

ROZPRAWA Z CYFROWYM CIENIEM.
O DWÓCH ZNACZENIACH TERMINU “WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ”

ROMAN BROMBOSZCZ

Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, RABID, Kraków 2002

Książka Piotra Sitarskiego dotyczy problematyki, która nie znalazła dotąd w Polsce opracowania. Dzięki temu, że prezentuje nowe, współczesne i nie znane szerszemu gronu techniki komunikacji i technologie towarzyszące rozrywce, wydaje się być czymś nader cennym i wartym poznania. Pojęcie wirtualnej rzeczywistości, które pojawia się w tytule, zaczęło zasilać słownik współczesnej kultury i na różne sposoby zaczęto je wyjaśniać lub z niego korzystać. Kultura popularna, wietrząc możliwość korzystnej inwestycji, wykorzystwała je w produkcji dóbr, czego znanym rezultatem są filmy takie jak *Matrix*, komiksy takie jak *Capitan Bebop* i *Eden* oraz gry komputerowe - fabuły oferujące namiastkę wirtualności.

Przyciągająca uwagę okładka, ukazująca zwróconą w stronę widza monochromatyczną dłoń, z palcami zakończonymi czerwonymi prostokątami, wydaje się zapowiadać wypowiedź innego typu. We wnętrzu prostokątów, znajdują się nachodzące się na siebie, mniejsze, transparentne prostokąty symbolizujące układy scalone lub łącza elektroniczne. Obraz ten należałoby interpretować jako nałożenie na ludzki organizm powłoki elektronicznej; protezę zbudowaną z układów scalonych. Dzięki okładce, książka wydaje się być czymś poważnym, nie kojarzącym się z literacką, czy filmową fikcją. Czymś, co nie projektuje technologicznych możliwości po to, by z nich uczynić motor akcji, jak w przypadku filmu czy komiksu. Czymś, co nie ludzi nas iluzją uczestniczenia w świecie zbudowanym z cyfrowej grafiki o zaaranżowanej, wielowątkowej fabule, jak w przypadku gier. Gdy patrzy się na tę książkę i czyta się jej tytuł, nabiera się przekonania o tym, że jest to wypowiedź innego typu.

Książka składa się z pięciu rozdziałów: 1. “Wstępna charakterystyka rzeczywistości wirtualnej”; 2. “Rzeczywistość wirtualna jako medium komunikacyjne”; 3. “Nadawca w rzeczywistości wirtualnej”; 4. “Pomiędzy nadawcą i odbiorcą”; 5. “Odbiorca w rzeczywistości wirtualnej”. Ze względu na to, że dla większości ludzi wirtualna rzeczywistość (VR) jest medium nie znanym, z którym mogą oni łączyć jedynie mgliste skojarzenia, z powodu tego, że nie przebywali w VR oraz ze względu na

to, że pojęcie to zaczęło zasilać słownik przemysłu kulturalnego i komputerowego, zapowiadający zawartość książki spis treści powinien spełnić dwojaką funkcję: przyczynić się do powiązania tego medium z komunikacją - umieszczając medium w ciągu urządzeń komunikacyjnych takich jak: telegraf i telefon, oraz uprzytomnić, że wirtualna rzeczywistość da się opisać i skonceptualizować w standardowych i powszechnie znanych kategoriach: nadawcy i odbiorcy. Jak należałoby się domyślać, nieuniknione i konieczne, przy takim postawieniu sprawy, wydają się być pewne przesunięcia i konkretyzacje tych pojęć. Niemożliwe bowiem, by tak zawansowana technologia jak VR, okazała się wprost analogią wymiany komunikatów pomiędzy dwoma podmiotami - jak należałoby przypuszczać.

Zapowiedziany we wstępie program jest w pełni i konsekwentnie realizowany. Poszczególne rozdziały eksponują sygnalizowaną w tytułach tematykę, nawiązując do siebie, następując po sobie w kolejności wynikania i odsyłając do obszernej literatury, z którą zapoznał się autor. Wśród odsyłaczy oraz pozycji, które służą za pomoc w określaniu członów procesu komunikacji, znajdują się pozycje nie tylko dotyczące technologii cyfrowych i zagadnień związanych z komputerową organizacją życia społecznego w wymiarze komunikacyjnym, lecz także, i to okazuje się tu kluczowe, mamy szereg przywołań z dziedzin takich jak: filmoznawstwo i literaturoznawstwo. Poszerzona w ten sposób perspektywa może zapewnić szerszy ogląd przedmiotu, który także potraktowany został kompleksowo.

W pierwszym rozdziale książki autor wymienia typy wirtualnej rzeczywistości: 1. "systemy umożliwiające zanurzenie uczestnika w strumieniu bodźców", gdzie interfejsem są hełm i rękawice podłączone do komputera; 2. systemy, gdzie interfejsem jest ekran komputera, rękawice i słuchawki; 3. zręcznościowe gry komputerowe; 4. "wieloosobowe lochy (*Multi-User-Dungeons*) i gry przygodowe", czyli takie sposoby organizowania rozrywki, gdzie uczestnicy odwołują się do "wyobrazonej przestrzeni fizycznej, w której odbywa się spotkanie, a także do fizycznych wyglądków osób i rzeczy".

Model komunikacyjny jaki przywołuje Sitarski jest podwojonym, poszerzonym modelem standardowym. Mamy w nim do czynienia z podwojonym nadawcą i podwojonym odbiorcą. Wydaje się, że model ten dobrze opisuje rzeczywistość gier komputerowych i poprzez nie łatwo jest go objaśnić. Osoba grająca w grę komputerową, za pomocą interfejsu (joystick, mysz, klawiatura) wykonuje fizyczne ruchy, które dany program komputerowy tłumaczy i odbiera jak komendy, odpowiadając na nie zmianami ustawień parametrów cyfrowego wyposażenia danej gry (grafika, dźwięk). Grający nie uczestniczy w cyfrowym środowisku bezpośrednio, lecz za pośrednictwem graficznego reprezentanta, którym jest główna postać gry. Tak więc odbiorców gry jest dwóch: fizyczny oraz graficzny. Nadawcą jest w takim wypadku programista, autor lub grupa autorów, oraz bezpośrednia, wewnętrzna wobec gry, instancja nadawcza.

II.

Zasadniczy zarzut jaki należy postawić poglądom zaprezentowanym w tej książce dotyczy fundamentów na jakich się ona wspiera. Możliwość ich przyjęcia może wynikać z tego, że nie znane są powszechnie kryteria poprawnej stosowalności terminu “wirtualna rzeczywistość”. Pomimo funkcjonowania obrazowych odniesień do wirtualnej rzeczywistości w kulturze popularnej i pomimo faktu czynienia odniesień do niej poprzez użycia terminu “wirtualny”, brak jest znajomości kryteriów za pomocą których pojęcie to powinno być definiowane. Należy jednak mieć wątpliwości, czy definicja Sitarskiego jest adekwatna.

Potraktowanie przedmiotu w sposób kompleksowy jest mylące i opiera się na definicji, którą formułuje się w drugiej kolejności. Dla autora nieistotna wydaje się technologia i techniczne wyposażenie organizmu ludzkiego, istotna jest władza wyobraźni. Autor uznaje, że połączenie dwóch kryteriów: interaktywności oraz fikcjonalizacji współdziałania człowieka z maszyną, jest *differencia specifica* omawianego przedmiotu. Przy czym, pomimo uznania technicznej wykładni interaktywności, która zapewnia sprzężenie zwrotne pomiędzy człowiekiem i urządzeniem, spełnianie funkcji fikcjonalizacji procesów psychicznych staje się kryterium identyfikacji.

Technologia VR rozumiana jest jako zaawansowany technicznie sposób na to, by móc stwarzać fikcyjne światy. Jak pisze Sitarski: “podstawą zanurzenia [w wirtualnej rzeczywistości] nie jest zatem fizjologiczne złudzenie, ale możliwość działania w innym świecie. Jest sprawą drugorzędną, w jaki sposób świat ten jest dostępny: czy przez trójwymiarowe obrazy, czy dzięki informacjom tekstowym” (s. 39). Wynika z tego, że światy te dałoby się skonstruować za pomocą rozmowy telefonicznej, o ile elementy składające się na ten świat miałyby przyporządkowane im funkcje i ustanowione byłyby zasady na jakich wiąże się je relacjami z innymi składowymi, a ich budowa przewidywałaby interakcje z symbolicznymi reprezentacjami rozmówców.

Zaproponowana przez Sitarskiego definicja, odwołuje się do pojęcia fikcjonalizacji i dotyczy świata, który powoływany jest do życia przez wyobraźnię. Porównanie rzeczywistości wirtualnej z filmem i literaturą, szczególnie jej interaktywnym odłamem (“hyper-tekstem”), jest łatwe do przeprowadzenia, właśnie dzięki takiemu ujęciu problemu. Jeśli wirtualną rzeczywistość nazwie się mianem “maszyny do generowania fabuł” (s. 110) oraz określi jako coś, co można traktować jak tekst, to okaże się, że “zanurzanie” w wirtualny świat nie jest czymś nowym, a rzeczywistość wirtualna to coś, co istniało przed powstaniem samego terminu. Nie jest przecież konieczne pośrednictwo komputerów do tego, by grać w gry przygodowe typu *Multi-User-Dungeons*, gdzie poprzez krótkie wypowiedzi dochodzi do interakcji pomiędzy uczestnikami i światem, który konstruują oni w wyobraźni. Jak pisze Sitarski: “przypomina to rozmowę telefoniczną, tyle że wystukiwaną na klawiaturze” (s. 29). Niekonieczny wydaje się także telefon, przecież zwykła, określona regułami rozmowa, oraz odpowiednia interpretacja gier takich jak Tarot, mogą służyć do tworzenia czułych na ruchy graczy światów fikcji.

Znamienne i niegodne pochwały jest to, że z czterech typów “wirtualnej rzeczywistości”, autor ustosunkowuje się właściwie tylko do trzeciego i czwartego,

przenosząc akcent, w sposób zupełny, na rozrywkowy charakter zagadnienia. Należałoby się domyślać, że o wiele szersze ramy teoretyczne jakie wyznaczyli zjawisku badacze VR tacy jak Michael Heim i Jaron Lanier, nie odpowiadają autorowi, ponieważ brak mu empirycznych doświadczeń w tym, co oni opisują. Oprócz krótkiego wprowadzenia w systemy umożliwiające zmysłową symulację otoczenia i zanurzenie w środowisku cyfrowym - dzięki hełmowi i rękawicom, autor nie odnosi się do nich w dalszym toku pracy i należałoby postawić pytanie, czy wypracowany przez niego model komunikacji dotyczy również tego, co wspomniani autorzy nazywają "wirtualną rzeczywistością". Co ważne, autorzy ci - w przeciwieństwie do Sitarskiego, operującego klasycznym rozróżnieniem na odbiorcę i nadawcę, oraz klasycznym rozumieniem komunikacji jako wymiany symboli - podkreślają, niepowtarzalny i nieredukowalny do niczego innego, charakter uczestnictwa w VR.

III.

Zderzenie ze sobą dwóch sposobów ujmowania tego samego zagadnienia przynosi sprzeczność lub sprzeczność pozorną. Sprzeczność, którą dałoby się dialektycznie znieść lub sprzeczność, z którą musimy się pogodzić. Rozwiązaniem mogłoby być potraktowanie "wirtualnej rzeczywistości" jako homonimu, po pierwsze, jako czegoś, co jest medium, po drugie, jako czegoś, co ma pewną ontologiczną charakterystykę, ściśle związaną ze środowiskiem cyfrowym, lub w wersji bardziej liberalnej, z wszelkimi tworam wyobraźni, na zasadach jakie wyżej wskazywałem i jakie wskazuje Sitarski. Moim zdaniem, *Rozmowa z cyfrowym cieniem* nie dotyczy medium, jest natomiast przyczynkiem do ontologii fikcji - opisuje komunikacyjny aspekt światów, które są materializacją danych umieszczonych w medium jakim jest komputer, bądź czynności językowych, jakie potrzebne są do tego, by można było grać w fikcyjne uczestnictwo.

Z dwuznaczności terminu zdaje sobie również sprawę autor, poświęcając temu problemowi pierwszy rozdział. Píše tutaj o dwóch sposobach podejścia do zagadnienia, definiowaniu w oparciu o kryteria techniczne i definiowaniu w odniesieniu do przeżyć psychicznych. Obydwa sposoby konstruowania definicji napotykają na problemy. Pierwsze, zdaniem autora jest arbitralne, nie ma powodów do tego, by zjawisko ograniczać do wybranej grupy urządzeń. Ważniejsze przy tym jest jednak to, że żadna z dotychczasowych aparatur, nie jest w stanie zapewnić, w pełni, teleobecności. Znane systemy VR ograniczają się do symulowania wzrokowej, słuchowej i dotykowej aktywności wewnątrz wirtualnego środowiska. Drugi typ definicji, opierający się na kryterium, poczucia obecności w odrębnym od fizykalnego, świecie, może się odnosić również do zażywania środków psychoaktywnych i sztuki. Moim zdaniem należałoby oczekiwać przełomu na polu technologii, który uczyniłby zadość oczekiwaniom, ponieważ drugi typ definicji, dotyczyć może nie tylko sytuacji sprowokowanych środkami halucynogennymi i sztuką, ale także skonwencjonalizowanych i odbywających się bez udziału techniki, "normalnych"

sytuacji komunikacyjnych.

Należałoby się zgodzić z autorem, że "wirtualna rzeczywistość jest przedmiotem ideologicznym" (s. 17). Do takiego wniosku skłaniałby fakt ścierania się trzech grup interesów w celu przywłaszczenia sobie prawomocności orzekania o VR. Po pierwsze, dana jest grupa odpowiedzialna za rozrywkę, rozrywkę komputerową, oraz komunikację. Grupa ta nie potrzebuje teoretycznego wsparcia dla swojego sposobu używania terminu. Kierowana interesem, nie dba o poprawność, instrumentalnie traktując termin. Drugą grupę charakteryzuje językowa wstrzeźliwość i teoretyczne przygotowanie. Fakt elitarności medium wykorzystuje do tego, by przesunąć znaczenie terminu i skorzystać z innych kryteriów. Celem badacza jest uczynienie przedmiotu dostępnym i poznawalnym. Trzecia grupa, oczekuje od medium jego pełnej realizacji, której zapowiedzią jest inspirująca zjawisko literatura cyberpunkowa i jej pochodny, komiks. Przesłanka tych oczekiwań jest utopijna: przeniesienie całej aktywności człowieka, w obce mu środowisko, ten fantazmat, wydaje się przesłaniać aktualny stan rzeczy.

To prawda, że fikcja jest motorem napędowym rzeczywistości jaką generują gry, jest też czymś, co wydaje się niezbędne do tego, by ustanowić wspólny punkt odniesienia dla twórczych możliwości wyobraźni, jednakże wyróżnikiem VR, jako medium, nie jest fikcja, a stymulacja złożonych doznań zmysłowych i symulacja, nie wyobrażonego, a bezpośredniego uczestnictwa w środowisku, z którego te doznania pochodzą. Niemożliwe jest zastopowanie inflacji pojęcia i udowodnienie, że pojęcia, takie jak "wirtualna rzeczywistość" mają jedyny, nienaruszalny sens. Kartą przetargową trzeciej grupy interesów są jej nadzieje i literacka fikcja, daleka od technicznie niedoskonałych realizacji. Jednak, o ile zgodzimy się na tak szeroką definicję, pomijając aspekt techniczny, wirtualna rzeczywistość straci sens techniczny, na rzecz, pewnego trybu zabaw i gier, o wyobrażonym i kierowanym wyobraźnią uczestników, charakterze. Tym samym druga z omawianych grup sprzymierzy się z pierwszą. Również tego dotyczy ta książka.

Roman Bromboszcz e-mail: xbromboszcz@tlen.pl