

Tożsamość osoby w warunkach wirtualizacji kultury

1

Zacznijmy od stosowanych terminów. Najpierw sprawa osoby. Pewne jej ujęcia zostaną wyjaśnione w toku rozważań. Usprawiedliwienia wymaga tylko kategoria „tożsamości osobowej”. W moich wcześniejszych artykułach kategoria ta została oceniona negatywnie, głównie z powodu jej pleonastycznego charakteru. Osoba jako najwyższa ontologiczna kwalifikacja człowieka gwarantuje wszelkie warunki tożsamości, stąd nie trzeba terminu „osoba” dookreślać słowem „tożsamość”. Jednakże w warunkach współczesnej wirtualizacji świata, dotyczącej przede wszystkim człowieka, gwarantowana przez osobę tożsamość jest narażona na wszelkie próby degradacji. Zostaje nawet ujęta wedle wyróżników wirtualności cyfrowej z zamiarem jej przeniesienia w znacznej mierze w świat wirtualny.

Z kolei wirtualność to termin radykalnie wieloznaczny. Jego wieloznaczność wynika nie tyle z niejednoznaczności obecnej w języku potocznym, ale z używania różnych języków teoretycznych¹. Wirtualność przejawia się na gruncie socjologii, badań literackich, kulturowych, komunikacji, logiki, wiedzy komputacyjnej i in. W każdej z nich przybiera inną postać w ramach odmiennej drogi odejścia od rzeczywistości. Samo uregulowanie wariantów

¹ Ta wieloznaczność polega na nieustannym poszerzaniu znaczenia o nowe aspekty; kolejna teoria proponuje własne, odmienne pojmowanie wirtualności, w ramach przyjętych założeń systemowych.

i semantyki terminu „wirtualność” dotyczy różnych dziedzin życia. Najważniejsza, oddająca intencje obecnej refleksji, jest sfera podmiotowa – wpływ wirtualizacji świata na tożsamość jednostki.

Artykuł ma ukierunkowanie antropologiczne, co znacznie zawęży zakres refleksji nad wirtualnością i procesami wirtualizacji. Pomija w znacznym stopniu wirtualność urządzeń cyfrowych, a zarazem studia poświęconej tej problematyce. Do niektórych prac jednak nawiązujemy, uwzględniając głównie zawartą w nich problematykę ogólniejszą oraz uwagi na temat wirtualizacji ludzkiego podmiotu. W badaniach pojawiają się terminy: „rzeczywistość wirtualna”, „sztuczna rzeczywistość”, „sztuczne środowisko”, ale także „światy wirtualne” czy „cyberprzestrzeń”, która dopiero z udziałem użytkowników przybiera postać „rzeczywistości wirtualnej”². Inne pojęcia i terminy wskazuje w swoim studium Tom Boellstorff³. Ponadto niemal w każdym syntetycznym opracowaniu sprawa pojęć i terminologii jest szerzej omawiana. Również w przywołanych w dalszej części pracach znajduje się zasób terminologii związanej z zagadnieniem wirtualności.

Wirtualność posiada właściwości wskazywane zazwyczaj przez ogół badaczy, jak symulacja, interaktywność, „zanurzenie”, teleobecność. Pojęcia te chociaż – jak zauważa Piotr Sitarski – starsze od wirtualnej rzeczywistości, swoją postać dzisiejszą wiążą właśnie z VR (*Virtual Reality*)⁴. Rzeczywistość wirtualna jest definiowana technicznie bądź psychologicznie. Jej kluczowe usytuowanie jest cyfrowe bądź wyobrazeniowe. W naszych rozważaniach, dotyczących sfery podmiotowej ważniejszy jest komponent wyobrazeniowy (poznawczy i uczuciowy). Jednak nie wyczerpuje to płaszczyzn wirtualności. Dla podmiotu istotna jest też płaszczyzna ontologiczna (metafizyczna). Wskazuje na to m.in. Adam Pawłowski. Jego zdaniem przymiotnik „wirtualny” bywa stosowany

² Wymienia je Piotr Sitarski (*Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 16-17).

³ „Cyberstowarzyszenie” (*cybersociality*) i „kultura online” (*online culture*). Autor ogranicza aparat pojęciowy i terminologię stosowaną przez innych, np. „syntetyczny świat” (*synthetic world*; Castronova), „ciągły świat” (*persistent world*; Kusher), „sztuczny świat” (*artificial world*; Çapin, Schroeder i in.), „cyfrowy świat” (*digital world*; Helmreich), „lustrzany świat” (*mirror world*; Gelernter), „możliwy świat” (*possible world*; Ryan, Schroeder), „wirtualne środowisko” (*virtual environment*; Blascovich, Schroeder), „metawersy” (*metaverse*; Stephenson) i inne, zob. T. Boellstorff, *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, przeł. A. Sadza, Kraków 2012, s. 33.

⁴ Niektóre cele są realizowane w różnych systemach gry, np. MUD-y (gdzie mimo braku konfrontacji zdobywa się arkaną – od najniższych do tzw. czarodzieja). W MUD-ach osiąga się cele przez wyobraźnię i inicjatywę osobistą lub grupową. Możliwość pełniejszego uczestnictwa w świecie wirtualnym spełniła się wyraźniej w SL.

w znaczeniach bez wątpienia ważnych, ale niszowych. W tekstach polemicznych pojawia się mianowicie jego znaczenie wartościujące, oznaczające niematerialność, niefizykalność, a więc, w domyśle, nierealność i pozornosc tego, co zgodnie z oczekiwaniem uczestników procesu komunikacji powinno istnieć w sposób realny i bezdyskusyjny⁵.

Otóż rozumienie wirtualności właśnie jako nierealności jest zapewne przez uczestników cyfrowej sfery kultury traktowane jako niszowe, jednak w podjętym tu rozważaniu odgrywa rolę zupełnie kluczową. Wirtualność lokuje się bowiem w opozycji do realności osób i ich tożsamości i w taki sposób w obecnej refleksji będzie głównie rozważana. Nie jest bowiem możliwe, aby wirtualizacja przenikająca otoczenie człowieka pozostawiła go w stanie nietkniętym, niezredukowanym. Wagę tej zależności podkreśla Kazimierz Korab:

Ucieczka od rzeczywistości to rodzaj stopniowej rezygnacji z istnienia, czyli rozłożonego w czasie samobójstwa, a więc egzystencjalnego samooszustwa, czyli stawania poza prawdą o sobie i swoich relacjach zewnętrznych. Jest to, w moim przekonaniu, największe niebezpieczeństwo wirtualnej rzeczywistości. Ta ucieczka od rzeczywistości zaczyna się od uzależnień od wirtualnej rzeczywistości⁶.

2

Z zasygnalizowanych wyróżników wirtualności o specyficie cyfrowej, psychologicznej i ontologicznej wybieramy zatem ten trzeci. Zauważy to na dalszej charakterystyce wirtualności w kontekście przedmiotowym i teoretycznym. Otóż jest rzeczą oczywistą, że podstawowym kontekstem wirtualności jest realność. Rozmiary artykułu zezwalają na bardzo skrótową charakterystykę tego kontekstu, stosownie do kolejnych etapów wywodu. Będziemy więc traktować realność bądź jako zmienną, zwyczajną codzienność, bądź jako powszechne prawidła ludzkiego świata, bądź też – co najważniejsze – jako stan istnienia i realność osobową. Ujęcie problematyki w trzech kolejnych

⁵ A. Pawłowski, *Wirtualizacja – historia i próba rekonstrukcji pojęcia*, [w:] *Wirtualizacja. Problemy, wyzwania, skutki*, pod red. L.W. Zachera, Warszawa 2013, s. 17.

⁶ K. Korab, *Filozofia i socjologia wirtualnej rzeczywistości*, [w:] *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat?*, pod red. K. Koraba, Warszawa 2010, s. 33.

fazach pozwoli zarówno realność, jak i przede wszystkim wirtualność ująć w najważniejszych aspektach i w sposób kompletny.

Wskazana w tytule tożsamość będzie w każdej z tych faz rozważana jako wynik relacji między tym, co realne, a tym, co wirtualne. Tak rozumiana biegunowość, a wręcz przeciwstawienie traktowane jest przez niektórych badaczy jako anachronizm. W dzisiejszej kulturze dominuje bowiem zmieszanie obu stanów świata (i poniekąd zmieszanie ich także w człowieku). Dotyczy to procesów odchodzenia od realności w świecie „zdenaturalizowanym, usztuczonym, utechniczonym, uinformacyjnym, usieciowionym i zwirtualizowanym, trzeba wskazać na fakt, że procesy te dotyczą – jak zauważa Lech W. Zacher – chyba wszystkich dziedzin życia, pracy, edukacji, kultury, rozrywki, seksu, kontaktów międzyludzkich”⁷. Mowa o hybrydyzacji (czyli szczególnie ich „splocie”). Jednak nie jest ona jedynym procesem wielorakiego „zmieszania” kategorii. Cechuje je również konwergencja⁸ bądź synergia. Ponadto część badaczy obydwie stany sprowadza do jednego bieguna. W opinii jednych zarówno realność, jak i wirtualność przynależą łącznie do domeny realności, wedle innych zaś obydwie pozostają w domenie wirtualności. W trudnym do zaakceptowania rozwiązaniu wirtualność zawsze była komponentem, a nawet nadrzędną zasadą kulturowej rzeczywistości, ma zatem status realny albo przeciwnie – właśnie realność jest w istocie wirtualnością – czyli jakąś potencjalnością lub produktem procesów poznawczych,

⁷ L.W. Zacher, *Człowiek utechniczony i zwirtualizowany w hybrydowym świecie*, [w:] *Wirtualizacja. Problemy, wyzwania, skutki...*, s. 116. Warto zauważyć, że to przenikanie rzeczywistości pierwiastkiem wirtualnym dotyczy najbardziej zasadniczych sytuacji antropologicznych. Dotyczy plemion sieciowych i internetowych, które mają cechy nowych plemion, cechuje je wskazany niegdyś przez Michela Maffesoliego trybalizm. Wirtualizacja elektroniczna doskonale wplata się w zjawiska rozpoznane przez tego badacza (zob. M. Maffesoli, *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, pod red. B. Fatygi, przeł. M. Bucholc, Warszawa 2008, s. 116-157, 215-220). Inne formy przenikania – dziedzictwo wirtualne po śmierci użytkownika (informacje, zobowiązania, prawa), życie po życiu za sprawą awatara, symulującego zmarłego i pełniącego jego rolę w wirtualnym ekwiwalencie (zob. L.W. Zacher, dz. cyt., s. 117).

⁸ Zagadnienie konwergencji, związane z wirtualnością, rozważa Monika Miczka-Pejestka, *Wirtualizacja codzienności a realna potrzeba „bycia”*, [w:] *Wirtualizacja. Problemy, wyzwania, skutki...*, s. 149. Wirtualizacja ma istotny wpływ na możliwości mieszania sygnałów między mediami (multimedialność). „Proces nazywany «konwergencją funkcji» zamazuje granice pomiędzy mediami, nawet w komunikacji punkt-do-punktu, takiej jak poczta, telefon, telegraf, oraz w komunikowaniu masowym, jakim jest prasa, radio i telewizja”. Autorka nawiązuje do pracy Henry’ego Jenkinsa, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 12.

jak w przywoływanej niekiedy „berkelejowskiej” metaforze *esse est percipi*. Na ten zespół zjawisk wskazuje m.in. Mirosława Marody⁹.

Wszelkie świadectwa zmieszania i wyprowadzone stąd uogólnienia o zmieszaniu czy hybrydyzacji należą do społecznej i kulturowej sfery współczesności. Natomiast w badaniach, jak zaznaczyłem wyżej, nie rozważamy specyfiki tej sfery, nie ona jest przedmiotem podejmowanych tu zabiegów, ale analiza obiektów. Wymaga to rozważania realności i wirtualności mimo wszystko odrębnie, szczególnie z tego powodu, że troska badawcza dotyczy tożsamości podmiotu, czyli komponentu proklamowanego jako realny. Im więcej wirtualności w świecie i człowieku, tym bardziej tożsamość traci ontologiczne przesłanki i w swej specyfice ulega rozmyciu.

3

W rozważaniach nad zarysowaną wielowymiarową wirtualizacją osoby ludzkiej – wskazaną w tytule – przejmujemy najmocniejszą kategorię osoby ontologiczną i metafizyczną rozpoznaną w ramach filozofii klasycznej. Powód

⁹ Mirosława Marody zauważa, że przy pewnym nastawieniu badawczym przeciwstawienie tego, co „materialne”, temu, co symboliczne, jest bezzasadne, gdyż wszystko, czym posługuje się człowiek, jest ukonstituowanym przez niego światem znaczeń: „Rzeczywistość, jakiej doświadczają jednostki, jest bowiem zawsze rzeczywistością społecznie wytworzoną i symbolicznie zakodowaną, a tym samym jest rzeczywistością *par excellence* wirtualną, choć do pojawienia się internetu zwykliśmy to określać mianem kultury” (M. Marody, *Wirtualność rzeczywistości, rzeczywistość wirtualności*, [w:] *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat...*, s. 44). Trzeba jednak powrócić do zasadniczej różnicy między światem realnym a światem wirtualnym – światem złudy, ułudy, oferującym o wiele więcej fascynujących doznań niż świat realny. Jest ona ważna. Nie sposób symboliczności kultury (czy w ogóle kultury) utożsamiać z wirtualnością. Symboliczny to nie tyle, co wirtualny. W kulturze wszystko jest faktycznie symboliczne. Kultura, która w istocie zawsze polega na intelektualizacji tego, co przedkulturowe, zawsze musi być zarazem symboliczna, nie ma bowiem intelektualizacji bez jej symbolicznego ujęcia. Jednak symboliczność nie wyklucza realności. Nawet autoteliczna kultura symboliczna w ujęciu A. Kłoskowskiej pozostaje na usługach sfery realnej, realnego porządku wartości, współczynników duchowego wymiaru człowieka. Podobnie metafizyka klasyczna swoim symbolizmem zwrócona jest wprost ku realnemu porządkowi bytu, a nie sferze zwidu, ułudy, pozorów charakterystycznej dla wirtualności. Symboliczność obejmuje więc zarówno sferę realną, jak i wirtualną i nie jest równoznaczna z samą wirtualnością. Jednak kluczowa teza autorki o nieustannym wpływie wirtualności na realność i *vice versa* jest godna uwagi. Mowa o „splątaniu” wirtualności i realności i uzależnieniu tworzenia znaczeń od swobodnych przepływów treści w Wirtualu. Podobne zjawisko wskazują w innych moich wypowiedziach. Wszelkie składniki świata, posiadające status realny czy to w pracy, czy w sferze codziennej, czy w kluczowych decyzjach życiowych ulegają stopniowo procesom charakterystycznym dla zabawy. Przedmiotem uwagi czynię w tych pracach przede wszystkim zawłaszczenie świata przez „mechanizmy” ludzkie, dla których wirtualizacja (fikcjonalizacja) jest czynnikiem konstytutywnym. W tym rozumieniu przyszłość kultury może faktycznie polegać na totalnej wirtualizacji, a niepokojąca opinia, że wszystko w kulturze, w zasięgu podmiotu jest wirtualne, stanie się nieoczekiwane słuszna.

jest aksjologiczny, ale też teoretyczny i metodologiczny. Należy wyjść od najsilniejszego sformułowania przedmiotu badań i najwyższej wagi podmiotu. Tożsamość ontologiczna zależnie od filozoficznej tradycji i teoretycznej konceptualizacji ma swój wykładnik w pojęciach: rdzeń, entelechia, istota, forma, dusza, substancja (subsystemacja), esencja, natura duchowa itp. Tylko „mocne” ontologiczne ujęcie osoby pozwala rozważyć wszelkie procesy wirtualizacji, nie pomijając żadnych istotnych jej przejawów. W wypadku bardzo „zredukowanych” podmiotów, pozbawionych „centrum”, kwestia wirtualizacji (jako osłabienia rzeczywistości) w pewnych sytuacjach przestaje mieć jakiegokolwiek znaczenie, zanika.

Silne sformułowanie tożsamości jest więc potrzebne dla zdiagnozowania wszelkich procesów wirtualizacji, głównie tych, które zagrażają kondycji osobowej. Jednak mimo zalet nie jest dostatecznie skutecznym narzędziem opisu. Nakierowanie na pryncypia przysłania mnogość przejawów i wariantów tożsamości. Chodzi głównie o bogactwo przejawów tożsamości związane z umiejscowieniem w świecie, przeobrażeniem człowieka pod wpływem doświadczeń życiowych i przemyśleń nad życiem własnym i innych.

W związku z tą sytuacją warto skorzystać ze sformułowanego na gruncie filozofii nurtu klasycznego rozróżnienia na „ja” struktury ontologicznej oraz „ja” fenomenologiczne¹⁰. „Ja” ontologiczne należy do struktury bytu i stanowi nieusuwalną podstawę bycia osobą, z kolei „ja” fenomenologiczne nie dziedziczy tego niezmiennego statusu, ale ewoluuje wraz z życiem jednostki, zachodzącymi zmianami w jej samopoznaniu i rozumieniem świata. Obydwa typy cechują się właściwą im tożsamością. Wirtualizacja w większym stopniu ma udział w zmiennej tożsamości „ja” fenomenologicznego.

Do tych spraw wrócimy później, w tym miejscu pozostaniemy przy rozważaniu tożsamości w podstawowej strukturze ontycznej człowieka. Jest to tożsamość trwała, nie może tu ulec zmianie pod wpływem jakichkolwiek czynników, tym samym struktura ontyczna jest dla niej konstytutywna. Zmienia się jedynie sposób „pojmwania” tego statusu. Wynika to stąd, że refleksja zachodząca „w przytomności” owych ontologicznych konstytutywów może przebiegać różnymi drogami. Podmiot w różny sposób może uświadamiać sobie swój status i w różnym stopniu dostrzegać w nim podstawę do działania, które zawsze ma przecież komponent autokreacyjny.

Wskazaną kwestię trzeba naświetlić nieco uważniej, chociażby dlatego że przywołanie statusu ontycznego w związku z tożsamością może budzić

¹⁰ Na tę odmienność zwrócił uwagę Mieczysław Albert Krąpiec, *Ja – człowiek. Zarys antropologii filozoficznej*, Lublin 1979, w rozdziale *Osoba jaźnią natury rozumnej*, s. 372.

zdziwienie i wątpliwości. Mówiąc o strukturze bytu osobowego, mamy na myśli teorię, a rozważana w związku z tym tożsamość jest również kategorią teoretyczną. Z pozoru więc nie dotyczy „żywej” tożsamości jako efektu samorozumienia i zabezpieczenia pozycji jednostki w świecie i społeczności.

Okazuje się jednak, że znaczna część elementów struktury wykazana w teorii osoby obejmuje właściwości faktycznie przeżywane i faktycznie rozumiane w materii życia czy sytuacjach egzystencjalnych jednostki. Chodzi o samoświadomość, wolność, zdolność afirmacji, godność – przekraczającą świat i społeczeństwo, zupełność – tj. nieredukowalność jednostki do społeczeństwa czy podmiotowość wobec prawa, przynależną jednostce z uwagi na dobro wspólne. Te pospiesznie wyszczególnione cechy nie są więc wyłącznie kategoriami języka filozofii, jakiejś teoretycznej koncepcji, ale też treścią samodoświadczenia jednostki – jej duchowego uposażenia i realizowanych wartości. Stanowią one podstawę tożsamości – zarówno wykazywanej w samej strukturze osobowego bytu, jak i wypracowywanej w toku życia. Najbardziej trafną metaforą tożsamości, realizowanej w oparciu o najwyższe osobowe wartości jest *homo viator* w koncepcji Gabriela Marcela.

Wszelako problem w tym, że człowiek nie zawsze „realizuje” najcenniejsze walory własnego bytu, zagwarantowane w strukturze ontycznej. Bywa, że nie potwierdza tych możliwości, nie rozpoznaje, nie respektuje. Tym samym odchodzi od własnej tożsamości, rozpatrywanej w świetle pryncypiów, właściwych jego bytowej kondycji¹¹. Warto w tym miejscu przywołać sygnalizowane wcześniej „ja” fenomenologiczne, które w sposób najbardziej wyraźny ujawnia perypetie tożsamości. Jest ono wrażliwe na okoliczności. Pełni rolę tożsamościowego „centrum” dla zmiennych sytuacji, zdarzeń losowych, a nawet kształtujących się nieustannie postaw, nadziei, oczekiwań, konstatacji, osądów czy wizji własnego życia. Ten wewnętrzny obraz, a zarazem stan podmiotu zmienia się wraz z perspektywą życia, stanem zdrowia, kondycją społeczną, wiekiem i świadomością, wynikającą z codziennych zdarzeń. Wszelkie te czynniki noszące znamię przypadkowości, bytowo drugorzędne, mogą doraźnie wpływać na integrację bądź dezintegrację podmiotu

¹¹ W innym kontekście i nieco inaczej ujmuje to Waław Branicki: „Tożsamość osobowa zawiera dwa aspekty. Pierwszy ma charakter metafizyczny i oznacza indywidualny akt rozumnego istnienia. Drugi aspekt jest przejawem tego pierwszego i ma charakter świadomościowy. Tylko w tym drugim aspekcie możemy mówić o „stanowieniu tożsamości”, które oznacza konstituowanie istoty indywidualnej. To znaczy, że im głębiej człowiek uświadamia sobie swoje istnienie, a tym samym indywidualność i rozumność, tym bardziej staje się tożsamym, to znaczy niepowtarzalnym, jednostkowym bytem. W tym znaczeniu możemy mówić tutaj również o odnalezieniu lub zagubieniu tożsamości”. W. Branicki, *Tożsamość a wirtualność*, Kraków 2009, s. 146.

w dążeniu do zachowania rangi i niepowtarzalności. Te wszelkie perypetie z tożsamością zostały już zasygnalizowane w wyliczeniu trzech poziomów problematyki tożsamościowej. Każdy z poziomów cechuje się odmienną charakterystyką relacji między realnością osoby a czynnikami wirtualnymi. W dalszej części artykułu dokonana zostanie charakterystyka owych trzech poziomów tożsamości.

4

Poziom pierwszy obejmuje czynniki najmniej ingerujące w kondycję osobową. Konstruowanie tożsamości polega na udziale w świecie realnym oraz ukształtowanym w przestrzeniach cyfrowych świecie wirtualnym. Jednoczesne uwikłanie w realia życia codziennego, a zarazem w światy możliwe sprawia, że tożsamość wiąże się z migracją między jednym a drugim i przeniesieniem części aktywności w świat o podłożu cyfrowym. Polega to na udziale w odbiorze prostych mediów, zwłaszcza jednak na interaktywnym uczestnictwie, gdzie „ego” „wciela się” w postać ze świata wirtualnego, a jednocześnie wyposaża w specyficzne dla niej cechy. Przeobrażenie podmiotu w zdarzeniu ludycznym pozostawia wprawdzie ślad w stanie tożsamości. Efektem jest jednak tożsamość chwilowa, zależna od okoliczności i granic czasowych zabawy bądź gry. Jeśli udział w świecie możliwym jest wieloaspektowy, analogiczny do sytuacji i relacji życiowych, reprezentantem podmiotu realnego staje się awatar, który w swej konstrukcji dziedziczy znaczną część cech osoby albo odpowiada inicjatywie jej autokreacji. Awatary pełnią także kluczową rolę w komunikacji między jednostkami realnymi po ich wkroczeniu w przestrzeń wirtualną, w tzw. drugie życie, *Second Life* (SL).

Na tym poziomie nie mówimy o pryncypiach, wykazywanych w teoriach antropologicznych czy filozoficznych, ale o przypadkach codziennego życia. Pomocna w ich badaniu jest socjologia zajmująca się regularnymi cechami codziennej realności. Mowa o człowieku społecznym, widzianym poprzez pryzmat różnych badawczych konceptualizacji. Ważną rolę w wydobywaniu owej specyfiki codziennego życia pełniła etnometodologia (H. Garfinkel), interakcjonizm oraz metafora teatralna (E. Goffman). Również badania fenomenologiczne (A. Schütz) poszukujące indywidualnego, subiektywnego sposobu ujmowania świata. Dla jednostki liczy się tylko wycinek decydujący o jej prywatnym poczuciu rzeczywistości. Liczy się tyle życia, ile można go realizować w prostym codziennym zaangażowaniu; tyle wartości, ile daje codzienność i tyle wyborów, ile ta codzienność umożliwia. Tak zakreślona sytuacja jednostki ma najczęściej związek z grupą i środowiskiem, określanym

w badaniach społecznych mianem „małe światy”. Realność na rozważanym poziomie jest zmienna, warunkowana sytuacyjnie, a zarazem dorzeczna, definitywnie przysługująca jednostce. I z takiego świata wyrusza człowiek na spotkanie ze światem wirtualnym i na spotkanie z innymi, którzy przyjęli tę samą drogę dopełniania życia własnego, ludźmi niekiedy nawet znanymi z Realu. W każdym razie uczestniczą oni częścią swojej osoby w świecie ułudy. O ile świat codzienny cechuje się jedynie pewną „fluktuacją”, o tyle świat możliwy jest dowolnie, woluntarnie zmienny. Ta dynamika i niestabilność stanowi dodatkową komplikację w ocenie wirtualnego współczynnika tożsamości. Dochodzi do pewnego paradoksu. Uczestnicy wkraczający w świat wirtualny w oczywisty sposób tracą „dzielność” bytową, istnienie ich jest osłabione, zarazem jednak w ich osobistym przeświadczeniu zyskują większe poczucie tożsamości. Życie w SL jest bardziej dynamiczne, pełne, a nawet „uczciwsze”, szczerze, twórcze, pełne afirmacji, bezkonfliktowe w kręgu uczestników itd. Nie jesteśmy tam obarczeni obowiązkami, pamięcią, urazami, „rodzimy się” na nowo. Można użyć metafory: „stare rzeczy w tym świecie zanikły, odeszły, przeminęły”. Realna tożsamość osobowa pełna dolegliwości jest odwrotnie proporcjonalna do tak zarysowanych walorów i „zalet” tożsamości najbardziej osobistej, „chcianej”, lecz osiągananej w sferze ułudy. W ułudzie łatwiej żyć, chociaż faktycznie życie się traci. Ta zależność, nieobjęta żadnym prawem, jest jednak prawidłowością, jest zjawiskiem typowym. Ukazuje, że niełatwo zachować pełnię osobowego życia w ponurej codzienności, łatwiej więc gdy ciężaru świata nie dźwiga się na swych barkach. Stąd motywacja częściowej migracji w sferę wirtualną.

Skąd bierze się to wrażenie solidności bytu opartego na wirtualnej nicości? Otóż pojawia się kolejny paradoks, który łągodzi skrajność poprzedniego. Świat ukształtowany na podłożu cyfrowego „substratu”, wtórny (wobec pierwotnego świata rzeczywistego) nie jest oparty na doraźnej umowie, jak w wypadku tradycyjnych zabaw. Okazuje się „mocniejszy”, bo uprzedni wobec indywidualnych inicjatyw ludycznych. Zawsze bowiem można dołączyć do istniejących już, uformowanych, licznych społeczności wirtualnych. Rozległość tego świata zapewnia mu stabilność. Zatem nie tyle jednostkowa deklaracja, ale status świata, do którego można wejść niczym przez otwarte drzwi, decyduje o randze wirtualnej rzeczywistości. Doraźność i tymczasowość zabaw pojedynczych, realizowanych całkowicie „na niby”, jawi się jako bardziej nierzeczywista niż rozległa sfera nierzeczywistości wirtualnej. Toteż w tym rachunku nierzeczywistości właśnie rozległy świat wirtualny lepiej zdaje się zaspokajać potrzebę tożsamości jednostki. Zadomowiony przez „stowarzyszenia” uczestników, funkcjonujące na zasadzie tzw. nowych

plemion, stwarza poczucie realnej więzi. Jest to tylko poczucie, skoro uczestnicy są jednak kimś innym niż w empirycznej rzeczywistości. Ponadto nie można się przenieść do Wirtualu w całości. Wirtualność wyznacza tylko pewną płaszczyznę życia, toteż tylko część aktywności zostaje przeniesiona do tego „drugiego cyfrowego życia”, inne muszą pozostać w życiu podstawowym, „pierwszym” (FL).

5

W kolejnym punkcie rozważań wychodzimy poza jednostkowe zjawiska tożsamości ku zasadom uniwersalnym czy globalnym, mającym udział w kształtowaniu kondycji jednostki. Tym razem podejmujemy zagadnienie tożsamości, wynikającej z relacji między regułami osobowego bytu a standardowymi czynnikami utraty rzeczywistości, które narzuca zglobalizowany, „uzabawiony” świat. Miejsce powszechnych zasad życia codziennego (moralnych, społecznych) zajmują równie powszechne tendencje, wyrosłe na gruncie postmodernizmu. Zasady ogólne – globalizacja, symulakryzacja, fikcjonalizacja całej rzeczywistości, czyli tzw. uzabawienie (ludologizacja) oraz systemowa wirtualizacja całego społeczeństwa – dotyczą wprawdzie zawsze jednostek i ich działań – biorą się jednak z tendencji ogólnych, właściwych specyfice dzisiejszego czasu. Perypetie tożsamości nie wynikają więc z dążeń jednostek, ale zostają im poniekąd narzucone przez kulturę. Zjawiska globalne cechują się swoistym „determinizmem” kulturowym. Jednostka staje się „człowiekiem wirtualnym” bez własnego udziału poza własnym wyborem, poza określoną sytuacją, podlega natomiast oddziaływaniu stałych „mechanizmów” wirtualizacji. Mechanizmy te powodują wzajemne przenikanie czynników realnych i wirtualnych. Wspomniana Mirosława Marody mówi o zmieszaniu obydwu sfer oraz o dominacji wirtualności w świecie rzeczywistym¹². Wirtualność jako zjawisko powszechne, trwale przeobrażające kulturę, wskazują też inni autorzy. Kazimierz Korab zwraca uwagę na konsekwencje zamiany dyspozycji realnych na wirtualne:

Bycie przez konkretnego człowieka awatarem oznacza w gruncie rzeczy byt bez tożsamości, byt zastępczy, udawany; nie wyczerpuje istoty, a więc tożsamości tego, kto się weń wciela [...] o ile w świecie realnym z tożsamości wyprowadzić można powinność, to w świecie wirtualnym moralność zostaje zastąpiona tylko i wyłącznie przez skuteczność. Świat wirtualny jest

¹² Zob. M. Marody, dz. cyt., s. 44.

amoralny, natomiast uczy mistrzostwa skutecznego działania; dodajmy, działania udawanego¹³.

Pesymistyczne konstatacje wobec „regularnego” Wirtualu znaleźć można m.in. w studium Eliasa Aboujaoude¹⁴. Przywołujemy jeszcze opinię Moniki Miczki-Pajestki, nawiązującej do prac Jeana Baudrillarda:

codziennosc, czyli wszelkie ludzkie działania, zachowania, postawy, sytuacje, odczucia, schematy postępowania i rutynowe czynności, rytuały oraz związane z nimi przedmioty ulegają wirtualizacji poprzez wykorzystanie czy też nałożenie na nie technologii cyfrowych, a w rozumieniu Baudrillardowskim poprzez wypowiedzenie racjonalności i „nadanie wszystkiemu charakteru informacyjnego” (Baudrillard, dz. cyt., s. 39). Niemniej w tak zarysowanej sytuacji zatracą się czy też ulegą rozmyciu podmiot. Jak podaje J. Baudrillard: „podmiot myślenia i działania staje się zbędny, wszystko ulega zapośredniczeniu przez technologię” (Baudrillard, dz. cyt., s. 38). Tym samym podważone zostaje tradycyjnie rozumiane „bycie” podmiotu, bowiem w wirtualności klasyczny podmiot w zasadzie znika, a sama wirtualność stanowi „metodę zniknięcia” [...] „nieludzkie i unicestwiający technologie uwalniają nas w ostatecznym rozrachunku od świata wartości i sądów. Całego tego balastu kultury moralnej i filozoficznej, od którego nowoczesna myśl radykalna z ogromnym trudem starała się uwolnić na sposób metafizyczny” (Baudrillard, dz. cyt. s. 41)¹⁵.

Zgodnie z wcześniejszą uwagą wirtualizacja podejmowana w poszczególnych sytuacjach życiowych wpływa na tożsamość podmiotu najsłabiej, warunkowo i tymczasowo, zmiana tożsamości jest doraźna, powierzchowna, odwracalna i nie narusza zasad właściwych dla zachowania tożsamości osobowego bytu. Natomiast na omawianym tu drugim poziomie ofiarą wirtualizacji padają reguły ogólne i same czynniki konstytutywne podmiotów

¹³ K. Korab, dz. cyt. s. 32. Myśl tę zaświadcza, przywołany przez Korabę, Akira Mizuta Lippit w związku z przeobrażeniem podmiotu w wirtualnej sferze: „kim zatem jest ten inny, do kogo jestem bardziej przywiązany niż do siebie samego, z chwilą kiedy w istocie mojej zgody na moją własną tożsamość to właśnie on nadal będzie mną poruszał?” (tamże, s. 33), z tekstu: A. M. Lippit, *Virtual Annihilation: Optics, VR, and the Discourse of Subjectivity*. „Criticism” 2010. FindArticles.com [dostęp: 25 I 2010].

¹⁴ E. Aboujaoude, *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości*, przeł. R. Andruszko, Kraków 2012.

¹⁵ M. Miczka-Pajestka, dz. cyt., s. 148. Autorka cytuje wypowiedzi Jeana Baudrillarda z książki: *Słowa klucze*, przeł. S. Królak, Warszawa 2008, ze stron: 39, 40, 41.

realnych: statusy osób, zasady moralne, formy więzi i społecznego współzycia, które są definitywnie zastępowane przez ogólne kryteria stosowane wobec podmiotów wirtualnych. Odrealnienie podmiotu, wyłączenie obowiązującego kontekstu społecznego, personalnego, jest źródłem separacji i „niezaangażowania” w poważne sytuacje i obowiązki innych osób. „Kreowana tym sposobem narcystyczna subiektywizacja wykazuje – jak zauważa K. Korab – pokrewieństwo z liberalnymi hasłami indywidualizmu, egoizmu, walki i wolności”¹⁶. Ta tendencja swoistej „swawoli” znajduje uprawomocnienie w kulturze, w jej rozbiściu, w konsekwencji w samoniszczeniu podmiotu i zbiorowości ludzkich¹⁷. Polega to zwłaszcza na zabawach oraz narastającej na ich podłożu ludologizacji – jako zjawisku globalnym. Proces indywidualizacji wzmagają się w wyniku wirtualizacji i zwrotnie oddziałuje na świat codzienny. Wirtualne sprzężenie oddziaływań między światem realnym i wirtualnym przyspiesza (na zasadzie synergii) przenoszeniem postaw, zachowań i wartościowań ze „świata drugiego” do codziennego życia. Wszystko to zyskuje silne wsparcie w procesach globalnej wirtualizacji¹⁸. Sumując, zauważamy, że udział w świecie wirtualnym ma dwojaką konsekwencję: 1) utrata statusu ontycznego, przemieszczenie w sferę utożsamienia, 2) pozbawienie zasad, rozprężenie, które z wirtualnego świata przenika rzeczywistość i zaburza jej ład.

Należy zauważyć, że na poziomie drugim, dotyczącym powszechnych norm i reguł, podmiot staje wobec rozległej sfery oddziaływań i tendencji przenikających całą przestrzeń kulturową. Tych tendencji nie wybiera, ale im nieustannie podlega. W tej sytuacji trudno sprostać wysokim standardom życia osobowego, a zapewne trudniej jeszcze uwolnić się od kulturowych determinizmów współczesności. Dla przywrócenia realnego statusu i ładu jednostki potrzeba przede wszystkim odpowiedniego samorozumienia bytowej kondycji człowieka. Kwestię tę podejmuje Waław Branicki. Rozważając

¹⁶ Tamże s. 34.

¹⁷ Zwraca na to uwagę J. Kociuba, *Indywidualistyczna i personalistyczna koncepcja jednostki a tożsamość*, [w:] *Kim jestem, kim jesteśmy. Antropologiczne i socjologiczne konteksty współczesnej tożsamości*, pod red. D. Czakon, M. Boruty, Kraków 2012, s. 54-69. Konsekwencje tego zjawiska zostały scharakteryzowane wraz z pojęciem nieograniczonej wolności i indywidualistycznego konfliktu (W. Chudy).

¹⁸ Znamiennym przykładem jest udział w grach – nieustanne pozostawanie w konflikcie, co tworzy świat uproszczony, amoralny, ale władny kształtować podmiotowość także poza Wirtualnym; przykładem jest też nasycone „ja” wspomnianego Kennetha J. Gergena, które nie kontroluje swoich „zasobów” w wyniku przepełnienia i trudności w identyfikacji tożsamości. Indywidualizmu nie podważa, wskazana przez Michela Mafesollego, koncepcja nowych plebion. W nowych związkach brak zobowiązań, więzi, odpowiedzialności, ich miejsce zajmuje swobodne skupianie się wokół doraźnych tematów i przedsięwzięć. Przykładem mogą być zespoły uczestników gier komputerowych.

czynniki, które zapewniają jednostce większą tożsamość, nawiązuje do myśli Edyty Stein:

Dobre jest bowiem tylko to, co jest rozumne, a rozumne jest tylko to, co może zaistnieć. Rozumność jednoczy się z dobrem wówczas gdy możliwości określone w istocie zostają zaktualizowane. W tym ujęciu nie jest możliwe nadawanie istnienia temu, co jest nierozumne. Tego typu działanie oznacza niszczenie i prowadzi do destrukcji tożsamości. To, co mogło, a nie zostało zaktualizowane w czasie t 1, nie zostało włączone w obręb tożsamości. Nie zaistniało i nigdy już w tym czasie nie zaistnieje. Tracąc w ten sposób czas, podmiot niejako również traci istnienie. W sytuacji, gdy człowiek może postępować poprawnie, ale mógłby lepiej, wtedy również – choć w mniejszym stopniu – następuje osłabienie tożsamości, czyli rozluźnienie związku między istnieniem a istotą. To zaś oznacza, że – jak pisała Stein – istnienie staje się coraz bardziej „nicościowe”. Człowiek może aktualizować swoje czyny, czyli udzielać im istnienia. Jeżeli jednak będą one jedynie akcydentalne, a nie będą dotyczyły jego istoty, to tożsamość zostanie zredukowana do wiązki przypadkowych elementów¹⁹.

W związku z wirtualizacją to „nicestwienie” wydaje się wyjątkowo dotkliwe. Istotna jest tu wypowiedź Maryli Hopfinger. Zdaniem autorki

w przypadku nowych mediów technologia nie tylko służy do przekazywania treści, ale uczestniczy w ich powstawaniu. W konsekwencji technologia wymusza określone postępowanie. Człowiek mógł w pełni panować, posługując się takimi narzędziami jak pędzel czy pióro, natomiast technologie elektroniczne „zdobywają nad ludźmi władzę”²⁰.

Wyrażona tutaj teza, mówiąca o determinującym wpływie mediów czy szerzej: narzędzi, którymi posługuje się człowiek, na jego zachowania, a może

¹⁹ W. Branicki, dz. cyt., s. 97-98. Autor, podobnie jak cytowana E. Stein, sięga po kategorie filozofii realistycznej, dla której w charakterystyce bytowej liczy się związek istoty z istnieniem; zaburzenie tego związku polega na niezrealizowaniu bytu, jego osłabieniu, „nicestwieniu”; powołanie do istnienia i podtrzymanie istnienia wymaga podstawy rozumnej. W przeciwnym wypadku do istnienia powoła się twory ułomne, niepełne, pozbawione konstytutywnej podstawy, także „cyfrowo” zredukowane.

²⁰ Zob. W. Branicki, dz. cyt., s. 161. Badacz nawiązuje do wypowiedzi Maryli Hopfinger w książce zbiorowej pod jej redakcją. Cytowane poglądy zostały zawarte we *Wprowadzeniu* do tego tomu: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, Warszawa 2005, s. 9-22.

nawet na jego istotę, ma długą tradycję²¹. Nowe media mogą skutecznie uniemożliwić samostanowienie i samopotwierdzenie ontologicznego statusu osoby ludzkiej. Mimo nienaruszalności tego statusu osoba usytuowana w warunkach świata wirtualnego – może utracić związek z własną tożsamością. Zachodzi to szczególnie w sytuacji nieustannego doświadczania redukcji tożsamości. Tożsamość może się konstytuować, nasilać lub słabnąć, „blaknąć”. Zjawisko to może objąć podstawowe wyróżniki osoby, może też naruszyć właściwą konstytucję jej społecznej podmiotowości. Tracąc respekt wobec realnego i ontologicznie określonego istnienia, a dowartościowując kreatywność i wolność, odrzuca się realność osoby. Zupełne nieporozumienie dotyczy metafizyki jako rzekomej proklamacji reguł wbrew wolnej autokreacji człowieka. W nawiązaniach do metafizyki nie chodzi przecież o strukturę bytową (skądinąd efektywnie rozpoznawaną), ale uznanie realności bytowej człowieka w jego wymiarze rozumnym (czyli duchowym).

6

Pozostaje nam trzeci poziom mechanizmów wirtualizacji. Utrata tożsamości na tym poziomie wynika z wirtualizacji, która wdziera się w sferę samego ludzkiego bytu – w naturę cielesną i rozumną (duchową). W zamyśle autorów inicjujących takie rozwiązania nowa tożsamość, „tożsamość” wirtualna ma być zamiennikiem pierwotnego statusu bytowego człowieka. Mówimy tu o aspiracjach transhumanizmu – niewątpliwie fantazyjnych, ale istotnie obecnych w dzisiejszej debacie naukowej, w debacie na temat wirtualizacji. Nie sposób więc tych spraw przemilczeć²². W tej nowej, radykalnej formule człowiek traci naturalne atrybuty i przenosi świadomość (która w tych koncepcjach jest traktowana jako istota człowieka) w środowisko cyfrowe, a mówiąc obrazowo, chodzi o wydobycie istoty człowieka z naturalnego ciała i umysłu i włączenie jej w nośnik cyfrowy. Koncepcja ta wyłania się z mgławicy hipotez. Powstała w kręgu aspiracji do dalszego swobodnego dysponowania człowiekiem. Zakłada możliwość relatywnego zastępowania pierwotnej bytowości inną („cyfrową”) postacią ludzkiego bytu. Mimo prawdopodobnej niewykonalności cały ten zamysł budzi zastrzeżenia i niepokój.

Dwa są powody sugerowanego tu krytycznego zastanowienia. Powód ogólniejszy dotyczy owego bytowego pojmowania świadomości. Od czasów

²¹ Tamże.

²² Tym bardziej że transhumanizm jest mimo wszystko coraz bardziej obecny – druga jego wersja, dotycząca transformacji genetycznych, o wiele skuteczniej toruje sobie drogę w dzisiejszej rzeczywistości kulturowej. I ta druga wersja stwarza komplikacje ontologiczne.

Turinga kołaczę się w kręgu osób zainteresowanych komputeryzacją pytanie: czy komputery potrafią myśleć?, a dalej pytanie kolejne – czy komputery mogą posiadać świadomość jako samoświadomość²³? Jednym słowem, czy mają jakieś „ja”, które charakteryzuje się świadomością siebie. Kwestia osiągnięcia „świadomości” przez urządzenia cyfrowe okazuje się ważna o tyle, że stanowi warunek przeniesienia świadomości człowieka w środowisko cyfrowe. Jest to oczywiście warunek niezbędny, ale niewystarczający. W każdym razie kwestia świadomości komputerów musi być rozważana jako pierwsza. Cała ta sprawa świadczy o myślowym dziedzictwie samego Kartezjusza. Właśnie Kartezjusz, nie znajdując oparcia przeciw sceptycyzmowi we współczesnej sobie filozofii klasycznej, szukał innej podstawy uprawomocnienia wszystkiego, zatem i statusu człowieka. Takie oparcie odnalazł właśnie w samym myśleniu, stwarzającym niepowątpiewalny punkt wyjścia dla filozofii, w tym ontologii i antropologii. Otóż sprowadzanie bytu ludzkiego do ośrodka samoświadomości jako jedynej podstawy tożsamości lokuje się w nurcie nastawienia kartezjańskiego. Dotyczy jednak nie, jak to ma miejsce u Kartezjusza, myślenia jako własności duszy (przejście od *cogito* do *res cogitans*), ale myślenia samego w sobie. Miałoby ono być jedynym substratem tożsamości człowieka, po transformacji w przestrzeń cyfrową, z wszelkimi konsekwencjami zachodzącej w wyniku tego wirtualizacji²⁴.

Sygnalizowany wcześniej drugi powód krytycznego zastanowienia nad wirtualną transformacją wiąże się nie tylko z przekonaniem większości badaczy o braku intencjonalności i świadomości komputerów, ale o ułomnej, zredukowanej postaci „ja”, wcielonego w urządzenie cyfrowe i ukonstytuowanego z treści zachodzących w tych urządzeniach cyfrowych procesów. Trudno mówić tu zatem o tożsamości obejmującej ciało, niezbywaną sferę osobowej realizacji bytu ludzkiego. Przenoszenie istoty człowieka – czyli samoświadomego „ja” – z substratu naturalnego w cyfrowy byłoby zwieńczeniem tej wielkiej idei ontologicznego przemieszczenia, jednak ze wszystkimi

²³ Kwestia znalazła się głównie w popularnych pracach poświęconych tzw. świadomości urządzeń cyfrowych: zob. R. Penrose, rozdział I: *Czy komputer może myśleć?*, [w:] *Nowy umysł cesarza. o komputerach, umyśle i prawach fizyki*, przeł. P. Amsterdamski, Warszawa 2000. Problematykę tę szerzej rozważa J. Kloch, *Świadomość komputerów?*, Kraków 1996.

²⁴ Tak należało tę rzecz rozumieć od początku. Ponowoczesne pomijanie duszy (skutkiem pomijania metafizyki jako teorii i gwarancji uprawomocnienia), a koncentracja na myśleniu *cogito* napotyka na swej drodze nieoczekiwane uprawomocnioną na gruncie analizy współczesnej tezę Danuty Gierulanki, która wykazała, że sąd o przejściu między *cogito* a *res cogitans* intuicyjnie oczywisty może być analitycznie niezasadny, co osłabia całe kryterium kartezjańskiej refleksyjności. Ta okoliczność nie ma wpływu na kwestie realności podmiotu. Ontyczny status duchowego rozumnego komponentu człowieka wykazywany jest inną drogą przez nurty filozofii współczesnej.

wskazanymi tu niekorzystnymi konsekwencjami. Człowiek nie jest bowiem w stanie stworzyć swojej repliki z całym humanistycznym wyposażeniem.

Projektowane ucyfrowienie prowadzi do zawłaszczenia i zniewolenia jednostki w relacjach społecznych, począwszy od inwigilacji po manipulację i sterowanie jednostką. Mimo apokaliptycznych, orwellowskich zagrożeń jest to jednak problem pomniejszy. „Ucyfrowienie” dokonuje się w wyniku dążności do przekraczania dotychczasowych barier pomimo faktycznego przeświadczenia o ostatecznym zagrożeniu antropologicznym i cywilizacyjnym. „Czy na pewno będziemy chcieli stworzenia bytu równie intelektualnie sprawnego jak my, ale zupełnie innego?” – pyta Grzegorz Lindenberg²⁵. U tegoż autora pojawia się ważny w tym punkcie naszych rozważań problem tworzenia człowieka przez człowieka na gruncie intelektualno-technicznym. Nie rozważamy tu, czy jest to możliwe, skoro w przekonaniu Lindenberga zjawisko samoświadomości nawet u ludzi rozpoznane nie zostało. Większość autorów sprawia jednak wrażenie, że dostęp do ontologii jest „w zasięgu ręki” i jest możliwe tworzenie replik człowieka lepszych bądź dorównujących człowiekowi, o ile znajdzie się klucz do manipulowania głębokim poziomem bytu ludzkiego. Czy może on być ujęty drogą techniki cyfrowej, czy jest „w zasięgu ręki”? Próby tworzenia samoświadomych twórców w wyniku intelektualno-technicznych zabiegów zdumiewają, zdumiewa też tak pochopny, lekceważący stosunek do ontologii. Człowiek jest wyposażony w intencjonalność, a nie tylko proceder analityczny. Intencjonalność nie jest sprawą tego typu zabiegów, jest innego typu. Jej adekwatne poznanie leży w domenie filozofii czy to klasycznej, czy fenomenologicznej i we właściwym dla niej opisie²⁶. Człowiek nie może sam wytworzyć struktury duchowej, choć

²⁵ G. Lindenberg, *Ludzkość poprawiona. Jak najbliższe lata zmienią świat, w którym żyjemy*, Kraków 2018, s. 147.

²⁶ Nie ma przejścia od nauk szczegółowych do filozofii, pomijając te stanowiska, które takie przejście zakładają (np. filozofia jako uogólnienie refleksji naukowej). Poznanie naukowe z powodu jego specyfiki metodologicznej w XX wieku całkowicie rozchodzi się z poznaniem filozoficznym. Jak z nauk wyprowadzić pryncypia etyczne, osiągnane inną drogą, np. poprzez analizę aktów osobowych (w koncepcjach personalistycznych). Toteż sugestie unowocześnień ontologii Wiesława Sztumskiego stanowią jego osobistą propozycję ujęcia zależności nauk szczegółowych i filozofii. Jego postulaty: „po pierwsze, wiedza filozoficzna i naukowa ma składać się na jeden spójny obraz świata. A po drugie, ontologia. Jak każdy inny dział filozofii, musi być bardziej wrażliwa na postęp wiedzy naukowej i szybko reagować na nowe odkrycia. W związku z tym trzeba by poddać rewizji i modyfikacji poglądy i kategorie ontologii klasycznej, a nawet dokonać pewnej «rewolucji», żeby z ontologii uczynić «naukę dynamiczną», rozwijającą się równoległe z nowymi odkryciami nauk szczegółowych, postępem techniki oraz ze zmianami dokonującymi się w środowisku przyrodniczym i społecznym” (W. Sztumski, *Filozoficzny aspekt wirtualizacji i kwestia cyberontologii*, [w:] *Wirtualizacja...*, s. 60-61).

może nią dysponować, podobnie jak innym człowiekiem i jego duchowym wymiarem (np. drogą praktyk neuropsychologicznych).

Efektom wątpliwości co do statusu jednostki ludzkiej transformowanej w postać cyfrową są różne ujęcia kategorii cyberczłowieka bądź postczłowieka. Czy te transformacje bądź repliki zasługują nadal na zmodyfikowaną wprawdzie, jednak zasadną identyfikację z człowiekiem? Właściwe pojmowanie wymaga uznania jego bytowego statusu, którego nie zapewnia nawet samoświadomość²⁷. Jest bowiem warunek głębszy. Otóż nieusuwalny status bytowy wiąże się z osobową kondycją człowieka jako podmiotu realnego i godnego. Obydwu tych atrybutów nie można ująć badawczo, a tym bardziej replikować. Ani istnienia, ani godności osoby nie można wyprowadzać ze źródeł określonych i uchwytnych, nie można identyfikować poznawczo. Powód jest prosty. Przyjęcie uchwytnego poznawczo uzasadnienia sprowadza osobę do rangi ontologicznej tego, co uzasadnia. Tym samym sprowadza osobę do stanu przedosobowego. Rzecz w tym, że każdy element rozpoznawanej rzeczywistości, przywołany do tłumaczenia godności osobowej, spotka się z tym samym zastrzeżeniem. Nie ma jakiegokolwiek czynnika tzw. światowego, czyli czegokolwiek powołanego do „tłumaczenia” bytowego faktu godności, co mogłoby tej roli sprostać. Wynika to stąd, że istota godności wymaga przekraczania wszystkiego w świecie i społeczeństwie, osoba, jako najwyższy byt, sytuuje się ponad światem i zbiorowością, można powiedzieć „transcenduje” wszystko. W tej sytuacji Francis Fukuyama owo prawidłowe umocowanie godności określa symbolem „X” (symbolem niewiadomego)²⁸. Ugruntowanie godności w czynniku niewiadomym, pozbawionym więc możliwości „wyjaśniania”, nadaje temu czynnikowi (przynajmniej metodologicznie) „pozaświatowy” charakter. Takie rozumienie godności okazuje się podobne do uzasadnienia dokonywanego w oparciu o „pozaświatową” *ex definitione* Transcendencję w systemach metafizyki klasycznej. Transcendencja jest jedynym uprawionym donatorem bytu osoby jako osoby i jedynym donatorem jej godności. Tych „mocnych” warunków niezbywalnych dla osoby

²⁷ Możliwość „zeskanowania” umysłu człowieka w zasoby urządzeń cyfrowych jest zagadnieniem technicznym tak długo, póki w związku z tym procederem nie pojawią się komplikacje ontologiczne. Wszelkie „przemianowania” człowieka w odniesieniu do pierwotnej (naturalnej) kondycji ontycznej wymagać winny analizy ontologicznej. Jednak „zredukowanie” człowieka do postaci cyfrowej dotyczy aspektów drugorzędnych. Istota człowieka nie może być „replikowana”, gdyż jest cyfrowo „nieprzekładalna”.

²⁸ Wiąże się to z trudnym do odrzucenia faktem bądź postulatem wolności (wolnej woli) oraz z potrzebą uzasadnienia apodyktycznej tezy o godności, co polega m.in. na stwierdzeniu, że stanu człowieka nie można „deterministycznie” powiązać z ewolucją przyrodniczą (zob. F. Fukuyama, *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, przeł. B. Pietrzyk, Kraków 2004, s. 198-200 i 211-213).

nie może w zakresie swojej wydolności zagwarantować jej przewidywana modyfikacja (replikacja) cyfrowa. Zatem ewentualna tożsamość wirtualna okazuje się zupełnie różna od przysługującej człowiekowi tożsamości pierwotnej, ontologicznie (metafizycznie) źródłowej.

■ Bibliografia

- Aboujaoude E., *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości*, przeł. R. Andruszko, Kraków 2012.
- Baudrillard J., *Słowa kluczowe*, przeł. S. Królak, Warszawa 2008.
- Boellstorff T., *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, przeł. A. Sadza, Kraków 2012.
- Branicki W., *Tożsamość a wirtualność*, Kraków 2009.
- Fukuyama F., *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, przeł. B. Pietrzyk, Kraków 2004.
- Gergen K.J., *Nasycone Ja. Dylematy tożsamości w życiu współczesnym*, przeł. M. Marody, Warszawa 2009.
- Hopfinger M., *Wprowadzenie*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, pod red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
- Kloch J., *Świadomość komputerów?*, Kraków 1996.
- Kociuba J., *Indywidualistyczna i personalistyczna koncepcja jednostki a tożsamość*, [w:] *Kim jestem, kim jesteśmy. Antropologiczne i socjologiczne konteksty współczesnej tożsamości*, pod red. D. Czakon, M. Boruty, Kraków 2012.
- Korab K., *Filozofia i socjologia wirtualnej rzeczywistości*, [w:] *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat?*, pod red. K. Koraba, Warszawa 2010.
- Krąpiec M.A., *Ja – człowiek. Zarys antropologii filozoficznej*, Lublin 1979.
- Lindenberg G., *Ludzkość poprawiona. Jak najbliższe lata zmienią świat, w którym żyjemy*, Kraków 2018.
- Lippit A.M., *Virtual Annihilation: Optics, VR, and the Discourse of Subjectivity*. „Criticism” 2010. FindArticles.com [dostęp: 25 I 2010].
- Maffesoli M., *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, pod red. B. Fatygi, przeł. M. Bucholc, Warszawa 2008.
- Marody M., *Wirtualność rzeczywistości, rzeczywistość wirtualności*, [w:] *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat?*, pod red. K. Koraba, Warszawa 2010.
- Miczka-Pejestka M., *Wirtualizacja codzienności a realna potrzeba „bycia”*, [w:] *Wirtualizacja. Problemy, wyzwania, skutki*, pod red. L.W. Zachera, Warszawa 2013.
- Pawłowski A., *Wirtualizacja – historia i próba rekonstrukcji pojęcia*, [w:] *Wirtualizacja. Problemy, wyzwania, skutki*, pod red. L.W. Zachera, Warszawa 2013.
- Penrose R., *Nowy umysł cesarza. O komputerach, umyśle i prawach fizyki*, przeł. P. Amsterdamski, Warszawa 2000.

- Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.
- Sztumski W., *Filozoficzny aspekt wirtualizacji i kwestia cyberontologii*, [w:] *Wirtualizacja. Problemy, wyzwania, skutki*, pod red. L.W. Zachera, Warszawa 2013.
- Zacher L.W., *Człowiek utechniczony i zwirtualizowany w hybrydowym świecie*, [w:] *Wirtualizacja. Problemy, wyzwania, skutki*, pod red. L.W. Zachera, Warszawa 2013.

Słowa kluczowe: wirtualizacja, realność, wirtualność, osoba, ontologia, transhumanizm, tożsamość, „uzabawienie”, ucyfrowienie

■ Identity of a person in the conditions of virtualization of culture

(summary)

Keywords: virtualization, reality, virtuality, person, ontology, transhumanism, identity, playfulness, digitalization

In terminological and conceptual characteristics, virtuality is understood in three ways: as a digital, psychological or ontological phenomenon. The article prevails in the ontological approach concerning the possible impact of virtualization on the living status of a person. The “strongest” understanding is able to cover all possible forms of virtualization of a man of varying intensity, specificity and rank. From the relationship between reality and virtuality, various forms of human identity emerge. We distinguish at least three levels of such relations, defining three ranges of identity issues in the present article.

At the first level, we refer to the identity associated with life situations, a variable consisting of migration between reality and virtuality. The loss of reality is temporary, reversible, and it mainly concerns media and ludic activity. A typical form of these dependencies is participation in SL (Second Life). Despite the temporary participation in virtuality, man does not lose his real position in personal and social life.

On the second level, the issue of identity is shaped as a result of the confrontation of general principles. The place of the basic rules of everyday life (moral, social) occupy equally common media and ludic tendencies caused by the irreversible virtualization of the world. These processes are characterized by a specific cultural “determinism”.

An individual man becomes the “virtual man” without his own participation and beyond his own choice. Under these circumstances, the man’s social and daily identity can be permanently destroyed.

The third level applies to transhumanism projects. Their goal is to replace the primary (bodily and spiritual) being with “digital” being. The new virtual identity is supposed to be a “replica” of the human individual as a result of “scanning” the mind into a digital medium. As a result, it can at most contribute to the creation of some post-human. This process does not concern basic human ontology. A person’s being as a real and dignified

subject cannot be captured and transformed digitally. The “deep” identity of a person, despite these efforts, is not subject to virtualization.