

Wacław Branicki

Wydział Humanistyczny Akademii Górniczo-Hutniczej (AGH)
branicki@agh.edu.pl

Kultura filozoficzna w wybranych środowiskach nowych mediów

STRESZCZENIE

Kultura filozoficzna stanowi środowisko umożliwiające powstanie relacji dialogicznej między mistrzem i uczniem. Istotnym elementem tego fenomenu jest również możliwość powstania wspólnoty ludzi równych i wolnych, dla których głównym celem życiowym jest dążenie do prawdy. Ze względu na presję ekonomiczną współcześnie trudno jest znaleźć taką przestrzeń.

W pierwszym punkcie została przedstawiona charakterystyka kultury filozoficznej. W drugiej części zaprezentowano próbę wykreowania takiego środowiska w Internecie. Jest to Academia Electronica, która jest jednostką zajmującą się edukacją filozoficzną w przestrzeni Second Life.

Jest to miejsce, gdzie każda osoba może bezinteresownie podzielić się swoją wiedzą filozoficzną. Ma ono znaczną wartość dla budowania kultury filozoficznej. W trzeciej części wskazałem, że ograniczeniem tego środowiska jest brak bezpośredniej obecności. Z tego powodu nie może tutaj powstać relacja dialogiczna, w której zachodzi przekaz wartości egzystencjalnych.

SŁOWA KLUCZOWE: spotkanie, dialog, wspólnota, awatar, Second Life

SUMMARY

Philosophical culture in the selected environments of new media

Philosophical culture is an environment that enables the creation of dialogic relationship between master and pupil. An important element of this phenomenon is also the possibility of establishing a community of equal and free people, whose main aim in life is the pursuit of truth. Due to economic pressure today is hard to find such a space.

The first point was the characterization of philosophical culture. The second part presents an attempt to create such an online environment. This is the Academia Electronica, which is a unit dedicated to philosophical education in the space of Second Life.

It is a place where each person can selflessly share their philosophical knowledge. It has a significant value for the building of philosophical culture. In the third part, I pointed out that the limitation of this environment is the lack of direct presence. For this reason, dialogical relationship in which there is a transfer of existential values can not be created in this environment.

KEYWORDS: meeting, dialogue, community, avatar, Second Life

Wprowadzenie

Filozofia może się rozwijać wówczas, gdy zaistnieją specyficzne warunki kulturowe. Giovanni Reale wskazuje na czynniki religijne, społeczne, ekonomiczne i polityczne. Wszystkie te elementy współtworzyły kulturę, dzięki której mogła powstać starożytna filozofia grecka. W takim środowisku, którego istotą jest wolność oraz pragnienie prawdy może zrodzić się ciekawość motywująca do poszukiwania odpowiedzi na pytania teoretyczne. Strach przed ograniczeniem lub utratą życia zamyka perspektywę takich poszukiwań i ogranicza działalność człowieka do wymiaru czysto pragmatycznego. Współcześnie trudno jest znaleźć przestrzeń wolną od wymiaru merkantylnego. Jest to jeden z głównych powodów ograniczenia rozwoju kultury filozoficznej. Szlachetność myślenia polegająca na bezinteresownym dążeniu do poznania prawdy wydaje się niepotrzebna, ponieważ nie mieści się w wąsko pojmowanym, pragmatycznym schemacie wartości.

Nasuwa się wobec tego hipoteza, zgodnie z którą środowiska nowych mediów mogą stanowić bardziej sprzyjającą przestrzeń dla rozwoju kultury filozoficznej. Po pierwsze dlatego, że utrzymanie multimedialnej

witryny jest w porównaniu do tradycyjnego zaplecza instytucjonalnego relatywnie tanie. Po drugie, możliwości twórczego udziału w debacie filozoficznej wydają się tutaj znacznie większe, ponieważ znika bariera związana z odległością fizyczną. Pytaniem otwartym pozostaje, czy autentyczna kultura filozoficzna może powstać bez niezapomiedniczonego przez technologie medialne dialogu.

Weryfikację tej hipotezy przeprowadzę na podstawie analizy działalności instytucji o nazwie „Academia Electronica”. Istotną część działalności tej jednostki dokonuje się w cyberprzestrzeni.

1. Kultura filozoficzna

Thomas Stern Eliot wyróżnił kilka podstawowych przejawów kultury. Jest to sfera dobrych manier, które wyrażają przynależność do określonej klasy społecznej. Po drugie jest to uczoność, która jest domeną naukowców. Trzecim wymiarem jest sztuka dzięki której kształtowana jest postać artysty lub miłośnika. Wreszcie filozofia, która według Eliota oznacza umiejętność posługiwania się pojęciami ogólnymi i „pewną zdolność do poruszania się w ich obrębie” pozwala ona na konstytucję intelektualisty¹.

Eliot wskazuje, że konieczne jest współuczestnictwo i wzajemne uznanie przedstawicieli każdej sfery, aby mogła zaistnieć kultura. Jeżeli nie zachodzi komunikacja pomiędzy myślą i praktyką religijną oraz filozofią i sztuką wówczas następuje rozpad kultury i dezintegracja społeczeństwa. Zdaniem Eliota poza kontekstem wyznaczonym przez kulturę życie i zachowania ludzkie tracą wartość.

Sprowadzenie roli filozofii do kształtowania umiejętności posługiwania się pojęciami ogólnymi wydaje się marginalizacją i spłyceniem jej roli w kulturze. W ujęciu klasycznym filozofia zajmuje się tym co jest najogólniejsze, czyli bytem jako takim. Hans-Georg Gadamer wskazuje, że filozofia stara się uchwycić różne sposoby bycia: niezmienną wieczność i boskość, zmienną, wariabilistyczną przyrodę, czy też obowiązujący człowieka *ethos*. Jednocześnie autor „Prawdy i metody” zauważa, że Immanuel Kant poddał krytyce ludzką zdolność do poznawania na podstawie samych pojęć². Spowodowało to ograniczenie zakresu filozofii do analizy języka, a niekiedy jedynie do porządkowania sposobów użycia określonych wyrażen językowych. Niewątpliwie ma rację Gadamer twierdząc,

1 T.S. Eliot, *Chrześcijaństwo, kultura, polityka*, tłum. Piotr Kimla, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2007, s. 124.

2 H.-G. Gadamer, *Historia pojęć jako filozofia*, tłum. Krzysztof Michalski [w:] tenże, *Rozum, słowo, dzieje*, PIW, Warszawa 2000, s. 101.

że „proces tworzenia pojęć, rozpoczynający się w świecie językowo zinterpretowanym nie jest nigdy zaczynaniem od początku”³. Świat jest nam dany w języku, w którym się wychowaliśmy. Filozofia umożliwia jednak dystans wobec tego zastanego świata. Bez abstrakcyjnych kategorii podmiot pozostaje zanurzony w świecie społeczno-kulturowym. Jego świadomość znajduje się w stanie immersji. Ten stan egzystencjalny trafnie ujmuje platońska metafora świata cieni, w którym podmiot jest manipulowany przez sofistów i poetów.

Przyjmując klasyczne, platońskie rozumienie kultury filozoficznej. Istota takiej kultury wyraża się w dążeniu do uchwycenia tego, co jest niezmienną podstawą i zarazem celem dziejów. Jak wskazuje Marek Drwięga odkrycie idealnego wymiaru rzeczywistości dokonuje się przez troskę o duszę. Kategoria *epimeleia tes psyches* ma wymiar poznawczy i formacyjny⁴. Drwięga podkreśla wagę skupienia na tym, co wewnętrzne. Dzięki temu podmiot odkrywa „wolność wyboru możliwości” oraz zdolność „ciągłego przekształcania samego siebie”⁵. Kultura nowożytna sprzyja działaniu i panowaniu nad światem. Kultura filozoficzna jest wspólnotą ufundowaną na wartościach niezmiennych i transcendentnych względem świata materialnego. Jest to środowisko sprzyjające dla powstawania instytucji, w których praktykuje się i uczy sztuki skupienia, odkrywania wolności wyboru i kształtowania spójnej, posiadającej odniesienie do niezmiennego świata wartości osoby.

Ćwiczenia filozoficzne, które są praktykowane w takich instytucjach służą do osiągnięcia transcendentnego stanu ontologicznego jakim jest mądrość. Jak wskazuje Pierre Hadot realizuje się to tylko przez życie we wspólnocie ludzi wolnych i równych oraz w dialogu między mistrzami i uczniami⁶. Kluczowy dla filozoficznej konwersji jest udział w życiu mistrza, a nie tylko słuchanie jego pouczeń. Istotna jest możliwość przypatrywania się sposobowi bycia, który pozostaje spójny z wypowiedzianymi słowami. Transcendencja w dialogu polega na tym, że jednostka, która eksterioryzuje siebie w logosie przestaje istnieć jako jednostka. Jej egzystencja zostaje wyrażona poprzez to, co ogólne. Ujawnia się w tym doświadczeniu siła medialności. Słowo, w którym eksterioryzuje się podmiot przemienia jego egzystencję. W osiągnięciu stanu mądrości bardzo ważne są również aporie, które

3 Ibidem, s. 103.

4 M. Drwięga, „Czy troską o duszę” może być pojęciem użytecznym dla współczesnej filozofii?, „Kwartalnik Filozoficzny”, t. XLIV, z. 4, 2016, s. 35. Drwięga pisze w tym tekście o próbie przywrócenia platońskiego znaczenia pojęcia „troski o duszę”, którą w XX wieku podjął Jan Patočka (1907-1977).

5 Ibidem, s. 36.

6 P. Hadot, *Czym jest filozofia starożytna?*, tłum. Piotr Domański, Aethesia, Warszawa 2000, s. 85-86.

pokazują granice języka w możliwości wyrażania głębokich moralnych i egzystencjalnych doświadczeń człowieka. Hadot pisze, że rozmówcy w akcie dialogu są podmiotami, „lecz równocześnie wykraczają poza samych siebie – doświadczają *logosu*, który ich transcenduje, a w końcu doświadczają też miłości Dobra, do jakiego dialog zawsze dąży”⁷. Jeżeli ostateczny cel rozmowy jest inny niż miłość Dobra, wówczas ma ona charakter mniej lub bardziej subtelnej manipulacji, która służy do zwiększenia dominacji nad innymi osobami. Dialog ma zatem charakter całkowicie bezinteresowny, a poznanie filozoficzne pozostaje całkowicie niezależne od techniki.

Ćwiczenia filozoficzne służą nie tylko do wytworzenia dystansu pomiędzy podmiotem oraz językiem, ale mają doprowadzić do przemiany osoby. Polega ona na jedności dyskursu i życia. Istotą egzystencji filozoficznej nie jest tylko posiadanie określonej wiedzy, ale wybrany sposób bycia wyznaczony przez miłość do prawdy. Decyzja ta obejmuje również wyrzeczenie się działań, w których są obecne spryt, podstęp i przemoc. Kultura filozoficzna jest przestrzenią, w której tego rodzaju zamierzenie moralne może zostać zrealizowane.

Istotnym wymiarem kultury filozoficznej jest dialogiczność. Jest ona przestrzenią w której konstytuuje się więź pomiędzy mistrzem i uczniem. Ta relacja powstaje przez wspólne dążenie do prawdy. Ulega ona dekonstrukcji, wówczas, gdy pojawiają się w niej elementy dominacji lub rywalizacji. Drugim aspektem kultury filozoficznej jest wspólnotowość, czyli udział w życiu ludzi równych i wolnych. Dzięki temu podmiot doświadcza czym jest partycypacja. Jest to podstawowe przeżycie otwierające podmiot na uczestnictwo w świecie niewyraźalnych idei. Kultura filozoficzna umożliwia zatem taki rozwój człowieka, który prowadzi do wglądu w świat przedmiotów inteligibilnych. Jest środowiskiem pozwalającym na konstytucję doświadczenia obecności bytów idealnych takich jak dobro, prawda i piękno. Kultura filozoficzna umożliwia także jedność dyskursu i życia, to znaczy autentyczność egzystencjalną. W praktyce oznacza to bezinteresowne poszukiwanie prawdy, które jest możliwe przy braku presji ekonomicznej oraz politycznej.

2. Kultura filozoficzna w Akademii Electronica

Środowiskiem, które w pewnej mierze wydaje się spełniać kryteria kultury filozoficznej jest powstała w 2007 roku Academia Electronica. Działała ona w przestrzeni 3d Second Life, które – zgodnie z ujęciem Toma

7 Ibidem, s. 96.

Boellstorffe'a – jest miejscem w cyberprzestrzeni, zamieszkiwanym przez ludzi posługujących się elektronicznymi postaciami⁸. Przez jej twórców jest określana jako Uniwersytet działający w sieci. W 2008 roku przeprowadzono w niej pierwszy ogólnopolski kurs akademicki pt. „Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka”. W kolejnych kursach, otwartych wykładach i ogólnopolskich konferencjach brało udział kilkaset osób. W 2012 odbyła się w Akademii pierwsza publiczna obrona rozprawy doktorskiej, magisterskiej i licencjackiej⁹.

Na stronie Akademii czytamy, że w 2013 Akademia stała się „nieinstytucjonalizowaną częścią Instytutu Filozofii UJ”. Odtąd pełna nazwa brzmi: „Academia Electronica – Instytut Filozofii UJ”. Ten złożony termin wskazuje, że Akademia łączy dwa wymiary: wirtualny i realny. Nie jest to zatem próba eskapizmu, ucieczki z rzeczywistości, ale raczej propozycja przekształcenia jej poprzez swoiste przenikanie, osmozę środowiska wirtualnego do realnego. Znaczącym określeniem jest też termin „nieinstytucjonalizowana”. Wskazuje on, że elektroniczna akademia zachowuje swoją autonomię. Nie daje się zawłaszczyć za pomocą narzędzi i struktur administracyjnych. To jest bardzo ważny aspekt umożliwiający powstanie i rozwój kultury filozoficznej. Działalność niezależna od struktury instytucjonalnej stwarza przestrzeń dla wolnego, niezależnego myślenia. Jednocześnie nie jest to środowisko prywatne, lecz działania w niej podejmowane posiadają moc prawną respektowaną także w świecie realnym. Dobrym przykładem są tutaj wspomniane powyżej obrony prac doktorskich i magisterskich realizowane w cyberprzestrzeni.

Bardzo znamienne jest również określenie strategicznego celu działania Akademii. Jest nim

zaproszenie naukowców oraz studentek i studentów do wspólnego badania zjawisk sieciowych z uwzględnieniem różnych dyscyplin naukowych – przede wszystkim do odbywania międzyuczelnianych kursów, organizowanych przez naukowców z różnych ośrodków akademickich. Działalność Academia Electronica-Instytut Filozofii UJ jest wspólnym dobrem całego środowiska akademickiego, jest miejscem w sieci, w którym można prowadzić działalność dydaktyczną i naukową¹⁰.

8 Rozszerzenie tej definicji i podstawowa charakterystyka środowiska Second Life por. T. Boellstorff, *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, tłum. Agata Sadza, Wydawnictwo UJ, Kraków 2012, s. 23-41.

9 <http://www.academia-electronica.net> [dostęp 14.01.2017].

10 Ibidem.

Środowisko Second Life otwiera wiele możliwości działań o charakterze edukacyjnym¹¹.

Znajdujemy tutaj bardzo ważną dla kultury filozoficznej deklarację. Po pierwsze jest to akt konstytutywny dla klasycznej wspólnoty akademickiej. Wyróżnia się tutaj zbiór naukowców czyli mistrzów oraz studentów, ale zarazem podkreśla się ich wspólnotę. Jest ona tworzona przez dążenie do poznania prawdy o zjawiskach sieciowych. Platoński wymiar posiada również określenie, że Academia jest „wspólnym dobrem”. Ostatecznie więc obecność w Akademii polega na partycypacji w dobru. W praktyce wyraża się to w tym, że podczas prowadzonego wykładu, każdy z uczestników może osobie mówiącej przekazywać komentarze, uzupełnienia, polemikę i pytania w formie tekstowej. Są to wypowiedzi widoczne dla wszystkich uczestników. Mówca może oczywiście na bieżąco odpowiadać na te uwagi. W ten sposób zostaje złamany jednokierunkowy przekaz wiedzy. Występują tutaj zatem elementy dialogiczności oraz wspólnotowości. Z uwagi na treść, często też zachodzi odniesienie do transcendentnego świata niezmiennych wartości. Jest również odkrywana i realizowana wolność wyboru. Wynikiem takiego działania jest przekształcenie myśli.

Interesującym jest również określenie Akademii jako miejsca. Nie jest to zatem gotowa struktura, ale przestrzeń w której można prowadzić działalność dydaktyczną i naukową. Sidey Myoo na forum Akademii pisze:

Coraz więcej treści odnajdywanych w Second Life angażuje żywymi, rzeczywistymi zobowiązaniami. Ciągłość kontaktów międzyludzkich sprzyja powstawaniu międzyludzkich relacji¹².

Istotnym elementem tego aspektu jest również możliwość zgłoszenia kursu przez każdego członka Akademii. W celu utworzenia odpowiedniego konta wystarczy podać podstawowe informacje takie jak imię i nazwisko, afiliację kursu, tytuł i termin. Po utworzeniu awatara możliwe jest rozpoczęcie działalności edukacyjnej. Pojawia się wobec tego pytanie, czy tak otwarta formuła nie rodzi zagrożenia, że treści oraz sposób ich przekazywania nie będą zgodne z ideowymi założeniami określonymi przez twórców tego środowiska. Ważnym elementem tego projektu jest afiliowanie kursów w instytucjach edukacyjnych funkcjonujących w rzeczywistości. Twórca

11 Por. J. Molka-Danielsen, *The New learning and Teaching Environment* [w:] Judith Molka-Danielsen, Mats Deutschmann (red.) *Learning and Teaching in the Virtual World of Second Life*, Tapir Academic Press, Trondheim 2009, s. 13-25.

12 <http://forum.academia-electronica.net/viewtopic.php?f=5&t=8&sid=92a13d4534e7f6621cf68cc4658e9373> [dostęp 14.01.2017].

Academii profesor Michał Ostrowicki (imię sieciowe Sidey Myoo) podkreśla, że prezentowane w tym środowisku kursy są honorowane przez Uniwersytet Jagielloński, a także inne placówki szkolnictwa wyższego. Jest to kolejne potwierdzenie, że wirtualny uniwersytet nie jest rzeczywistością alternatywną, ale ściśle współpracującą z instytucjami działającymi w rzeczywistości. Jest to przesłanka wskazująca, że może tutaj ukonstytuować się autentyczna wspólnota, ponieważ nie występuje motyw eskapistyczny.

Na stronie internetowej tej jednostki czytamy:

Academia Electronica to także rozwój akademizmu w sieci, miejsce do którego można przyjść w każdej chwili, gdzie można porozmawiać, posłuchać muzyki lub kontemplować. To miejsce, gdzie wchodzący do sieci człowiek jest najważniejszy. To co tworzyło i wciąż tworzy Akademię: osoby i atmosfera, to ponadczasowe, niemierzalne, wspiane wartości¹³.

To bardzo znacząca deklaracja nawiązująca do klasycznej idei jedności dyskursu i życia. Zgodnie z tą wypowiedzią jest to środowisko, w którym możliwe jest osiągnięcie pełnej egzystencji filozoficznej, która realizuje się w kontemplacji niewyraźnych wartości. Academia pozwala na wykroczenie poza ramy instytucji edukacyjnej. Po przeprowadzonym wykładzie możliwa jest dyskusja, która trwa dowolną ilość czasu. Znikają wówczas prozaiczne bariery występujące w rzeczywistości fizycznej. Nie ma np. konieczności opuszczenia sali o wyznaczonym czasie. Jeżeli rozmowa odbywa się za pośrednictwem awatarów osoby mogą np. spożywać posiłki bez rozpraszania pozostałych uczestników dyskusji. Istotne jest to, że po wykreowaniu awatara możliwa jest interakcja, a nie tylko bierny odbiór treści. Dzięki temu możliwe jest płynne przechodzenie od struktury wykładu do nieustrukturyzowanej dyskusji, w której każdy może uczestniczyć na równych prawach. Dla tworzenia kultury filozoficznej istotny jest również brak oceniania, który nie oznacza braku wartościowania wypowiedzi. Komunikacja zapośredniczona pozwala także wielu osobom na przezwyciężenie oporów wewnętrznych, takich jak nieśmiałość i lęk społeczny. Dzięki temu postulat o równości wszystkich dyskutantów staje się bardziej realny. Jest to przestrzeń doświadczenia i praktykowania wolności wypowiedzi. Na tej podstawie jest realizowany poznawczy oraz kształceniowy aspekt troski o duszę. Podmiot poznaje swoją godność wyrażającą się w zdolności do decydowania. Zarazem człowiek staje się bardziej świadomy własnych myśli. Taki akt świadomości ma charakter kształceniowy. Podmiot rozpoznaje, dookreśla i wybiera myśli, z którymi chce się identyfikować.

13 <http://www.academia-electronica.net> [dostęp 14.01.2017].

Problemem pozostaje spełnienie postulatu jedności dyskursu i życia. W Secon Life należy bowiem przyjąć nowe imię, które oznacza tzw. tożsamość sieciową. Należy również zbudować awatara, który będzie reprezentował podmiot w świecie wirtualnym¹⁴. Pojawia się zatem pytanie o spójność imion: realnego i sieciowego, to znaczy spójność tożsamości osobowej. Koherencja egzystencjalna jest istotnym kryterium dla filozoficznej diagnozy tożsamości osobowej. W deklaracji zatytułowanej „10 prawd o świecie elektronicznym” czytamy, że świat elektroniczny nie jest symulacją, lecz rzeczywistością do której może zostać przemieszczona wszelka aktywność człowieka. Życie elektroniczne nie jest zatem egzystencją równoległą, ale stanowi wybór dokonany przez podmiot. Czytamy o tym w deklaracji:

Świat elektroniczny może być przedmiotem wyborów egzystencjalnych, ludzkich decyzji dotyczących rzeczywistości, w której pragną przeżywać swoje życie¹⁵.

Wolność wyboru, którą może odkryć podmiot w Akademii obejmuje zatem istotne kwestie egzystencjalne. Jest to ważny aspekt kultury filozoficznej.

Istotne jest to, że Academia Electronica nie jest przestrzenią anonimową. Świat realny i wirtualny, choć pozostają odrębne przenikają się i wpływają na siebie. Wezwanie do podejmowania decyzji egzystencjalnych ma niewątpliwie charakter sokratejski. Wymiar platoński można również zauważyć w zdaniu kończącym deklarację: „Świat elektroniczny to rzeczywistość, gra pozostaje w świecie fizycznym”¹⁶. Platoński rys Akademii wyraża się między innymi w tym, że wygłoszony wykład wraz z dyskusją pozostaje w archiwum dostępnym w Sieci. Słowo mówione nie jest już ulotne, ale przechodzi niejako do świata idealnego. Nie tylko treść, ale także wydarzenie spotkania i rozmowy zostają utrwalone i w każdej chwili mogą zostać odtworzone. Nawet wielokrotne powracanie do tych wykładów i dyskusji nie musi oznaczać prostej repetycji. Adam Węgrzecki wskazuje, że terażniejszość modyfikuje horyzont przeszłości: „To, co teraz się pojawia, rzuca światło na to, co minione w spotkaniu”¹⁷. Polski filozof porównuje terażniejszość do światła, które objawia nowy aspekt wydarzenia z przeszłości. Dzięki archiwum znajdującym się w Academia Electronica

14 Na temat egzystencjalnego znaczenia kreowania awatara pisałem w innym miejscu: por. W. Branicki, *Awatar jako wirtualne ucieleśnienie lub sztuczna tożsamość* [w:] M. Szpunar (red.) *Paradoksy internetu. Konteksty społeczno-kulturowe*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011, s. 87-103.

15 http://www.academia-electronica.net/?page_id=2728 [dostęp 14.01.2017].

16 Ibidem.

17 A. Węgrzecki, *Wokół filozofii spotkania*, WAM, Kraków 2014, s. 142.

podmiot unika ryzyka zniekształcenia przeszłości przez niedoskonałą pamięć.

Czy w Akademii Electronica może dojść do konstytucji doświadczenia filozoficznego, które polega na wglądzie w świat odwiecznych idei? Takie doświadczenie jest możliwe dzięki wspólnocie ludzi poszukujących prawdy oraz relacji ucznia z mistrzem. W takich spotkaniach dochodzi do przekazu nie tylko wartości poznawczych, ale także egzystencjalnych. Rozstrzygająca jest zatem odpowiedź na pytanie, czy w czasoprzestrzeni Second Life może dojść do autentycznego spotkania.

3. Spotkanie w czasoprzestrzeni Second Life

Spotkanie jest współobecnością przynajmniej dwóch osób. Jest to wydarzenie o większym znaczeniu niż współlistnienie. Adam Węgrzecki wyjaśnia, że współobecność wyróżnia się poprzez aspekt bycia dla Drugiego¹⁸. Spotkanie wymaga przestrzeni i pewnej mierze określa ona naturę czy istotę tego wydarzenia. Władysław Stróżewski wskazuje, że „przestrzenią nam najbliższą jest «obszar» naszego ciała”¹⁹. Krakowski filozof zauważa, że choć cielesność może być odczuwana jako ograniczenie, to nie jesteśmy w stanie wykroczyć poza tę przestrzeń. Zarazem jednak doświadczamy somatyczności jako autonomii. Możemy poruszać swoim ciałem i do pewnego stopnia wpływać na procesy cielesne. Wedle Stróżewskiego potrafimy jednak rozszerzać przestrzeń cielesności poza granice, które nam ona wyznacza. Dokonuje się to poprzez technikę, wówczas, gdy podmiot identyfikuje się np. z pojazdem, który prowadzi: „piloci samolotów myśliwskich mówią zgodnie, że skrzydła maszyny czują jak własne kończyny i doskonale wiedzą, co się dzieje na ich krawędziach”²⁰. Ostatecznie, wedle tego ujęcia człowiek nie jest w stanie wyjść z jakiegoś, ściśle określonego miejsca w przestrzeni.

W przestrzeni elektronicznej Second Life cielesność jest reprezentowana przez postać wirtualną, jaką jest awatar. Michał Ostrowicki pisze:

Powołanie awatara może rozpocząć proces uobecniania się w rzeczywistości elektronicznej związany nie tylko z uczestnictwem, lecz także z przekierowaniem intencjonalności, powiększającym się zainteresowaniem i potrzebą przebywania w elektronicznym świecie (...) ²¹.

18 Ibidem, s. 139.

19 W. Stróżewski, *Logos, wartość, miłość*, Znak, Kraków 2013, s. 289.

20 Ibidem.

21 Sidey Myoo (Michał Ostrowicki), *Ontoelektronika*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2013, s. 104.

Przez proces uobecniania awatar staje się nosicielem autentycznych wartości i poglądów. Jest to zjawisko, które ma głębsze konsekwencje egzystencjalne w porównaniu do rozszerzania zakresu ludzkiej cielesności. Nie jest to bowiem powiększenie zakresu somatyczności przez technologię, lecz jej przeniesienie do rzeczywistości elektronicznej. Pozostaje pytanie, czy ten proces może doprowadzić do opuszczenia określonego miejsca w przestrzeni fizycznej. Innymi słowy, czy poprzez całkowite i długotrwałe skierowanie świadomości na wykreowanej postaci elektronicznej może dojść do pełnego uobecnienia w cyberprzestrzeni. Jest to również warunek, który musi być spełniony, aby możliwe było spotkanie w świecie elektronicznym.

Odpowiedź na ten problem będzie możliwa, gdy określimy znaczenie terminu „czasoprzestrzeń”. Dla naszego zagadnienia istotny jest jakościowy, a nie kwantytatywny sens tego pojęcia. Adam Węgrzecki wskazuje, że spotkanie posiada własny, specyficzny czas i przestrzeń, które są określane przez treść i rodzaj wydarzeń, które zachodzą oraz sposób ich przeżywania. Krakowski filozof zauważa, że „uczestnicy spotkania mogą fizycznie znajdować się bardzo blisko siebie, a zarazem fenomenalnie być od siebie daleko”²². Nasuwa się tutaj pytanie, czy może zaistnieć sytuacja odwrotna, gdy osoby znajdujące się fizycznie daleko od siebie będą zarazem fenomenalnie blisko siebie. Być może środowisko Second Life, w którym funkcjonuje Academia Electronica umożliwia takie wydarzenia.

W spotkaniu kluczowym elementem jest intencjonalność, czyli zwrócenie się ku innej osobie. Węgrzecki wskazuje, że stan taki posiada różne stopnie intensywności. Podmiot może zwrócić całą swoją uwagę na inną osobę, ale jej poziom może się zmniejszać osiągając minimum i wtedy spotkanie pomimo fizycznej bliskości „zaczyna się rwać”. Krakowski fenomenolog pisze:

Otóż w pobliżu minimum traci swą ciągłość, jak się wydaje, również czas spotkania; rwanie się spotkania nie oznacza bowiem niczego innego jak pojawiania się przerw w jego czasie własnym²³.

Na podstawie tej analizy możemy stwierdzić, że konstytutywnym elementem spotkania nie jest czasoprzestrzeń w znaczeniu fizycznym, lecz fenomenalnym. Nie jest zatem wykluczone, że może dojść do autentycznego spotkania w cyberprzestrzeni, to znaczy bez bliskości fizycznej.

Istotnym kryterium kultury filozoficznej jest możliwość zbudowania relacji pomiędzy mistrzem i uczniem, która poza wymiarem

22 A. Węgrzecki, *Wokół filozofii spotkania*, op. cit., s. 141.

23 Ibidem, s. 142.

epistemologicznym, posiada także aspekt egzystencjalny. Przekaz informacji może dokonywać się w przestrzeni publicznej, natomiast przekaz wartości egzystencjalnych może być realizowany tylko w sferze prywatnej. Relacja dialogiczna pomiędzy nauczycielem i uczniem ma charakter niepowtarzalny i unikalny. Jan Pleszczyński wskazuje, że gdy komunikacja o charakterze egzystencjalnym zostaje nagrana i opublikowana traci swoją istotę, ponieważ „jest ona ze swej natury przypisana do tej jednej diady, jest własnością i unikalną więzią tylko dwóch konkretnych osób (...)”²⁴. W środowisku Second Life ten warunek dialogiczności może zostać spełniony. Nie jest natomiast możliwe spełnienie innego warunku, o którym pisze Pleszczyński, jakim jest bezpośrednia widzialność. Szczególnie ważne są bezpośredniość i obecność twarzy, które pozwalają „skonstruować osobowość nadawcy przekazu”²⁵. Wydaje się, że dobrym uzupełnieniem tej tezy jest ujęcie fenomenologiczne. W tej perspektywie nie tyle dochodzi do „konstruowania”, ale raczej konstytuowania osobowości innego człowieka w świadomości podmiotu. Jak wskazuje Emmanuel Levinas obecność osoby nie może zostać zredukowana do oczywistości. Jest wydarzeniem objawiającym byt. Mowa w wymiarze egzystencjalnym nie jest rodzajem zachowania, zbiorem znaczących gestów. Jej istota to „zbieżność objawiającego i objawianego w twarzy, która pojawia się wysoko nad nami nauczając”²⁶.

Niemożliwość doświadczenia tej spójności jest istotną wadą komunikacji charakterystycznej dla środowiska Second Life, która nie może tutaj zostać zniesiona. Awatar nigdy nie stanie się twarzą. Kontakt wzrokowy jest niezbędnym elementem komunikacji egzystencjalnej. W innym niż Second Life środowisku możliwe jest wykorzystanie kamer w komunikacji, ale wówczas znika cały wymiar budowania postaci, który jest koniecznym warunkiem uobecnienia w świecie elektronicznym. Awatar ułatwia skupienie się na tym, co wewnętrzne, ale zarazem utrudnia autentyczne spotkanie osób w pełnym wymiarze egzystencjalnym. Najlepszym dla zbudowania więzi rozwiązaniem wydaje się zatem połączenie tych form komunikacji.

4. Konkluzje

Środowiska takie jak Academia Electronica mogą być istotnym elementem w budowaniu kultury filozoficznej. Dzięki otwartej formule tego miejsca

24 J. Pleszczyński, *Epistemologia komunikacji medialnej. Perspektywa Ewolucyjna*, Wydawnictwo UMCS, Lublin, 2013, s. 425.

25 Ibidem, s. 427.

26 E. Levinas, *Całość i nieskończoność*, tłum. Małgorzata Kowalska, PWN, Warszawa 1998, s. 63.

każda osoba może dzielić się wiedzą filozoficzną i uczestniczyć w dyskusji naukowej. Jednocześnie dzięki współpracy Akademii z Instytutem Filozofii UJ działania te mają swoje konsekwencje instytucjonalne w rzeczywistości. Przestrzeń Second Life pomaga w budowaniu wspólnoty ludzi wolnych i równych, dla których głównym celem życiowym jest dążenie do prawdy. Jest to możliwe dzięki temu, że w Akademii nie jest istotna formalna legitymizacja autora wypowiedzi, ale wartościowaniu podlega treść przekazu. Głównym ograniczeniem Akademii jest natomiast brak możliwości bezpośredniej obecności oraz spotkania, które miałyby charakter prywatny. W relacji zapośredniczonej przez awatara, która ma wymiar publiczny nie może dojść do wydarzenia dialogu. Nie jest tym samym możliwy w tej przestrzeni medialnej pełny przekaz wartości egzystencjalnych, który dokonuje się w relacji mistrza z uczniem.

Academia Electronika jest środowiskiem, w którym może być realizowane wspólne dążenie do poznania tego, co jest niezmienne, ponieważ wirtualność daje możliwość dystansu wobec materialnego wymiaru rzeczywistości. Jednocześnie znajdujemy tutaj wiele zachęt, aby nie zatrzymywać się na wirtualności, lecz dążyć do poznania świata transcendentnych wartości. Środowisko Second Life pozwala również na spełnienie drugiego warunku kultury filozoficznej jakim jest skupienie na tym, co wewnętrzne. Jest to możliwe z uwagi na praktykę posługiwania się reprezentacją awatarową. Ten postulat może zostać spełniony wówczas, gdy element wizualny, który reprezentuje osobę w świecie wirtualnym jest prosty. Dzięki temu uwaga może być skierowana na głębszą treść przekazu. Ograniczenie komunikacji niewerbalnej sprzyja skupieniu uwagi na sensie, który konstytuuje się w świadomości podmiotu.

Academia jest także środowiskiem sprzyjającym odkrywaniu wolności wyboru. Poczynając od określenia postaci awatara oraz imienia sieciowego. Podmiot szybko może się przekonać, że kształtowanie tożsamości dokonuje się poprzez wierność, konsekwencję i odniesienie do transcendentnego świata wartości. Jeżeli zabraknie tych elementów postać sieciowa staje się amorficzną, anonimową efemerydą. W środowisku Second Life osoba dysponuje różnymi możliwościami przekształcania samego siebie w warstwie wizualnej, a w konsekwencji emocjonalnej. Academia Electronica zawiera wiele treści wskazujących, że do istoty filozofii należy kształtowanie myśli. Dokonuje się to w dialogu ludzi wolnych i równych, ale także w samotnej refleksji.

BIBLIOGRAFIA

- BRANICKI Waclaw. 2011. *Awatar jako wirtualne ucieleśnienie lub sztuczna tożsamość*. W *Paradoksy internetu. Konteksty społeczno-kulturowe*, M. Szpunar (red.), s. 87-103. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- BOELLSTORFF Tom. 2012. *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*. Tłum. Agata Sadza. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- ELIOT Thomas Stearns. 2007. *Chrześcijaństwo, kultura, polityka*. Tłum. Piotr Kimla. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- GADAMER Hans-Georg. 2000. *Rozum, słowo, dzieje*. Tłum. Małgorzata Łukasiewicz, Krzysztof Michalski. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- HADOT Pierre. 2000. *Czym jest filozofia starożytna?*. Tłum. Piotr Domański. Warszawa: Aletheia.
- LEVINAS Emmanuel. 1998. *Całość i nieskończoność*. Tłum. Małgorzata Kowalska. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- MOLKA-DANIELSEN Judith. 2009. *The New learning and Teaching Environment, W Learning and Teaching in the Virtual World of Second Life*, J. Molka-Danielsen, M. Deutschmann (red.), s. 13-25. Trondheim: Tapir Academic Press.
- MYOO Sidey (Ostrowicki Michał). 2013. *Ontoelektronika*. Kraków: Wydawnictwo UJ, Kraków 2013.
- PLESZCZYŃSKI Jan. 2013. *Epistemologia komunikacji medialnej. Perspektywa ewolucyjna*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- STRÓŻEWSKI Władysław. 2013. *Logos, wartość, miłość*. Kraków: Wydawnictwo Znak.
- WĘGRZECKI Adam. 2014. *Wokół filozofii spotkania*. Kraków: WAM.

Netografia

www.academia-electronica.net
forum.academia-electronica.net

Dr Waclaw Branicki – doktor filozofii; pracuje w Katedrze Kulturoznawstwa i Filozofii na Wydziale Humanistycznym Akademii Górniczo-Hutniczej (AGH) w Krakowie. Jego zainteresowania naukowe dotyczą filozofii i kultury mediów, a w szczególności tożsamości i autentyczności osobowej kształtowanych w środowiskach nowych mediów. Jest autorem artykułów na ten temat oraz książek *Tożsamość a wirtualność* oraz *Autentyczność osobowa a medialność*.