Jacek Koronacki: Cyborg w urojonym świecie

Prorocy wieszczący ziszczenie się epoki rzeczywistej wirtualności, którzy widzą taką przyszłość losu ludzkiego jako naturalną albo wręcz pożądaną, sami są obywatelami już nowej, pochrześcijanskiej epoki. Mieszkają na uniwersytetach i w Krzemowych Dolinach. Są nauczycielami zła – pisze prof. Jacek Koronacki w „Teologii Politycznej Co Tydzień": „Metawersum i doświadczanie nowej (nie)rzeczywistości".

Stanowimy dziś „społeczeństwo sieci". Internet połączył ze sobą miliardy komputerów, których właścicielami są osoby prywatne i różne organizacje, które służą przedsiębiorstwom, bankom, koncernom, rządom, armiom, społecznościom internetowym itd. Internet to sieć albo „sieć sieci", w której mniejsze sieci lokalne mogą działać niezależnie od siebie, ale są połączone w jedną sieć globalną. Przy tym owa lokalność nie jest już pojęciem geograficznym, ale dotyczy sieci przepływów informacji. Na przykład może to być sieć należąca do globalnego koncernu i łącząca komputery z całego świata, byle należące do tego i tylko tego koncernu. Internetowi obca jest także kategoria czasu. Przepływają w nim informacje z różnych czasów i dowolnej wagi – Księga Rodzaju i dzisiejszy list Jacka do Ryszarda. Każda osoba z komputerem podłączonym do sieci ma taką samą możliwość odbierania dowolnych treści tekstowych, obrazowych i multimedialnych, jak i ich tworzenia oraz rozsyłania.

Tak było już na przełomie XX i XXI wieku (dziś dotyczy to także każdej osoby posiadającej smartfon czy podobne urządzenie). I już wtedy było jasne, że możliwość komunikacji przez Internet, tworzenia później rozsyłanych przez sieć oraz odbierania treści multimedialnych będzie miała ogromny wpływ na kulturę i kondycję człowieka w otaczającym go świecie.

Przez całą dotychczasową historię wartości i cele społeczeństwa rodziły się na styku wiary i objawienia oraz codziennego doświadczenia, zmagania się człowieka ze światem, związków między ludźmi, którzy żyli w określonym miejscu i czasie. Ale paradygmaty wieku informacji są inne. Jak pisał w swojej trylogii Manuel Castells („Wiek informacji: Ekonomia, społeczeństwo i kultura", 1996 - 2000): *Z jednej strony dominujące funkcje i wartości społeczne organizowane są w warunkach równoczesności bez odwołania do miejsca; innymi słowy organizowane są w przepływy informacji, umykające doświadczeniu związanemu z jakimkolwiek umiejscowieniem w przestrzeni. Z drugiej strony, dominujące wartości i interesy konstruowane są bez odniesienia do przeszłości lub przyszłości, w bezczasowym pejzażu sieci komputerowych i mediów elektronicznych, gdzie wszystko co jest wyrażane, jest albo równoczesne, albo bez przewidywalnego następstwa. Wszystkie komunikaty ze wszystkich czasów i ze wszystkich miejsc są wymieszane w jednym hipertekście, ciągle inaczej układanym i przekazywanym w dowolnej chwili, dokądkolwiek, zależnie od interesów nadawców i nastroju odbiorców.*

Przez całą dotychczasową historię wartości i cele społeczeństwa rodziły się na styku wiary i objawienia oraz codziennego doświadczenia, zmagania się człowieka ze światem, związków między ludźmi, którzy żyli w określonym miejscu i czasie

Tym sposobem człowiek zanurzał się w wirtualnym świecie hipertekstowej komunikacji. I już wtedy zwracał Castells uwagę – a witał ten fakt z ostrożną aprobatą – iż rzeczywista bytowość człowieka może stopniowo zanurzyć się bez reszty w tym świecie wirtualnym, że to wirtualności przyda człowiek atrybut bycia rzeczywistą, za mniej atrakcyjny uznając świat realny.

Rok 2003 przyniósł umieszczenie w komputerowej sieci co najmniej dwóch światów wirtualnych, *There* (prototyp pojawił się w 2001) i *Second Life*. Zainteresowani tymi światami ludzie wprowadzają do nich

człekopodobne awatary o takich profilach psychologicznych, zawodowych, jakich sobie życzą, one zaś włączają się do życia na takiej wirtualnej „planecie”. Firmy zaczęły mnożyć w Internecie światy wirtualne. Marsz ku rzeczywistej wirtualności nabrał rozpędu, przyciągając do swoich światów – czy raczej zanurzając w nich – coraz więcej entuzjastów. Jeszcze wcześniej niesłychanie dynamicznie zaczął się rozwijać rynek gier komputerowych w sieci z udziałem na żywo nawet setek czy tysięcy graczy (ang. Massively Multiplayer Online Games). Z czasem takie gry zaczęły być rozgrywane w światach wirtualnych, ale i bez tego ich siła przyciągania – i tym samym odciągania od kontaktu ze światem prawdziwym – jest w przypadku wielu ludzi przemożna.

Pobyt w świecie wirtualnym daje dziś nie tylko możliwość poruszania się w nim i widzenia go, ale także odbierania sygnałów przez inne zmysły – słuch, dotyk, węch. Dzieje się tak za pośrednictwem specjalnego sprzętu, np. specjalnych gogli i rękawic. Jutro kontakt człowieka z owym światem ma być jeszcze głębszy, a to np. „dzięki” interfejsom mózg-komputer, czyli domózgowym implantom.

Metawersum ma być kolejnym krokiem milowym na drodze ze świata prawdziwego do wirtualnego. Ma dać możliwość przenoszenia się z fizycznego świata rzeczywistego do trójwymiarowych światów wirtualnych, informatycznie zespolonych w jeden wielki, globalny „metasystem”, pozwalający przejść z jednego świata do innego. W tych światach będziemy mogli przebywać stale, z możliwością ich jednoczesnego doświadczania. Każde z nas będzie mogło znaleźć się w każdym z tych światów i każde z nas będzie się czuć prawdziwie obecne w wybranym świecie wirtualnym.

Dla osoby starszej brzmi to co najmniej obco, jeśli nie absurdalnie. Osoba starsza nie chce uciec ze świata, w którym żyje, do świata urojonego, chyba że nie potrafi znieść nieszczęścia, do którego Bóg dopuścił, a los jej przyniósł. Najczęściej Internet i usługi przezeń dostarczane – poczta elektroniczna, książki elektroniczne, również spotkania w sieci – są dla niej narzędziem, innym i wygodnym, ale pełniącym te same funkcje co np. list napisany na papierze czy książka wydrukowana (nota bene, autor tego tekstu nie napisałby z przyjacielem i mentorem dwóch książek, gdyby nie było Internetu –

> *Pobyt w świecie wirtualnym daje dziś nie tylko możliwość poruszania się w nim i widzenia go, ale także odbierania sygnałów przez inne zmysły – słuch, dotyk, węch*

pierwsza z nich powstała w 1993 r., a pisana była przez pierwszego jej autora w Houston i przez piszącego te słowa w Warszawie). Liczy się dla takiego użytkownika Internetu treść, nie medium ją niosące.

Na marginesie wypada odnotować, że wizja metawersum nie ziści się jeszcze długo – zarówno ze względów technicznych, jak i biznesowych – ale w to nie warto tu wnikać. Pomijając potrzebę dalszego rozwoju techniki strumieniowego (w czasie rzeczywistym) przesyłania danych, obrazowania ruchu, rozpoznawania emocji ogarniających użytkownika i innych tego typu aspektów, wystarczy nadmienić, że wizja ta będzie wymagać zbudowania jednej, zunifikowanej platformy (wspomnianego już globalnego „metasystemu"), która umożliwi użytkownikom interakcję ze wszystkimi usługami sieciowymi oraz między sobą nawzajem, podczas gdy dziś te usługi istnieją na różnych i różnie zbudowanych platformach informatycznych. A to będzie trudne technicznie i dziś owe platformy – innymi słowy firmy je utrzymujące – konkurują między sobą o użytkowników strzegąc swojej inności. Jest to wielka wojna o klienta – co jest zgodne z prawami epoki chciwości i oszalałego, gdy o jego tempie myśleć, postępu technicznego. Ściślej, jest to wojna o zagospodarowanie tego klienta czasu wolnego. Ten wolny czas był kiedyś fundamentem kultury, w Grecji Arystotelesa znany pod nazwą skole, później przetłumaczony na łacinę jako scola (p. podsumowanie tego faktu pióra Józefa Piepera, "Musse und Kult", 1948, tłum. ang. „Leisure: The Basis of Culture", 1952). Niewłaściwie pomyślany, bez wpływowej elity, która tak ów czas chciałaby rozumieć, jest wyłącznie jednym z nośników antykultury.

Metawersum w ścisłym tu przywołanym sensie może być śpiewem przyszłości, ale nie jest nim narkotyk dzisiejszej rozrywki – tych wszystkich gier oraz światów wirtualnych – i także najróżniejszych serwisów społecznościowych, które oferują pozór autentycznego kontaktu międzyosobowego. Z metawersum, czy bez niego, bez

żadnych światów wirtualnych „żyjących” na informatycznych platformach, na przełomie XX i XXI wieku cywilizacja zachodnia ruszyła ku opisanej wówczas przez Castellsa rzeczywistej wirtualności. I nadała nowy impet myślowej i moralnej dezorientacji – i degeneracji – społeczeństw. Na anegdotycznym przykładzie – stwarzając każdej i każdemu takie samo prawo bycia opiniotwórcą ułatwiła przydanie przez szeroki ogół takiej godności niemądrej aktorce i niemądremu aktorowi. Ale to nie postęp techniczny należy za to winić.

Marshall McLuhan wyprzedził czas, gdy w 1964 roku opublikował książkę pod znamiennym tytułem „Zrozumieć media: przedłużenia człowieka”. Pisał wtedy, że środki przekazu same są przekazem, a nie (tylko) przekazicielem, że – no właśnie – są „przedłużeniem człowieka”. Internetu jeszcze nie było, na dobre zaczął gościć w ludzkim świecie 25 lat później. I to zanurzenie człowieka w Internecie też dobrze opisywał wspomniany Castells oraz cały legion innych badaczy, zresztą entuzjastów owego zanurzania się człowieka w rzeczywistej wirtualności. O co McLuhan nie pytał, a tym bardziej późniejsi badacze, to o fundamentalną przyczynę takiego obrotu spraw ludzkich.

> *Marshall McLuhan pisał, że środki przekazu same są przekazem, a nie (tylko) przekazicielem, że są „przedłużeniem człowieka”.*

Tym fundamentem jest kultura i na niej budowana cywilizacja. A jeśli kultura, to kult oraz wspólnie przeżywane rozumienie sensu życia. Na przełomie XIX i XX wieku było już jasne, że Zachód wkracza w nową epokę – triumfu kultury zsekularyzowanej (nie potrafię powstrzymać się, by nie przypomnieć w tym miejscu paru esejów na ten temat zbyt mało chyba czytanego historyka amerykańskiego Krzysztofa Dawsona, zwłaszcza jego eseju pt. „Humanizm i nowy ład” z tomiku „Essays in Order”, 1931; spojrzenie Dawsona mówi o procesie upadania chrześcijańskiego Zachodu nieskończenie więcej niż np. morfologiczne ujęcie historii przez Spenglera). Zaiste, jeśli spojrzeć na Zachód jako całość, trudno zaprzeczyć, iż cel epoki wcześniejszej został osiągnięty – kościoły chrześcijańskie zostały zepchnięte na margines. Lud nadal się modlił, gdzieniegdzie masowo, gdzie indziej szybko zapomniał o

modlitwie, ale jeśli się modlił, to poza nurtem dominującej kultury. Problem wszakże polegał na tym, że bez modlitwy umierało poczucie sensu. Chrześcijańska etyka, jakkolwiek Zachód na niej pasożytował, zawisła w próżni. Kręgi opiniotwórcze Zachodu wybrały totalne wykorzenienie. A to przyniosło obłęd, bo jak inaczej nazwać takie tego wykorzenienia postaci: chorą nienawiść do własnej historii, właściwie nienawiść białego homo ignoramusa do historii białego człowieka, czyli ojkofobię; postulat powrotu do stanu inteligentnego zwierzęcia – by żyć bezrefleksyjnie, coraz dłużej i coraz dłużej pozostawać w dobrym zdrowiu oraz pełnej sprawności, oddawać się konsumpcji i chwilowym przyjemnościom; wydanie totalnej wojny naturze – biologii oraz prawu naturalnemu – i ogłoszenie, że naturę, w tym płeć, wybieramy sobie sami; ubóstwienie natury (przyrody) i ogłoszenie, że jesteśmy naturze (przyrodzie) niepotrzebni, a jej dobrostanowi przeszkadzamy; postulat kontynuowania przez człowieka ewolucji, która zastąpi człowieka post-człowiekiem – to współczesny transhumanizm i posthumanizm z ich pracą nad stworzeniem superinteligencji, najpierw człowieka, potem mocniejszego odeń komputera oraz pomylonym marzeniem o nieśmiertelności i przeniesieniu naszych świadomości do komputerów. (Więcej o tym obłędzie napisałem w „Krótkiej refleksji o obłędzie wykorzenienia”.)

Opisywane tu „ucyfrowienie” człowieka – przeniesienie go w rzeczywistą wirtualność świata cyfrowego, w szeroko rozumiane metawersum, jest jednym z wyrazów tego wykorzenienia. Nie miejsce tu, by głębiej wnikać w intelektualne różnice dzielące stanowiska proroków wieszczących ziszczenie się epoki nowego człowieka, żyjącego w rzeczywistej wirtualności, którzy widzą taką przyszłość losu ludzkiego jako naturalną albo wręcz pożądaną. Oczywistym i niezbywalnym wspólnym mianownikiem tych stanowisk jest naturalizm, a zatem odrzucenie jakichkolwiek założeń odwołujących się do czegokolwiek ponadnaturalnego. Wspólne im jest przekonanie, że żyjemy w „globalnej wiosce”, zaś to co lokalne, związane z lokalną tożsamością, jest fikcją. Jeśli prorocy ci przywołują Kartezjuszowy dualizm psychofizyczny, to w wersji – jak ją nazywał Walker Percy – „pop”, czyli uznającej, że w rzeczywistości nie ma niczego duchowego. Jeśli mówić o duszy ludzkiej, to wyłącznie w kategoriach psychologicznych, jako czymś co daje się zamknąć w naturalistycznych ramach. Jeśli wspomnieć o metafizyce, to ci, którzy orędują powstaniu nowego człowieka albo jego powstanie przewidują bez smutku, ale i bez

radosnych wypieków na twarzy, nie mówią o metafizyce, lecz o metafizykach, mogących się różnić pod względem siły ich oddziaływania w historii, ale równorzędnych co do tego, iż wszystkie są wymysłem rozumu i są pozbawione jakiejkolwiek realnej treści. W Polsce takim orędownikiem jest np. filozof krakowski Michał Ostrowicki, do autorów drugiego rodzaju należy głośny na cały świat Yuval Harari.

Obydwaj wymienieni zgadzają się, że człowiek pogrążony jest w dualizmie egzystencjalnym – istnienia w świecie realnym albo wirtualnym, od zarania dziejów tkwiąc w *dychotomicznej rozterce pomiędzy realnym i nierealnym* (sformułowanie Ostrowickiego z jego książki „Wirtualne realis" z 2006 r.). Ostrowicki sądzi, że to co wirtualne, na elektronicznym nośniku, może stać się dla człowieka bardziej realne niż to co realne. Harari uważa, że w gry w wirtualnej rzeczywistości gramy od tysięcy lat – jak powiada, dotąd te gry nazywaliśmy religią. Zaś Ostrowicki tak napisał we wspomnianej książce: *Średniowieczna wola transcendencji posiada współcześnie przełącznik w ustawieniu na 'on', a mistyczna duchowość uzyskuje elektroniczną postać, sugerując w dalszej kolejności możliwość pozacielesnej świadomości elektronicznej.*

Ostrowicki sądzi, że to co wirtualne, na elektronicznym nośniku, może stać się dla człowieka bardziej realne niż to co realne. Harari uważa, że w gry w wirtualnej rzeczywistości gramy od tysięcy lat – jak powiada, dotąd te gry nazywaliśmy religią

Prorocy wieszczący ziszczenie się epoki rzeczywistej wirtualności, którzy widzą taką przyszłość losu ludzkiego jako naturalną albo wręcz pożądaną, sami są obywatelami już nowej, pochrześcijanskiej epoki. Ich zawołanie brzmi: *całość jest kłamstwem* (tak kiedyś Saul Bellow podsumował myśl Teodora Adorno). Mieszkają na uniwersytetach i w Krzemowych Dolinach. Są nauczycielami zła. Nieliczni, ale wpływowi, jak kiedyś frankfurtczycy i inni XX-wieczni koryfeusze postępu. Ci wcześniejsi odebrali Zachodowi

wiarę w siebie, ale w zamian nie dali nic (Adorno i Horkheimer sami w końcu przerazili się tym, do czego się przyczynili). Dzisiejsi chcą zbudować ludzkiego cyborga pośród inteligentnych i „rozumiejących" ludzkie uczucia robotów, z którymi zresztą ów cyborg będzie połączony przez sieć za pomocą m.in. domózgowych implantów (mikroczipów).

Rzeczywista wirtualność, ucyfrowienie człowieka mają objąć nie tylko jego czas wolny, ale całość jego bytowania na ziemi. Zwolenników takiej przyszłości znajdujemy także wśród ludzi władzy oraz ludzi pieniądza. Takich jak twórca i wódz Światowego Forum Ekonomicznego Klaus Schwab. Jego „Covid-19: wielki reset" z lipca 2020 to płomienny manifest na rzecz cywilizacji cyborgów połączonych przez sieć z robotami. Inżynierowie, którzy wymyślili tzw. Internet Rzeczy, wyobrażali sobie, że to rzeczy połączone przez sieć będą nam służyć, np. zwalniając nas z konieczności zaglądania do lodówki, by sprawdzić, jakie należy poczynić zakupy – to lodówka wyśle sygnał do sklepu, czego zaczyna w niej brakować, a robot albo człowiek dostarczy potrzebne towary. Tymczasem jedną z rzeczy – powtarzam, rzeczy – połączonych przez sieć ma być także człowiek kontrolowany przez rządy, instytucje finansowe, firmy ubezpieczeniowe i inne ośrodki władzy. Przemianami cywilizacyjnymi rządzić będzie cyberkapitalizm, ale o tym pisał szeroko i najlepiej przedwcześnie niestety zmarły Marek Chlebuś, p. np. jego „Lęk przyszłości".

I na koniec dwie uwagi. Po pierwsze, ów covid-19 w książce Schwaba, to w istocie nieistotny element całości opisywanego problemu. Pandemia to tylko katalizator zmian postulowanych przez orędowników cyborgizacji. I bez niej te zmiany byłyby planowane. A to nota bene znaczy, iż większość obecnych protestów przeciw działaniom rządów walczących z pandemią działa na korzyść … zwolenników cyborgizacji człowieka. Nie wiem czy to, że protesty anarchizują społeczeństwa pomaga owym zwolennikom, ale na pewno pomaga im odwracanie uwagi od tego fundamentalnego problemu, o którym tu piszę.

I po drugie ani słowem nie wspomniałem o pożytecznych, niekiedy niezwykle pożytecznych zastosowaniach wirtualnej rzeczywistości, takich jak jej użycie w najróżniejszych szkoleniach (np. symulatory

lotów) czy w medycynie. Ale to jasne, że nie o walkę z postępem technicznym chodzi, lecz bicie na alarm, gdy między innymi *techne* ma ostatecznie wyprzeć *logos* i tym sposobem zabić kulturę.

Jacek Koronacki

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury – państwowego funduszu celowego.

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego