazw może stwarzać pozory, iż jest różnymi osobami i w ten sposób koordynować cały system zarządzania i przepływu informacji, a także wywierać wpływ na innych użytkowników. Mimo pozornego tolerowania takich zachowań, społeczność konsekwentnie blokuje i odrzuca te działania. Filozof uważa, że sieć nie akceptuje negatywnych działań/zachowań. Wszelkie próby hermetyzacji danych, o których wspomina autor, są filtrowane w procesie weryfikacyjnym i eliminowane w systemie. Co za tym idzie, technologia ta sprowadza człowieka wyłącznie do procesów biologiczno-chemicznych. Ludzkie „ja”, rozumiane jako aksjologiczna lub duchowa natura człowieka, mogłoby utracić w wyniku zastosowania interfejsu bionicznego zdolność prawidłowego przyjmowania i interpretowania impulsów zewnętrznych. Takie podłączenie może prowadzić do nieodwracalnej utraty wewnętrznego „ja”, którego według Ostrowickiego nie dałoby się podłączyć bionicznie do elektronicznego środowiska.

Na sieć należy patrzeć także w kategoriach postmodernistycznych. Postmoderniści uważają, że tradycyjne i nowoczesne (modernistyczne) wartości uległy dewaluacji, mówią o „śmierci autora” (Barthes), „końcu świata” (Foucault), a kończą na „kryzysie systemu znaczeń semiotycznych” (Derrida). Podaje się w ten sposób w wątpliwość wszystkie systemy wartości, które w swojej arbitralności determinują człowieka. Film *Avatar* w reżyserii Jamesa Camerona, którego premiera odbyła się w 2009 roku, kreśli bardzo interesującą wizję kultu religijnego. Zamieszkująca księżyc Pandora, który orbituje wokół planety Polyphemus w układzie Alfa Centauri, rasa Na’vi wierzy, że członkowie plemienia po swojej śmierci, dzięki „drzewom dusz”, łączą się w jedno z duszami swoich przodków. Korzenie owych świętych drzew oplatają cały księżyc, tworząc samoświadomą sieć. Dzięki niej wszelkie istoty żywe stają się jednością, a wszelkie próby odebrania władzy naturze spełzają na niczym. Wizja Camerona ewidentnie inspirowana jest postmodernistyczną koncepcją cybernetycznego umysłu Gai, którą wytworzyła ideologia New Age.

„Wraz z przełomem astrologicznym równie doniosłe wydarzenie dokonuje się na Ziemi: powstaje globalny umysł Gai. New Age uważa to za ukończenie procesu zjednoczenia ludzkości” – pisze Michel Lacroix (1999, s.29). Pod koniec XIX wieku liczba ludzi na Ziemi wynosiła ok. 1,6 miliarda. Dziś jest to już ponad 7 miliardów. Obecnej eksplozji demograficznej towarzyszy koncentracja aglomeracji. Lacroix utrzymuje, że ponad 3 miliardy ludzi żyją na obszarze odpowiadającym 1% powierzchni lądów na planecie. „Zjawisko to zostało uznane przez jezuitę i paleontologa Pierre’a Teilharda de Chardin za ostatni etap ewolucji, zwany noosferą” (Lacroix, 1999, s. 30). Lacroix przekonuje, że w noosferze wielokrotnie zwiększają się kontakty międzyludzkie, które stają się interaktywne. Obecnie obserwowalna unifikacja informatyczna staje się możliwa dzięki istnieniu takich nowinek technologicznych jak: sieć telefoniczna, media, łączność satelitarna oraz, przede wszystkim, Internet. Umysł Gai, o której pisze, zdaniem środowiska New Age przewodzi wielkiej rewolucji technologicznej (informatycznej). Wcześniejsze dwie rewolucje – parowa i nuklearna – doprowadziły do kryzysu ekologicznego. Stąd „Matka Ziemia w swojej najwyższej mądrości doprowadziła do wybuchu trzeciej rewolucji (informatycznej), by ocalić świat” (Lacroix, 1999, s. 33). Paradoksalnie Internet – najdoskonalsza zdobycz technologiczna świadcząca o ludzkim geniuszu – doprowadzi do oddania Ziemi tego, co do niej należy. Jednoczący jednostki ludzkie

Internet, opłatając swoimi światłowodowymi połączeniami wszelkie stworzenie, zwraca naturze to, co należało do niej na początku świata. Oczyszcza w ten sposób Ziemię ze sprzeczności i podziałów, łącząc tym samym wszystkie elementy składowe w globalne społeczeństwo.

Niejednokrotnie jednak chlubne wizje zjednoczenia przy pomocy technologii przekształcały się w antyutopijne konstrukty. W *Mechanicznej pomarańczy* Stanleya Kubricka reżyser pokazuje, jak wynalazek, mający pierwotnie służyć społeczeństwu, przyczynia się niemalże do jego upadku. Próba wyeliminowania zła w podobny do leczenia choroby zakaźnej sposób odziera człowieka z jego wolności wyboru – wyboru prawa, które zdaniem autora jest równorzędne z istotą samego człowieczeństwa. Podobnie jest w koncepcji Stanisława Lema. Filozof na początku zdaje się być wielkim entuzjastą technologii, aby ostatecznie nakreślić jeden z najbardziej ponurych obrazów przyszłości. Internet, który pierwotnie miał służyć społeczeństwu i przyczynić się do pełnego rozwoju ludzkości, staje się czynnikiem mającym doprowadzić naszą cywilizację do upadku. Stanisław Lem w *Summie technologicznej* zatrzymuje się nad istotą cywilizacji, która dzięki zdobyczom cybernetyki pozbawiona jest wszelkich ograniczeń. Autor zastanawia się nad tym, jakie moralno-etyczne następstwa pociąga za sobą błyskawiczny rozwój środowisk elektronicznych.

Żyjemy w fazie przyspieszenia technoewolucji. Czy wynika z tego, że cała przeszłość człowieka, od ostatnich zlodowaceń, poprzez paleolit i neolit, przez starożytność i wieki średnie była w swej istocie przygotowaniem, gromadzeniem sił do tego skoku, który unosi nas dzisiaj w niewiadomą przyszłość?

pyta Lem (2013, s. 22-23).

W 1964 roku niektóre poruszane przez autora kwestie pozostawały jedynie w domenie *science fiction*. Dziś, po upływie kilkunastu lat, te same aspekty stają się coraz bardziej realne i nad wyraz prawdziwe, mimo wcześniejszego skojarzenia z utopią. Nanotechnologie, rzeczywistość wirtualna (VR) czy sztuczna inteligencja nie są już tylko fantastyczno-naukową bajką, a zjawiskami, które we współczesnym świecie nastroczą

problemów natury prawnej, pedagogicznej, medycznej etc. – wzbudzając wątpliwości w aspekcie filozoficzno-etycznym.

Filozof rozpatruje zarówno świat istniejący, jak również najbardziej prawdopodobne światy możliwe. Lem broni mimo wszystko cyberświata, uważając, że zjawiska uboczne niezwykle często mogą okazywać się w rezultacie tym najbardziej pożądanym celem, do którego mniej lub bardziej świadomie zmierza cała cywilizacja. Często bowiem zdarza się tak, że człowiek tworząc, kreując rzeczywistość, rzeczy, formy, sam nie zdaje sobie do końca sprawy z tego, co czyni. Autor twierdzi, że niemal każda technologia jest w gruncie rzeczy swoistym przedłużeniem środowiska naturalnego. Wiąże się to z naturalnym dążeniem do zachowania stanu równowagi, który polega na trwaniu/życiu/funkcjonowaniu na przekór zmianom. Należy więc wprowadzić tutaj pojęcie homeostazy, która jest bezpośrednim przyczynkiem/powodem cyberrewolucji. Daje to jasną konkluzję, że to właśnie technologia uczyniła z człowieka władcę świata. Filozof, idąc tym tokiem rozumowania, po prostu odrzuca humanizm. Jest bowiem jasne, że jednostka ludzka ze swojej natury jest niebezpieczna, a technologię jest w stanie zwalczyć tylko doskonalsza technologia. Obecnie współczesny człowiek ma świadomość siebie i zdaje sobie sprawę ze swych niebezpiecznych skłonności bardziej niż jego przodkowie jeszcze kilkadziesiąt lat temu. Dostrzegł on potencjał w technologii i uczynił z niej dla siebie użytek. Jesteśmy więc świadkami galopującego rozwoju naukowo-technologicznego.

Kolejne wielkie odkrycia oraz wiele przełomowych technologii swym zakresem kulturowym wykraczają poza jedno pokolenie. Mamy dzisiaj świadomość, że zmiany dokonują się w sposób zdecydowanie szybszy i bardziej radykalny. Technologia jest utożsamiana (stawiana na równi) z rozwojem, który gwarantuje naszej cywilizacji osiągnięcie szczytów jej możliwości. Aczkolwiek już w *Summa technologiae* Lem zauważa, że świat elektroniczny ciągnie nas w górę, aby może w konsekwencji, w nieco późniejszym czasie sprowadzić nas na powrót w dół, poprowadzić wprost ku zagładzie.

Rozwój biologiczny jest według filozofa bardzo podobny, zbliżony do technologicznego, ponieważ obie te ewolucje prowadzą ludzi ku szczytom ich możliwości. Technologia staje się niejako swoistym przedłużeniem ewolucji biologicznej. Świat elektroniczny znajduje się w rękach samego człowieka, który wykreował to środowisko dla swoich partykularnych celów. Natura (ewolucja biologiczna) jest jednak amoralna – dla niej moralność nie ma znaczenia, ponieważ wszystkie procesy biologiczne odbywają się poza nią. To najistotniejsza różnica między środowiskami

elektronicznymi a światem fizycznym. Sprawcą ewolucji genetycznej jest sama natura, natomiast w przypadku ewolucji technologicznej odpowiada za nią człowiek. Lem uważa, że dalszy rozwój technologii wymaga od człowieka fundamentalnego zgłębienia tajemnicy życia. „Nie imitujemy mechaniki lotu ptaków, a przecież latamy. Nie naśladować pragniemy, lecz zrozumieć” (Lem, 2013, s. 13).

Myśliciel zastanawia się też nad sensem i początkiem ludzkiego istnienia. Stawia sobie pytania o pochodzenie człowieka i o to, kto go stworzył. Ta niezaprzeczalna ciekawość prowadzi go w jego dywagacjach do konkluzji, że tak jak Bóg uczynił człowieka i całą ludzkość na swój obraz, tak też my dokonujemy na swoje podobieństwo rewolucji technologicznej.

Zdaniem Lema ów postęp nauki ludzkości, którym wciąż można się chwalić, wzrasta do swojego punktu szczytowego, aby później rozpocząć swój regres. Tylko cyberrewolucja może utrzymać na poziomie dalszy rozwój cywilizacji człowieka. Według filozofa funkcję klucza do wszelkich źródeł energii w dzisiejszych czasach pełni informacja. Jednak co warto zauważyć za autorem, „ilość informacji, jaką można przesłać określonym (...) kanałem, jest ograniczona” (Lem, 2013, s. 62). Wynika to przede wszystkim z nagłego i gwałtownego wzrostu liczby uczonych po rewolucji przemysłowej. Ilość przesyłanych informacji wzrasta więc wykładniczo, ponieważ dążąca do potęgi liczba uczonych jest tożsama ze wzrostem przepustowości danych.

Lem uważa, że „w końcu musi jednak dojść do stanu, w którym dalsze zwiększanie przesyłowej pojemności nauki w tempie, dyktowanym wzrostem ilości informacji, okaże się niemożliwe” (Lem, 2013, s. 62). Będzie to rezultatem braku ludzi, którzy byłiby potencjalnymi kandydatami na uczonych. To właśnie zjawisko Lem nazywa pojęciem „bomby megabitowej” (funkcjonującej również pod inną nazwą – „bariery informacyjnej”). Zdaniem Lema możliwe są trzy potencjalne rozwiązania tej patowej sytuacji: (1) wygrana, (2) remis i (3) przegrana. Wygrana sprowadzałaby się do tego, że dzięki technologii możliwe będzie wytworzenie takiego kanału informacyjnego, który miałby dowolnie wielką przepustowość. Remis polegałby na swego rodzaju oddaleniu się cywilizacji technologicznej od natury. W tym przypadku mielibyśmy do czynienia, w pewnym sensie, z „otorbieniem” cywilizacji względem reszty Kosmosu. W momencie przegranej świat cybernetyczny przekształciłby się z badającego „wszystkie” aspekty w cywilizację rozwijającą się jedynie w kilku wąsko wyspecjalizowanych kierunkach. Na wszystkich innych polach dochodzić będzie jedynie do stagnacji bądź regresu.

Według filozofa Internet w znaczny sposób kastruje dorobek cywilizacyjny ludzkości, gdyż ogranicza się do języka angielskiego i do łacińskiego alfabetu (Lem, 1999). Poza tym sieć nie jest już w stanie zaoferować konsumentom tego, co daje im korzystanie z tradycyjnego segmentu usługowego. Cybernetyczna symulacja pociąga za sobą wręcz szereg negatywnych konsekwencji. Zdaniem Lema sieć wbrew swoim początkowym założeniom stała się po prostu środowiskiem zamkniętym. Zauważalna jest również tendencja do tworzenia się wewnętrznych obiegów pomiędzy instytucjami, a nie jednostkami ludzkimi. Chodzi tutaj na przykład o bazy danych przeznaczonych wyłącznie dla systemów bankowych czy policji.

Kolejną negatywną konsekwencją upowszechnienia się Internetu, według Lema, jest upadek kultury. Głównym założeniem środowisk elektronicznych było dostarczenie nowych sposobów ubogacania się oraz zapewnienie niespotykanych dotąd form rozrywki. Jak się okazało, sieć stała się agregatem treści o zerowej wartości i niestety wręcz śmieciowym charakterze. Według ekspertów, w 1999 roku, co osiem i pół miesiąca podwajała się w sieci ilość wirusów. W obecnym momencie opracowanie takich obliczeń, z uwagi na wykładniczy rozwój środowisk elektronicznych, jest praktycznie niemożliwe (Onet.pl, 2011). W momencie napisania pierwszego makrowirusa niebezpieczna stała się nawet sama wymiana numerycznych dokumentów. Tego typu ataki każdego dnia przynoszą miliardowe straty firmom i osobom prywatnym na całym świecie. W ten sposób sieć stała się miejscem, w którym niesamowicie prężnie rozwija się infoteroryzm, polegający na umiejętnym manipulowaniu danymi (informacjami) bądź na fałszowaniu ich. Według Lema, Internet obecnie przypomina biblijny potop. Ludzie skazani są na tonięcie w informacyjnej powodzi. Sieć, która miała być narzędziem zapoczątkowującym galop rozwoju cywilizacji człowieka, doprowadziła jednak do jej ostatecznego upadku. Wszystko dlatego, że stworzyła wokół siebie dwa mity, które rzutują na życie ludzkości. Po pierwsze, stara się pokazać człowiekowi, że technologia potęguje osobnicze możliwości jednostek. Po drugie, sieć ukazywana jest przez koncerny (np.: Microsoft), jako narzędzie ułatwiające i zwiększające przepustowość wszelkich połączeń.

Dystopijna wizja nieuchronnego upadku ludzkości jest obserwowalna już wśród starożytnych myślicieli. Arystoteles niejednokrotnie podkreślał, że działania ludzkości prowadzą do „równania w dół”. „Do góry” nie jest jakimś przypadkowym kierunkiem, lecz jest miejscem, ku któremu unosi się ogień i wszystko, co jest lekkie. Podobnie „na dół” nie jest przypadkowym kierunkiem, lecz takim, do którego zdążają przedmioty ciężkie

i utworzone na ziemi” (Arystoteles, *Fizyka*). Myśl tę przekłada też na grunt społeczno-polityczny. Arystokratyczny model funkcjonowania państwa u filozofa staje się najdoskonalszym systemem. W starożytnej Grecji mianem arystokracji określało się elitarną warstwę społeczną, która zajmowała najwyższe pozycje w *polis*. Przynależność ta wynikała ze szlacheckiego urodzenia i oparta była na systemie dziedziczenia. Arystoteles rozumiał system ten, jako rządy grupy „najlepszych”, którzy będąc podmiotem, sprawują władzę według swego uznania. Elitarne pochodzenie determinowało dobre wykształcenie. Z arystokracją filozof bardzo często kontrastował ustrój demokratyczny, który w jego mniemaniu sprowadzał się do rządów motłochu.

Wiąże się to z tym, co w swoim postrzeganiu świata technologicznego ukazuje Andrew Keen, przedsiębiorca z Doliny Krzemowej, uważany za krytyka i „ewangelistę” Internetu. Keen zasłynął swoimi czarnoutopijnymi poglądami dotyczącymi środowisk elektronicznych. Wyrażał się on na przykład negatywnie na temat zjawiska Web 2.0, do którego powstania, paradoksalnie, znacząco sam się przyczynił. W swojej książce *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę* (Keen, 2007) opisuje etyczne i społeczno-ekonomiczne zagrożenia, które wynikają z upowszechnienia się protokołu Web 2.0. Autor chciał dostarczyć czytelnikowi pozycji o dyskursie krytycznym, którą cechowałaby jakość, wysoki poziom merytoryczności oraz która poparta byłaby obszerną dokumentacją i badaniami. Według niego wszystkie blogi, platformy, takie jak MySpace, YouTube czy Wikipedia, są bezpośrednim przyczynkiem zguby i upadku współczesnej kultury i szeroko pojętej cywilizacji. Keen uważa, że serwisy tego typu zaprzeczają wcześniejszy dorobek ludzkości, w który wcześniejsze generacje włożyły sporo pracy i wysiłku; tym samym współczesny świat równa w dół. Przedsiębiorca uważa, że obecny profesor jest równy dawnemu uczniowi szkoły średniej.

W *Kulcie amatora* autor stawia sobie i czytelnikowi wiele pytań. Między innymi, co się stanie w momencie, gdy masowa ignorancja połączy się i przemiesza z rządami tłumu, który cechuje się złym smakiem. Kult amatora prowadzi do tego, że pojęcie eksperta ulega znacznej dewaluacji. Protokół Web 2.0 umożliwia dostęp do ogromnego zasobu treści, które udostępniane są użytkownikom za darmo. Za McLuhanem można więc, bazując na twierdzeniach Keena, stwierdzić, że „zamiast podążać w kierunku wielkiej biblioteki aleksandryjskiej, świat stał się komputerem, elektronicznym mózgiem, zupełnie jak w jakimś infantylnym utworze science fiction” (McLuhan, 2001, s. 180).

Andrew Keen w protokole Web 2.0 kwestionuje niemal wszystko. To, co dla orędowników postępu staje się wrogiem (komercyjne media, kultura i wiedza głównego nurtu), dla Keena jest ostoją oraz bastionem starej, ale sprawdzonej już wcześniej, cywilizacji i kultury. Autor porównuje Internet do swego rodzaju tłuszczy, która dewastuje wszystko to, co do tej pory udało się zbudować. Nieokrzesa masa szabruje, „równając w dół”, cały dorobek pokoleń, lekceważąc przy tym wszelkie przyjęte wcześniej i sprawdzone już normy oraz ustalenia.

Protokół Web 2.0 wywarł ogromny wpływ na zmianę podejścia użytkowników do otaczającego ich świata. Technologia umożliwia, na niespotykaną dotąd skalę, łączenie i wymianę wiedzy globalnie. Według Keena staje się jednak również narzędziem wzmożonej inwigilacji wszystkich użytkowników, którą określa się mianem rzeczywistości Wielkiego Brata (Keen, 2007, s.167). Andrew Keen w *Kulcie amatora* utrzymuje, że protokół Web 2.0 doprowadził do tego, iż anonimowi i przez to bezkarni użytkownicy w Internecie dopuszczają się wielu niemoralnych i stojących w sprzeczności z prawem respektowanym w świecie fizycznym zachowań (np.: pomawianie, stalking czy nękanie).

Według Keena protokół Web 2.0 doprowadził też do tego, że ludzie szukający w nim anonimowości, w rzeczywistości zostali przez niego oszukani. Tak rozumiana sieć może być nie tylko tarczą, ale również, a może przede wszystkim, bronią, z której niemoralni lub amoralni użytkownicy mogą korzystać do realizacji swoich partykularnych, czysto egoistycznych celów. W środowiskach elektronicznych właściciele witryn nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za to, jakie treści wytwarzają użytkownicy. Sieć może być przez to postrzegana jako środowisko ochrony wolności wypowiedzi. Przedsiębiorca z Doliny Krzemowej uważa jednak, że dzieje się to za niezbyt wysoką cenę. Protokół Web 2.0 – zdaniem Keena – jest tylko złudzeniem, któremu naiwny tłum dał się zawładnąć. W przypadku Internetu kuriozum polega na tym, że tłum kocha sam siebie. Owym złudzeniem staje się więc w rezultacie „mądrość tłumu”, w którą trwająca w cyfrowej iluzji masa usilnie wierzy.

Reasumując należy stwierdzić, że środowiska elektroniczne znacznie różnią się od świata fizycznego. Przede wszystkim – sieć (dzięki hiperłączom) jest przestrzenią aczasową i alinearną. Powoduje to, że koncepcja „światów możliwych” Saula Kripkego wygląda inaczej niż w tradycyjnych mediach. Kilka jawnie ze sobą sprzecznych informacji w środowisku elektronicznym może pozostawać w istnieniu nominalnym. Zjawisko to nie jest wyłącznie pozytywne, ponieważ może generować liczne problemy natury

poznawczo-epistemologicznej. Jak zachować ma się użytkownik wobec dwóch sprzecznych ze sobą informacji, które istnieją nominalnie? Którą z nich należy wybrać za punkt odniesienia? Ta problematyka zdaje się więc niezwykle ważna dla rozważań medioznawczych.

Przedstawienie wybranych medioznawczo-filozoficznych teorii funkcjonowania środowisk elektronicznych na przykładzie Internetu, oprócz podtrzymania tezy dotyczącej niezwykłości sieci ze względu na teorię „światów możliwych”, ukazuje najistotniejsze szanse oraz zagrożenia, jakie generuje elektroniczne *realis*. Co interesujące, wymienione stanowiska, które niejednokrotnie pozornie stoją w opozycji do siebie, w rzeczywistości nie tylko wzajemnie z siebie wynikają, ale również dopełniają się, tworząc zaskakująco spójną logicznie strukturę. Jednym z głównych aspektów, które łączy te stanowiska, jest zagadnienie wolności.

Należy pamiętać, że Internet wciąż wydaje się nowym miejscem do odkrycia, a zarazem formą, jaka stanowi przyszłość ludzkości. Środowiska elektroniczne coraz częściej przenikają się ze światem fizycznym, a oddzielająca je linia demarkacyjna ulega powolnemu zatarciu. Utopijna wizja środowisk elektronicznych jest w tym przypadku jak najbardziej pociągająca. Warto pamiętać jednak o zagrożeniach i trudnościach, jakie te światy mogą generować. Sieć jest skażona pierwiastkiem ludzkim i opierając swoją strukturę na mimetyzmie, powiela wady świata rzeczywistego. Internet staje się miejscem, w którym realizuje się podstawowe pragnienie jednostek ludzkich – pragnienie wolności. Jest to sytuacja, w której dokonywać można wyboru spośród wszystkich możliwych opcji. Tym samym środowiska elektroniczne zdają się idealnym i obecnie jedynym miejscem, w którym rozwija się i funkcjonuje struktura podobna do państwa minimalnego (por. Nozick, 2010).

Rozwój technologii doprowadził do tego, że Internet stał się alternatywną rzeczywistością – nowym domem – w którym ludzie mogą się rozwijać i realizować na podobnych zasadach, jak w świecie fizycznym. Jednostka ludzka żyje w sieci, jest konkretnym „ja” i odpowiada za swoje czyny. Wbrew powszechnej opinii z działaniem w środowisku elektronicznym sprzęgnięte jest zagadnienie odpowiedzialności. W sieci, dzięki adresowi IP, nikt nie jest anonimowy. Na wielu portalach tworzone są awatary użytkowników, które od momentu powstania reprezentują dane osoby oraz ich postępowanie. Przeważnie użytkownik traktuje swój awatar jako swoje alternatywne „ja”.

W sieci jednostki, które korzystają z Internetu w sposób świadomy i rozważny, postępują w podobny sposób, co w środowisku fizycznym. Sieć

pełni przede wszystkim funkcję nozickowskiej agencji ochrony. Administrator i moderator w środowiskach elektronicznych odgrywają rolę trybunału oraz egzekutora. To właśnie oni blokują użytkowników (*ban*) oraz udzielają upomnień (*warn*). Te dwie instytucje spełniają funkcję sędziego oraz pośrednio wykonawcy wyroku. Internet jest zatem wyczulony na aksjologię, dlatego samoistnie weryfikuje i kontroluje treści, aby blokować wszelkie możliwe przejawy łamania zasad. Środowiska elektroniczne mają więc interesującą zdolność do samoregulacji i autoweryfikacji. I na tym polega ich siła i przyszłość.

BIBLIOGRAFIA

- Arystoteles. *Fizyka*. Przeł. K. Leśniak. Pobrane z: <http://sady.up.krakow.pl/antfil.arystoteles.fizyka.htm> (07.03.2018).
- Black, M. (2007). Zasada identyczności rzeczy nieodróżnialnych. Przeł. M. Iwanicki. *Roczniki filozoficzne*, LV(1), 285-296.
- Keen, A. (2007). *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*. Przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kripke, S. (2001). *Nazywanie a konieczność*. Przeł. B. Chwedeńczuk. Warszawa: Fundacja Aletheia.
- Lacroix, M. (1999). *Ideologia New Age*. Przeł. Magdalena Gałuszka. Katowice: Wydawnictwo Książnica.
- Lem, S. (1999). *Bomba megabitowa*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Lem, S. (2013). *Summa Technologiae*. Kraków: Wydawnictwo Cyfrant.
- McLuhan, M. (2001), Galaktyka Gutenberga. W: E. McLuhan, F. Zingrone (red.), *Wybór tekstów* (s. 136-208). Przeł. E. Różalska, J. M. Stokłosa. Poznań: Zysk i S-ka.
- Nozick, R. (2010). *Anarchia, państwo i utopia*. Przeł. M. Szczubiałka, P. Maciejko. Warszawa: Aletheia.
- Onet.pl (2011). *Najgorsze zagrożenia internetowe w historii*. Pobrane z: <http://technowinki.onet.pl/artykuly/najgorsze-zagrozenia-internetowe-w-historii/g487e> (7.05.2017).
- Ostrowicki, M. (2007). *Człowiek w rzeczywistości elektronicznego realis. Zanurzenie*. Pobrane z: http://www.sideymyoo.art.pl/Czlowiek_w%20rzeczywistosci_elektronicznego_realis_Zanurzenie.pdf (7.05.2017 roku).
- Ostrowicki, M. (2013). *Ontoelektronika*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Ostrowicki, M. (2016). *Wykład Ars Technologica*. Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=DfYwqktuDJc> (15.01.2018).

Platon (2003). *Państwo*. Przeł. W. Witwicki. Kęty: Wydawnictwo Antyk.

Pisarski, M. (b.d.). *Kłacze – Deleuze i Gaunttari*. Pobrane z: <http://techsty.art.pl/hipertekst/teoria/postmodernizm/klacze.htm> (07.03.2018).