

ANNA LATAWIEC

ŚWIAT WIRTUALNY JAKO NOWY PRZEDMIOT FILOZOFII PRZYRODY

Książd Profesor Zygmunt Hajduk uważa, że można wymienić cały szereg problemów natury filozoficznej rozpatrywanych z obrębu nauk biologicznych, z teorii względności czy z teorii mikroświata¹. Warto też wspomnieć o intensywnym rozwoju techniki, szczególnie komputerowej, która, wywierając ogromny wpływ na rozwój nauk przyrodniczych, przyczynia się do nowego, szerszego spojrzenia na rzeczywistość. Choć w klasycznej filozofii przyrody podkreśla się przedmiotowe odniesienia jedynie do rzeczywistości materialnej, to wspomniany rozwój nauk przyrodniczych i techniki wymusza refleksję nad rozszerzeniem obszaru badań podejmowanych w ramach współczesnej filozofii przyrody. Nadto, skoro filozofię przyrody traktuje się jako refleksję filozoficzną nad rzeczywistością przyrodniczą otaczającą człowieka i konsekwentnie – za jej przedmiot uznaje się przyrodę, Kosmos, czyli wszystko, co możemy poznawać za pomocą naszych zmysłów pośrednio lub bezpośrednio², to w tym kontekście zasadne jest zauważenie rzeczywistości, jaką jest świat wirtualny, i włączenie go do badań podejmowanych przez filozofa przyrody.

Dr hab. ANNA LATAWIEC, prof. UKSW – Katedra Metodologii Nauk Systemowo-Informacyjnych, Instytut Filozofii, Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego; adres do korespondencji: 01-815 Warszawa, ul. Dewajtis 5; e-mail: latawann@poczta.onet.pl

¹ Z. Hajduk, *Filozofia przyrody – Filozofia przyrodoznawstwa: Metakosmologia*, Lublin 2004, s. 18-19.

² A. Lemńska, *Filozofia przyrody*, „Episteme” 22 (2002) *Od kosmologii do ekofilozofii*, Acta Universitas Masuriensis, Olecko, s. 15.

1. OKREŚLENIE ŚWIATA WIRTUALNEGO

Pierwszego argumentu na rzecz nowego przedmiotu badań dla filozofa przyrody warto szukać w samym określeniu świata wirtualnego.

Wirtualność jest pojęciem występującym w literaturze w różnych kontekstach: potocznym, technicznym, psychologicznym i filozoficznym³. To, co łączy wspomniane ujęcia, zawarte jest w angielskich słowach *virtual* i *virtuality*, wyrażających to, co jest potencjalne, pozorne, nierzeczywiste, potencjalnie istniejące, a także – skuteczne. Taki też sens często nadawany jest nie tylko takim pojęciom jak „wirtualność”, ale także „rzeczywistość wirtualna”, „świat wirtualny”, „cyberprzestrzeń”, a nawet – „cybersieć”.

Kiedy mówimy „rzeczywistość wirtualna”, to nie tylko podkreślamy istnienie rzeczywistości potencjalnej, ale także istnienie jakiejś innej rzeczywistości niż empiryczna, dostępna w poznaniu zmysłowym. Jeśli tak, to warto prześledzić relacje zachodzące między różnymi rodzajami rzeczywistości. W tym celu pomocne może być wyróżnienie ich trzech rodzajów: rzeczywistość „sama w sobie”, rzeczywistość empiryczna i potencjalna. Przyjmuje się, że rzeczywistość „sama w sobie” – której pojęcie wprowadzono na terenie filozofii – istnieje poza zasięgiem obserwatora⁴. Stanowi ona ogół rzeczy istniejących obiektywnie, niezależnie od podmiotu poznającego i niezależnie od prób jej opisu. Jest więc to rzeczywistość obiektywna. Tymczasem rzeczywistość empiryczna jest dostępna w ograniczonym zakresie obserwatorowi, poznawalna zmysłami, obserwowalna dzięki instrumentom stosowanym na danym etapie rozwoju nauki i dostarczająca nam wiedzy, stanowiąc podstawę do tworzenia teorii i odkrywania praw nią rządzących. I wreszcie rzeczywistość potencjalna – to ta, co do której jesteśmy przekonani, że może zaistnieć, może się zaktualizować. Jej podstawowa cecha, czyli potencjalność, przybliżyła nas do idei świata wirtualnego. Z powyższego widać, że rzeczywistość to nie zwykła arytmetyczna suma wspomnianych rodzajów rzeczywistości. Tak przyjęte rozszerzenie rozumienia rzeczywistości uwalnia nas od ograniczeń poznawczych i otwiera na obszary niedostępne jeszcze przy dzisiejszym stanie nauki i techniki.

³ Na ten temat szerzej pisałam w pracy: A. Latawiec, *Uwagi w sprawie wirtualności*, „Studia Philosophiae Christianae” 40 (2004), nr 2, s. 279-291.

⁴ I. Kant, *Krytyka praktycznego rozumu*, Warszawa 1984, s. 168-169 – warto w tym miejscu odwołać się do pojęcia „rzeczy samej w sobie”.

W tym miejscu warto jeszcze przypomnieć propozycję R. Ingardena, który sugeruje wprowadzenie określenia *quasi-rzeczywistość*. Mianem tym obejmuje on ten obszar rzeczywistości, który jest wytworzony przez człowieka, stanowiąc znamieny składnik świata otaczającego człowieka⁵. Jednocześnie autor podkreśla, że choć niekoniecznie wytwory działalności człowieka (chodzi głównie o dzieła sztuki) są rzeczywiste w takim samym sensie, jak otaczający człowieka świat przyrody, to jednak w jakiś sposób istnieją, wchodząc w skład świata, w którym człowiek żyje⁶. A zatem, mówiąc o rzeczywistości jakkolwiek pojętej, a więc o świecie człowieka, nie można pomijać obszaru jego działalności i wytworów (głównie kultury i techniki). Nadto autor ten uczula czytelników, że mówiąc o wytworach ludzkiej działalności, nie można pozostawać jedynie pod wpływem psychologizmu czy relatywizmu psychologicznego, prowadzącego do przekonania, że wytwory takie to jedynie wyobrażenia czy coś psychicznego. Jest to uproszczenie o tyle, że wszelkie przedmioty traktowane jako coś psychicznego, „byłyby w nas samych, a nie w świecie dookoła nas”⁷. Pojawiają się one człowiekowi jako element świata otaczającego, świata „materialno-psychicznego”, choć istnienie tego elementu nie jest tak oczywiste, jak istnienie bytów materialnych czy psychicznych⁸. A zatem, pominięcie tej *quasi-rzeczywistości* jest niedopatrzaniem również z tej racji, że pod jej wpływem się zmieniamy, jesteśmy przez nią kształtowani.

Analiza ujęć kontekstowych pojęcia wirtualności, rzeczywistości wirtualnej i świata wirtualnego oraz przybliżenie istoty wspomnianych typów rzeczywistości, umożliwi usunięcie szeregu niejednoznaczności i wskazanie na różnice interpretacyjne prowadzące do szeregu zafałszowań. Powyższe uwagi pozwalają mi sformułować następujące określenie:

Świat wirtualny⁹ to obraz rzeczywistości kreowany lub odkrywany przez człowieka na drodze symulacji intelektualnej lub technicznej.

Tak pojęty świat wirtualny (obraz) jest efektem działania człowieka. Ów świat (obraz) powstaje w procesie symulacji intelektualnej, czyli w mózgu człowieka, bądź technicznej, czyli np. w komputerze. Nadto w procesie symulacji (naśladowania) zawsze zakłada się odniesienie do jakiegoś oryginału

⁵ R. Ingarden, *Książeczka o człowieku*, Kraków 1987, s. 30.

⁶ Tamże, s. 31-32.

⁷ Tamże, s. 34.

⁸ Tamże.

⁹ Pojęcie „świat wirtualny”, zdaniem autorki, znosi sprzeczność kryjącą się pod terminem „rzeczywistość wirtualna”, czyli „rzeczywistość nierzeczywista”.

za pośrednictwem modelu. Swoje źródło ma on w rzeczywistości. Jest oczywiste, że ów obraz nie dotyczy rzeczywistości „samej w sobie” (gdyż nie istnieje możliwość jej poznania, a więc tym bardziej jej odwzorowania), ani rzeczywistości potencjalnej (gdyż to ona jest światem wirtualnym, chyba że w sensie źródła wtórnego dla owego obrazu). Przy czym, mówiąc o kreowaniu, mamy na myśli proces, w wyniku którego powstaje nowy byt, podczas gdy odkrywanie oznacza przywołanie bytu wcześniej istniejącego¹⁰.

Dotychczasowe rozważania prowadzą nas do kilku wstępnych konstatacji:

- Kiedy mówimy o świecie, mamy na uwadze świat zewnętrzny (materialny, empiryczny) i wewnętrzny (świat psychiczny, świat myśli);
- Świat wirtualny ma swoje odniesienie do świata zewnętrznego – np. w realizacjach komputerowych jako nośniki – jak i w odniesieniu do świata wewnętrznego – w realizacjach umysłowych, intelektualnych;
- Ingardenowskie pojęcie *quasi-rzeczywistości* przybliży nas do uchwycenia istoty świata wirtualnego, szczególnie w obszarze realizacji umysłowych.

2. OBIEKTY ŚWIATA WIRTUALNEGO

Kolejnego argumentu na rzecz uznania świata wirtualnego za przedmiot współczesnej filozofii przyrody należy szukać wśród jego obiektów. Takimi, w tradycyjnym rozumieniu filozofii przyrody, obiektami zdają się być części wirtualne, lecz stanowią one jedynie część omawianego zbioru.

Należy podkreślić, że zbiór obiektów świata wirtualnego nie ma jednolitego charakteru. Konsekwentnie i sam świat wirtualny nie jest jednorodny.

I tak, kontekstowe ujęcia kierują nas przede wszystkim w stronę informatycznych realizacji, czyli do Internetu, a w szczególności do blogów, czatów, forów dyskusyjnych, internetowych sklepów, banków, bibliotek czy gier komputerowych. Wirtualność XXI wieku kojarzona jest właśnie z tym obszarem – z techniką, umożliwiającą przekraczanie barier czasowych i geograficznych, oraz z interaktywnością. Świat wirtualny jest tu rozumiany jako przybliżający rzeczywistość w tym sensie, że daje ułudę przebywania w rzeczywistości empirycznej, dostępnej zmysłom, a dzięki interaktywności – pozwala na wpływanie na jego kształt.

¹⁰ Dokładne analizy dotyczące metody symulacji, a więc i możliwości odkrywania lub tworzenia nowych obiektów – por. A. L a t a w i e c, *Pojęcie symulacji i jej użyteczność naukowa*, Warszawa 1993.

Wszelkie realizacje internetowe to efekty symulacji rzeczywistości. Blogi, czyli internetowe pamiętniki, udostępniane w swoistej cyberprzestrzeni, pojawiają się w różnorodnej formie ilustrowanych tekstów literackich, fotografii, spontanicznych wypowiedzi. Ponieważ ich autorzy reprezentują różnorodne środowiska, poziom intelektualny i wykształcenie, to i ich poziom jest bardzo zróżnicowany. To, co je łączy, to poczucie swoistej anonimowości (jest to bardzo istotna cecha w tym obszarze świata wirtualnego), zmienność, dynamika, podobnie jak zmienne i dynamiczne są inspirujące je pragnienia, myśli, doświadczenia czy nastroje. Warto podkreślić, że podobnie, choć nie identycznie przedstawia się sytuacja z klasycznymi dziełami literackimi. Różnica dotyczy trwałości, sposobu dostępu do nich oraz narzędzi realizacji. Klasyczne dzieła literackie pozbawione są cechy wirtualności.

Cecha wirtualności pojawia się bardzo wyraźnie w czatach i forach dyskusyjnych. Są to wirtualne spotkania, rozmowy i dyskusje. Świat wirtualny jest tu kreowany w konkretnym momencie. Jest to symulacja sytuacji, które mogłyby się zdarzyć w rzeczywistości. Mogłyby, gdyż często są wyrazem skrywanych potrzeb, marzeń. Czaty i blogi umożliwiają odgrywanie ról trudnych do zrealizowania w rzeczywistości, stwarzając zarazem fałszywe poczucie wolności od jakichkolwiek ograniczeń. Fałszywe poczucie wolności wynika z przekonania o braku możliwości weryfikacji tworzonych sytuacji, przyjmowanych ról. Weryfikacja taka, choć trudna, to jednak jest możliwa przede wszystkim w ramach logicznej spójności formułowanych wypowiedzi oraz dzięki dostępowi do archiwum przechowywanego przez adresata.

Kolejnymi realizacjami wirtualnymi związanymi z techniką komputerową są informatyczne symulacje sklepów, banków i bibliotek. Należy mocno podkreślić, że chodzi o symulacje, a więc naśladowanie obiektów istniejących w rzeczywistości. Oznacza to, że funkcjonują one zgodnie z zasadami obowiązującymi w świecie rzeczywistym, tyle że charakteryzują się łatwiejszym do nich dostępem. Umożliwiają one pokonanie barier natury geograficznej i czasowej. Ich wirtualność przejawia się w nierzeczywistych okolicznościach czasowo-przestrzennych. Oznacza to, że przekraczając granicę ku wirtualnemu sklepowi, bankowi czy bibliotece, nie przekraczamy tej granicy w sensie fizycznym. Nadto dostęp do tego obszaru świata wirtualnego wymaga odpowiednich rozwiązań technicznych (Internet, komputer). Omówiony zbiór obiektów realizowany jest w płaszczyźnie informacyjno-komunikacyjnej.

Nieco odmienny jest kolejny obszar obiektów świata wirtualnego, czyli świat kreowany w sferze umysłu. Chodzi o sztukę, muzykę, projekty badawcze, a więc o świat myśli. Obiekty te ujawniają się na drodze wizualizacji.

Zdaniem R. Ingardena należą one do *quasi-rzeczywistości*. Wydaje się, że ta *quasi-rzeczywistość* to właśnie świat wirtualny. Jego źródłem jest rzeczywistość empiryczna. Świat fikcji, którego źródłem jest rzeczywistość empiryczna, jest nieweryfikowalnym obszarem ułudy. Sztuka, muzyka, projekt badawczy są tworzone przez człowieka, ich weryfikacja zaś następuje w chwili realizacji. Owa weryfikacja przebiega wówczas bądź to na drodze konfrontacji z uznanymi kanonami estetyki, etyki (dzieła sztuki), bądź też oceny środowiska (prace naukowe). Omawiany zbiór obiektów jest zbieżny z proponowanym przez Poppera światem 2 (tj. ze świadomymi przeżyciami) oraz ze światem 3 (tj. z wytworami umysłu)¹¹. Należy podkreślić, że przejście ze stanu wirtualnego (z fazy projektu) do realizacji jest przekroczeniem możliwości w kierunku aktualności, a tym samym wyjście poza świat wirtualny. Omówiony drugi zbiór obiektów wirtualnych realizowany jest w płaszczyźnie biologicznej. Podstawą jego istnienia jest bowiem mózg.

Ostatnią grupę obiektów należących do świata wirtualnego stanowią cząstki wirtualne. Wydają się one najbliższe rzeczywistości materialnej i powinny najsilniej przemawiać na rzecz rozszerzenia przedmiotu badania dla filozofii przyrody. Tymczasem wydaje się, że z wirtualnością wiąże je jedynie nazwa. Są to cząstki – grawitony, fotony, glony, bozony czy kwarki – faktycznie istniejące w rzeczywistości empirycznej (znane fizykom), które pojawiają się i trwają w nietypowy dla obiektów rzeczywistości empirycznej sposób. Przenoszą one oddziaływania między cząstkami materii¹². I tak np. fotony mogą pojawić się bez przyczyny nagle w próżni z niczego, lecz po krótkiej chwili – najwyżej po jednej tryliardowej sekundzie – muszą zniknąć. Istnieją tak krótko, gdyż w chwili powstania wykorzystują pożyczoną energię, której średnia wartość musi być zachowana. Czas ich istnienia jest tak krótki, że trudno je zaobserwować. Cząstki te noszą nazwę wirtualnych w odróżnieniu od rzeczywistych i dla podkreślenia ich krótkiego czasu istnienia. Jeśli uzyskają z zewnątrz energię, tak by w odpowiednim czasie ją (energię pożyczoną) oddać, stają się cząstkami rzeczywistymi i nie muszą zniknąć. O ich istnieniu dowiadujemy się z doświadczenia, gdyż pozostawiają eksperymentalnie wykrywalne ślady swej obecności w akceleratorach. Ślady

¹¹ Por. np. K. R. Popper, *Wiedza obiektywna*, Warszawa 1992; tenże, *Wiedza a zagadnienie ciała i umysłu*, Warszawa 1998.

¹² S. W. Hawking, *Krótką historia czasu. Od wielkiego wybuchu do czarnych dziur*, Warszawa 1990, s. 68-82.

te można mierzyć metodami spektroskopowymi¹³. Częstki wirtualne wykazują podwójny sposób istnienia: raz jako obiekty pośrednio obserwowalne, drugi raz – jako twory teoretyczne. Z tej też racji uznamy, że zbiór tych obiektów realizowany jest w płaszczyźnie teoretycznej.

Z powyższego przeglądu widać, że obiekty świata wirtualnego ujawniają się w trzech obszarach: informacyjno-komunikacyjnym, biologicznym i teoretycznym. Jak wykazano, ich charakter nie jest jednorodny. Proponuję, by podzielić je na obiekty:

- pozornie wirtualne,
- faktycznie wirtualne.

Pierwsze z nich to te, które można własną (tj. człowieka) aktywnością powołać ze stanu potencjalności do aktualności, drugie zaś (częstki wirtualne) pojawiają się i znikają w sposób naturalny w przyrodzie. Dzięki tej klasyfikacji wyraźniejszy staje się problem cząstek wirtualnych.

Rozważania podjęte w tej części artykułu prowadzą nas do kolejnych konstatacji:

- obiekty świata wirtualnego nie mają jednorodnego charakteru,
- sama wirtualność obiektów świata wirtualnego nie ma jednorodnego charakteru,
- a zatem świat wirtualny nie jest jednorodny.

3. GENEZA ŚWIATA WIRTUALNEGO

Następnego argumentu na rzecz postulowanej modyfikacji przedmiotu badań podejmowanych w ramach filozofii przyrody należy, moim zdaniem, szukać w obszarze problemu genezy świata wirtualnego. W szczególności chodzi o próbę odpowiedzi na pytanie: Czy zgodnie z przyjętym sposobem pojmowania świata wirtualnego i zaproponowanej klasyfikacji jego obiektów możemy mówić o kreowaniu czy raczej o jego odkrywaniu?¹⁴

¹³ Z. Jacyńska-Onyszkiewicz, *Metakosmologia*, Poznań 1999, s. 25.

¹⁴ Na tak postawione pytanie podjęłam próbę odpowiedzi w artykule *Rzeczywistość a świat wirtualny*, (Prace Naukowe Instytutu Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej, Seria: Studia i Materiały, nr 15), Wrocław 2003, s. 128-131.

3.1. *Kreowanie świata wirtualnego*

Wszystkie dotychczas przeprowadzone analizy prowadzą nas do przekonania, że świat wirtualny jest dziełem człowieka. Warunkiem jego zaistnienia jest zgromadzona wiedza na temat materialnej, zmysłowo poznawalnej rzeczywistości materialnej, a także własne doświadczenia. Dzięki stałemu postępowi zachodzącemu w nauce i w technice wiedza człowieka rozszerza się i zmienia, co wpływa także na zmiany w kreowanym świecie wirtualnym. Takie zjawisko obserwujemy, gdy symulujemy przebieg zjawisk fizycznych, biologicznych czy neurofizjologicznych.

W pojawianiu się obiektów pozornie wirtualnych szczególną rolę odgrywają marzenia, czyli szczególny rodzaj aktywności wyobrazeniowo-myślowej, której celem jest zaspokajanie pragnień, dążeń, zamierzeń związanych z własnym życiem osobistym bądź z życiem społecznym¹⁵. Nie sposób w podjętych rozważaniach pominąć marzenia senne. Ich miejscem powstania jest mózg, lecz pracujący przy ograniczonej aktywności. Różny stopień ich wyrazistości związany jest zachwianym poczuciem rzeczywistości. Stąd ocena ich realności bywa także zachwiana, lecz zazwyczaj można doszukać się w nich źródeł w realnych przeżyciach, oczekiwaniach, pragnieniach¹⁶. Powstając w mózgu (nawet przy obniżonej jego aktywności), należą do obiektów świata realnego istniejących w płaszczyźnie biologicznej.

Obok marzeń i snów istotnym źródłem dla kreowania świata wirtualnego jest wyobraźnia. Jest to sprawność oparta na wcześniejszym zmysłowym doświadczeniu stanów, zjawisk czy przedmiotów, a uaktywniona samoczynnie pod wpływem odpowiednich bodźców spostrzeżeniowych, słownych lub też wyobrazeniowych bądź świadomie pod wpływem aktywności człowieka¹⁷. Wyobrażenia stanowią więc rodzaj symulacji dokonującej się w mózgu, której efektem jest tworzenie pożądanych modeli zjawisk, stanów. Na modele te nie są nakładane żadne ograniczenia czasowe, przestrzenne, etyczne czy racjonalne.

A zatem twierdzenie o możliwości kreowania świata wirtualnego jest związane przede wszystkim z przekonaniem o kreowaniu obiektów płaszczyzny biologicznej. W wykreowanym świecie wirtualnym człowiek może się zrealizować, może działać według własnego scenariusza, może też prze-

¹⁵ W. S z e w c z u k (red.), *Słownik psychologiczny*, Warszawa 1979, s. 136.

¹⁶ Tamże.

¹⁷ Tamże, s. 327.

żyć sytuacje, do których z różnych powodów nie dopuszcza egzystując w rzeczywistości empirycznej. W tym to wykreowanym przez siebie świecie człowiek może symulować osiąganie sukcesów zawodowych, zmianę własnego wizerunku, miłość, zabijanie kogoś – nawet wielokrotnie – co nie jest możliwe w rzeczywistości empirycznej.

Z powyższego widać, że pierwotnym źródłem świata wirtualnego jest rzeczywistość empiryczna lub świat obiektów abstrakcyjnych (pojęcia ogólne, idee Platona itp.), a wtórnym – świat myśli. Sygnalizowane przykłady realizacji świata wirtualnego jawią się jako potencjalność lub fikcja. W pierwszym przypadku (np. projekt badawczy, dzieło sztuki itp.) podlegają weryfikacji w ramach metodologii nauk np. empirycznych, uznanych kanonów piękna. Świat wirtualny w sensie fikcji jest dostępny w biernym odbiorze (dzieło literackie, obraz) i wówczas jego weryfikacja w zasadzie nie jest możliwa, chyba że w konfrontacji z obowiązującymi kanonami, bądź współkreowany (czaty, blogi, Internet), a wówczas weryfikacja polega na sprawdzeniu zgodności z obiektywną prawdą.

Świat wirtualny może być i często jest zafałszowaniem realnego. Im większy jest stopień fikcyjności wykreowanego świata, tym mniejsze szanse na jego weryfikację. Fikcje są trudne do weryfikacji. Skoro przeprowadzenie weryfikacji świata wirtualnego jest tak trudne, to nasuwa się pytanie: Czy jest on „krzywym” zwierciadłem rzeczywistości empirycznej? Warto podkreślić, że choć pierwotne źródło świata wirtualnego znajduje się w rzeczywistości, to świat wirtualny tę rzeczywistość fałszuje. A zatem świat wirtualny rozumiany jako obraz rzeczywistości należy traktować jako krzywe jej zwierciadło. Dzieje się tak dlatego, że jego źródła są trudne do uchwycenia i wyrażenia (zwłaszcza wtórne), nadto – jego weryfikacja nie zawsze jest możliwa do przeprowadzenia. Również dlatego, że obraz rzeczywistości ma subiektywny charakter.

3.2. *Odkrywanie świata wirtualnego*

W jakim sensie i w jakim zakresie można twierdzić o możliwości odkrywania świata wirtualnego? Wydaje się, że odpowiedzi na to pytanie należy szukać przede wszystkim w płaszczyźnie komunikacyjno-informacyjnej i w płaszczyźnie teoretycznej. W pierwszym przypadku dzięki technice komputerowej odkrywamy subiektywny świat innych ludzi (blogi, czaty), a także zaktualizowane projekty (gry, Internet czy wirtualne banki, szpitale itp.). Komputer staje się tu narzędziem do komunikacji.

W płaszczyźnie teoretycznej odkrywamy obiekty (cząstki wirtualne) zgodnie z tą samą zasadą poznawczą, jaka obowiązuje w we wszelkich odkryciach naukowych. Warto dodać, że owo odkrywanie świata wirtualnego ma głębszy sens poznawczy – prowadzi bowiem do odkrywania także rzeczywistości. Jak już było wspomniane, źródłem świata wirtualnego jest rzeczywistość poznawalna zmysłowo, rzeczywistość materialna. I tak np. dzięki czatom, blogom możemy odkryć naturę człowieka, jego pragnienia, potrzeby. Dzięki modelom symulacyjnym docieramy do niedostępnych obiektów oryginałów (np. mózg). Dzięki cząstkom wirtualnym docieramy do zjawisk zachodzących w mikroświecie.

Nadto warto przypomnieć, że w opisie rzeczywistości mogą ujawniać się subiektywne elementy interpretacyjne, a to może oznaczać, że obrazy rzeczywistości malowane przez naukowców odkrywamy i sami na ich podstawie kreujemy nasz własny świat. Podobnie jak to ma miejsce w przypadku świata wirtualnego – zostajemy jego kreatorami.

W procesie odkrywania świata wirtualnego duże znaczenie zdaje się mieć ustalenie relacji zachodzących między obiektami realnymi i wirtualnymi. Obiekty wirtualne, z racji ich symulacyjnego pochodzenia, są pewnymi modelami obiektów realnych. Pojawia się pytanie: Czy i w jakim stopniu obiekty wirtualne są tożsame ze swymi realnymi oryginałami? Innymi słowy: w czym tkwi istota wirtualności np. wirtualnego banku, szpitala, rozmowy na czacie? Jest to pytanie, które powinno się pojawić w kontekście odkrywania świata wirtualnego.

Rozważania dotyczące genezy świata wirtualnego prowadzą nas do kolejnych wniosków:

- obiekty świata wirtualnego są kreowane lub odtwarzane,
- kreowane obiekty świata wirtualnego znajdują swe źródło w realnej rzeczywistości materialnej,
- odkrywane obiekty świata wirtualnego prowadzą do poznania realnej rzeczywistości materialnej.

4. PROBLEM ISTNIENIA ŚWIATA WIRTUALNEGO

Ostatniego argumentu na rzecz zmodyfikowanego przedmiotu filozofii przyrody poszukiwać będę, próbując znaleźć odpowiedź na pytanie o sposób istnienia świata wirtualnego. Świat wirtualny i jego obiekty związane są z istnieniem w czasie i w przestrzeni. Jednakże to sama cecha wirtualności

sugeruje nietypowy sposób istnienia. Pojawia się nawet pytanie: Czy świat wirtualny istnieje, a jeśli tak, to w jakim sensie?

Istotą świata wirtualnego jest jego potencjalność, głównie w sposobie istnienia. Obiekty z wymienionych trzech obszarów świata wirtualnego istnieją dzięki swoistym „nośnikom”. I tak np. obiekty związane z techniką komputerową istnieją dzięki komputerom, co oznacza, że ich istnienie jest uzależnione od aktywności sprzętu. W momencie wyłączenia komputera obiekty świata wirtualnego przestają istnieć dla konkretnego ich odbiorcy. Natomiast obiekty z obszaru funkcjonowania umysłu mają cechę intencjonalności, czyli istnieją jako przedmioty myśli, wyobrażeń, marzeń. Związane są ze sferą przeżyciową, ze świadomością.

Aby odpowiedzieć na pytanie dotyczące sposobu istnienia świata wirtualnego, należy podkreślić relację zachodzącą między nim a jego czasoprzestrzennym umiejscowieniem. Jak wiadomo, funkcjonują różne koncepcje czasu i przestrzeni: od fizykalnych, przez psychologiczne, po filozoficzne. Czas i przestrzeń występują obok siebie, a to dlatego, że odległość przestrzenna jest adekwatna do odległości w czasie. Innymi słowy: mówiąc, że znajduję się w tym samym miejscu, mogę powiedzieć, że zdarzyło się w tym samym czasie, a zatem istnieje jakieś „przed” i „po” odnoszone zarówno do odległości, jak i do czasu¹⁸. Zgodnie z sugestią Platona świat idei jest ponadczasowy, co oznacza, że jego istnienie jest niezależne od czasu i konsekwentnie – przestrzeń nie ma umiejscowienia¹⁹. Ale w kontekście świata wirtualnego pytanie o sposób jego istnienia jest niezwykle ważne, gdyż owa potencjalność narzuca jakieś ograniczenia: świat wirtualny istnieje tak długo, jak długo istnieją jego nośniki: włączone komputery, myśli nakierowane na projekt badawczy czy warunki fizyczne dla cząstek wirtualnych. Świat wirtualny, będąc potencjalnym, może, ale nie musi zaistnieć.

¹⁸ A. v a n M e l s e n, *Filozofia przyrody*, Warszawa 1968, s. 220.

¹⁹ Dla Arystotelesa nie ma sensu mówienie o czasie i o przestrzeni w oderwaniu od ruchu. Podobnie twierdzą fizycy klasyczni, choć już Einstein mówił o względności czasu. Tak jak nie ma jednej koncepcji czasu, tak i brak jest jednej koncepcji przestrzeni: od przekonania, że jest ona rzeczywistością samą w sobie, zbiornikiem na byty; przez stanowisko przeciwne – zaprzeczające, by przestrzeń stanowiła rzeczywistość samą w sobie, a raczej formą porządkującą nasze wrażenia (Kant); po zbliżoną do matematycznego ujęcia, zaproponowaną przez Arystotelesa – jako miejsce.

Jeśli uznamy, że świat wirtualny jest obrazem rzeczywistości, to pojawiają się kolejne pytania: W jakim sensie jest to obraz rzeczywistości fizycznej oraz w jaki sposób ten obraz powstaje?

Skoro świat wirtualny jest potencjalny, to znaczy, że może zaistnieć. Pojawia się w komputerze, w mózgu człowieka – a więc w konkretnej przestrzeni fizycznej – jako myśl, w sferze wyobraźni, projektu – w konkretnym przedziale czasu fizycznego. Myśl, wyobrażenie istnieje tak długo, jak długo uwaga człowieka jest skierowana na dany przedmiot. Nie ma myślenia bezprzedmiotowego. Wystarczy jednak odwrócić uwagę od konkretnego przedmiotu, a ta konkretna myśl przemija, znika.

Świat wirtualny jest obiektem trudno dostępnym w badaniach empirycznych. Oznacza to, że z chwilą wyłączenia myślenia o projekcie, wyłączenia komputera, opuszczenia blogu – przestaje istnieć. Potencjalność świata wirtualnego nie wyklucza także możliwości istnienia większej liczby światów, tyle, że nie istnieją one aktualnie. Z chwilą zaktualizowania tracą atrybut wirtualności w sensie potencjalności.

A zatem faktycznie świat (lub nawet światy) wirtualny istnieje²⁰.

W zależności od tego, z jakimi obiektami świata wirtualnego się spotykamy, możemy mówić, moim zdaniem, o subiektywnym lub obiektywnym sposobie istnienia świata wirtualnego. Subiektywnie istniejący świat wirtualny zawiera te obiekty, które powstają w umyśle człowieka, a więc myśli, wyobrażenia, projekty. Ich subiektywny charakter wynika z faktu, że są one dostępne w danym momencie jedynie ich kreatorowi. Natomiast obiektywnie istniejący świat wirtualny to ten, którego obiekty wirtualne mogą być doświadczane przez więcej niż jedną osobę. Oznacza to w szczególności dostęp do Internetu, czatów, blogów, a także do części wirtualnych, których obserwatorami mogą być nawet grupy naukowców. Owo subiektywne lub obiektywne istnienie świata wirtualnego decyduje o stopniu lub sposobie jego weryfikacji. Świat myśli, fantazji z trudem poddaje się weryfikacji, zaś efekty przemyśleń nad projektem naukowym lub dziełem sztuki weryfikowane są z chwilą utraty atrybutu potencjalności, czyli z chwilą ich aktualizacji. Natomiast obiektywnie istniejący świat wirtualny podlega weryfikacji na drodze ustalenia spójności logicznej (np. w czatach), w kontekście wybranej koncepcji prawdy itp.

²⁰ A. L a t a w i e c, *Świat wirtualny krzywym zwierciadłem rzeczywistości*, (Prace Naukowe Instytutu Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej, Seria: Studia i Materiały nr 19), Wrocław 2005, s. 263-270.

5. PRÓBA PODSUMOWANIA

Za uzasadnieniem uznania świata wirtualnego za nowy przedmiot filozofii przyrody przemawiają, moim zdaniem, następujące fakty:

- świat wirtualny jest obrazem rzeczywistości, a ta z całą pewnością, nawet w klasycznym rozumieniu, jest przedmiotem filozofii przyrody,
- zaproponowane określenie świata wirtualnego swe źródło znajduje w starej dyskusji prowadzonej między zwolennikami platońskiego idealizmu i arystotelesowskiego realizmu,
- sposób powstawania świata wirtualnego (jego kreowanie i odkrywanie) zawsze prowadzi do realnej rzeczywistości materialnej, która jest przedmiotem klasycznie pojętej filozofii przyrody,
- sposób istnienia świata wirtualnego musi być rozpatrywany w kontekście ujęć czasoprzestrzennych, a to kieruje nas ku kluczowym problemom filozofii przyrody.

BIBLIOGRAFIA

- Hajduk Z.: Filozofia przyrody – Filozofia przyrodoznawstwa: metakosmologia, TN KUL, Lublin 2004.
- Hawking S. W.: Krótka historia czasu. Od wielkiego wybuchu do czarnych dziur, tł. P. Amsterdamski, Wyd. Alfa, Warszawa 1990.
- Ingarden R.: Książeczka o człowieku, Wyd. Literackie, Kraków 1987.
- Jacyńska-Onyszkiewicz Z.: Metakosmologia, Wyd. Gazeta Handlowa, Poznań 1999.
- Kant I.: Krytyka praktycznego rozumu, tł. z niem. J. Gałęcki, PWN, Warszawa 1984.
- Łatawiec A.: Pojęcie symulacji i jej użyteczność naukowa, Wyd. ATK, Warszawa 1993.
- Rzeczywistość a świat wirtualny, (Prace Naukowe Instytutu Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej, Seria: Studia i Materiały, nr 15), Wrocław 2003, s. 128-131.
- Świat wirtualny krzywym zwierciadłem rzeczywistości, (Prace Naukowe Instytutu Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej, Seria: Studia i Materiały, nr 19), Wrocław 2005, s. 263-270.
- Uwagi w sprawie wirtualności, „Studia Philosophiae Christianae” 40 (2004), nr 2, s. 279-291.
- Lemańska A.: Filozofia przyrody, „Episteme” 22 (2002) Od kosmologii do ekofilozofii, Acta Universitas Masuriensis, Olecko.
- Melsen A. van: Filozofia przyrody, PAX, Warszawa 1968.
- Popper K. R.: Wiedza a zagadnienie ciała i umysłu, przeł. T. Baszniak, KiW, Warszawa 1998.
- Wiedza obiektywna. Ewolucyjna teoria epistemologiczna, przeł. A. Chmielewski, PWN, Warszawa 1992.
- Szewczuk W. (red.), Słownik psychologiczny, Wiedza Powszechna, Warszawa 1979.

THE VIRTUAL WORLD
AS A NEW SUBJECT OF PHILOSOPHY OF NATURE

Summary

Fast and intensive development of natural science (especially quantitative physics) and computer science make us think about the philosophy of nature. In this article we would like to show that a new subject of the philosophy of nature is the virtual world. The first step was to analyse some words like the following: virtuality, potentiality, reality. In this context we propose a definition of the virtual world as a real view created or reconstructed by intellectual or technical simulation. The next step was analyzed the objects and levels of virtual world. We emphasise the technical-communicational level and computer technology associated with it (the Internet, chat, blog, virtual shops); the second level is the biological level which is connected with the objects produced by the brain (thinking, imagination, research projects); the third level is the theoretical level with the virtual elements. On the ground of this classification we have shown that the virtual world and the objects are not homogeneous. The last part of this paper presents the beginning of the virtual world (creation or reconstruction in the intellectual and technical simulation).

Our analyses are connected with Plato and his idealism, Aristotle and his realism, and Popper's/Penrose's proposition.

Summarised by Author

Słowa kluczowe: elementy wirtualne, idealizm, realizm, rzeczywistość, symulacja, świat wirtualny, weryfikacja.

Key words: virtual elements, idealism, realism, reality, simulation, virtual world, verification.

Information about Author: Prof. Dr. ANNA LATAWIEC – Chair of Methodology of Information and System Sciences, Institute of Philosophy, Cardinal Stefan Wyszyński University; address for correspondence: ul. Dewajtis 5, PL 01-815 Warszawa; e-mail: latawann@poczta.onet.pl