

Krzysztof MUDYŃ

TECHNOŚWIADOMOŚĆ¹

O zmieniającym się poczuciu rzeczywistości i własnej tożsamości u użytkowników cyberprzestrzeni

Jeśli mamy lat co najmniej trzydzieści, tzn. urodziliśmy się w czasie kiedy komputer nie był jeszcze naturalnym elementem naszego najbliższego otoczenia, jeśli wcześniej nauczyliśmy się posługiwać słowem drukowanym niż uruchamiać gry komputerowe, jeśli w dodatku potrafimy zwolnić nieco kroku i uważniej rozejrzeć się w koło, to możemy dojść do wniosku, że dzieje się coś dziwnego, coś intrygującego. Wprawdzie nie słychać wystrzałów ani okrzyków tłumów, ani nic z tych rzeczy, lecz właśnie - bezkrwawo i bezszelestnie - dokonuje się i rozszerza niczym epidemia coś, co S. Lem (1999, s. 175) określił mianem *digitalitis*, a co częściej nazywa się rewolucją cyfrową.

Konsekwencje tego „ucyfrowienia” dają o sobie znać we wszelkich sferach naszego życia i dotyczą nas wszystkich, niezależnie od tego czy jest się entuzjastą rozwoju nowych technologii, sceptycznie nastawionym lub onieśmielonym użytkownikiem, czy tylko ich ofiarą. Nawet jeśli sami unikamy bezpośredniego kontaktu z najnowszymi technologiami, one wkraczają w nasze życie w sposób pośredni - zmieniając środowisko w którym żyjemy. Z tym zmienionym otoczeniem, które w międzyczasie już stało się „globalną wioską”, musimy wszak wchodzić w rozmaite interakcje, dostosowując się do przyspieszonego tempa wielu procesów, do szybkości przepływu informacji i pseudo-informacji, do ich zwiększonej dostępności i nowych form komunikacji. Niezależnie od naszych indywidualnych preferencji musimy też posługiwać się elektronicznym pieniądzem, a w imię doraźnej wygody lub z konieczności poruszać się na „elektronicznej smyczy”, zwanej telefonem komórkowym. Ze względów komunikacyjnych (i niezależnie od wykształcenia), musimy też oswajać się z żargonem komputerowym i rozumieć odwołujące się do tej dziedziny metafory. Ci z nas, którzy urodzili i wyrosli jeszcze za „żelazną kurtyną”, w warunkach podsycającej ciekawość „głodu bodźców” i utrudnionej dostępności do źródeł informacji, teraz muszą jakoś radzić sobie z ich nadmiarem i niemal nieograniczoną dostępnością.

Przeciążenie informacyjne, a nawet „szok informacyjny” nie jest już elementem wizji przyszłości, kiedyś nazwanej przez A. Tofflera „szokiem przyszłości”, lecz cechą teraźniejszości. Co więcej, choć od polskiego wydania „Trzeciej fali” tegoż autora nie minęło jeszcze 15 lat, już możemy doświadczać na sobie blasków i cieni społeczeństwa postindustrialnego, zdominowanego przez pośredników oferujących coraz to nowe rodzaje usług. Od kilku już lat jesteśmy adresatami „odmasowionych środków przekazu”, członkami „kultury impulsów” i mieszkańcami globalnej, elektronicznej wioski. I czy chcemy tego, czy nie chcemy, uczestniczymy w tym wszystkim, co jeszcze tak niedawno wydawało się tyleż interesującą, co „nierealną” utopią. [...]

¹ Nieco skrócona wersja artykułu opublikowanego [w:] D. Jasiocka-Kubačka (red.) „Człowiek wobec zmiany. Rozważania psychologiczne”, Wyd. UJ, Kraków 2001. Kwadratowe nawiasy [...] sygnalizują opuszczone fragmenty tekstu.

[Dziś] możemy zwiedzać wirtualne miasta, muzea i wystawy malarstwa, uczestniczyć wirtualnie w odbywających się konferencjach naukowych, hodować wirtualnego psa lub inne zwierzątko, a nawet (podobno) uprawiać wirtualny seks. Wygląda na to, że niemal wszystko może być wirtualne - „wirtualny Kraków, wirtualne wypychanie ptaków, wirtualny chór ‘Część pieśni’...” - mógłby powiedzieć Poeta, gdyby istniał jeszcze, nie tylko w społecznej pamięci czytelników, nie tylko wirtualnie.

Technoświadomość a poczucie tożsamości człowieka w zwirtualizowanym świecie

W tym kontekście wylania się pytanie o kierunek ewolucji naszej (jak najszerzej rozumianej) świadomości, zmuszanej do orientacji w radykalnie zmienionym środowisku, nakłanianej do przetwarzania nadmiernej ilości bodźców i radzenia sobie z przeciążeniem informacyjnym. Z przeciążeniem wynikającym także z ogromnej ilości dostępnych opcji, wymuszającym permanentne dokonywanie selekcji i samodzielne podejmowanie decyzji. Nawiasem mówiąc, dezorientacja, wynikająca z niemożności przetworzenia nadmiaru (często sprzecznych lub niespójnych) informacji jest dobrym punktem wyjścia zarówno do indukcji transu hipnotycznego, jak też znakomitym podkładem dla indoktrynacji wszelką prymitywną, najczęściej ekstremistyczną ideologią i okazją do zawłaszczania indywidualnej świadomości przez sekty religijne lub polityczne.

[...]

Kim zatem byłby człowiek jako gatunek na progu trzeciego tysiąclecia? Jest gatunkiem, który (być może) jako jedyny potrafi kontaktować się z Inteligentną Siecią, który jest tej Sieci jeszcze potrzebny dla jej istnienia, i którego przedstawiciel, jeszcze niedawno (maj 1997), potrafił nawiązać równorzędną walkę w turnieju szachowym z przedstawicielem nowego gatunku, reprezentowanym przez specjalnie zaprogramowany komputer *Deep Blue*, by przegrać z honorem w stosunku 2.5-3.5. „Nasz zawodnik”, Garry Kasparow zdawał sobie sprawę ze znaczenia tego historycznego wydarzenia. Przed meczem powiedział - „Zwycięstwo *Deep Blue* byłoby bardzo ważnym i przerażającym kamieniem milowym w historii ludzkości”.

Problem nieustannego dookreślania i redefiniowania własnej tożsamości - zwłaszcza w przypadku coraz częściej spotykanego a opisanego przez R. Musila „człowieka bez właściwości” (por. Malicka, 1996, s. 109-127) - dotyczy nie tylko fanatycznych użytkowników (lub raczej „mieszkańców” lub uczestników) cyberprzestrzeni, lecz człowieka jako gatunku. Kiedyś św. Franciszek z Asyżu postulował, by zwierzęta uważać za „braci mniejszych w rozumie” i troszczyć się o nie, czyli traktować je „po ludzku”. Obecnie zaś, nie negując swego pokrewieństwa ze światem (innych) zwierząt, stajemy przed coraz wyraźniej rysującą się koniecznością, aby co bardziej inteligentnych przedstawicieli sztucznej inteligencji traktować niczym „braci młodszych, acz mocniejszych w rozumie”. Tym samym jednak - mówiąc językiem Z. Freuda - nasza miłość własna i nasze narcystyczne skłonności zostają wystawione na ciężką próbę².

² W 1917 roku, Z. Freud zastanawiając się nad oporną akceptacją psychoanalizy przez współczesnych, doszedł do wniosku, że przyczyny mają charakter emocjonalny, i że przeszkodą jest miłość własna człowieka (1958). Równocześnie twierdził on, rozwój nauki zadawał narcystycznej naturze człowieka kolejne ciosy. Pierwszy cios zadał M. Kopernik, podważając egocentryczną wizję, iż nasza Ziemia jest centrum Wszechświata. Drugi cios

Nie ulega wątpliwości, że każdy z donioślejszych wynalazków w historii ludzkości zmieniał codzienne życie zwyczajnych ludzi, a w konsekwencji także ich świadomość. Ludzką świadomość (także w sensie formalnym, w sensie innego sposobu funkcjonowania) zmieniała się wskutek wynalazku druku, maszyny parowej, elektryczności, telefonu, telewizji i komputera. Powstanie Internetu zmieniło ją bardzo i zmienia ją nadal. A zatem przez „*technoświadomość*” można by rozumieć *zarówno formalne zmiany funkcjonowaniu naszego aparatu psychicznego, jak też zmiany w zakresie treściowej organizacji naszej świadomości, wymuszane koniecznością przystosowania się do radykalnie zmienionego środowiska, umożliwiającą niemal nieograniczone przesyłanie informacji w obrębie całej „globalnej wioski” przy użyciu sieci komputerowych tworzących tzw. „cyberprzestrzeń”.*

Technoświadomość, rozpatrywana w sensie formalnym, to przede wszystkim nowe strategie i nawyki radzenia sobie z nadmiarem łatwo produkowanych i rozpowszechnianych informacji lub pseudoinformacji, polegające na skrajnie selektywnym odbiorze, dokładnej analizie oraz bezwzględnej eliminacji lub dokładnej archiwizacji danych (por. Kudlatz, 1998, s. 95). Natomiast samo pojęcie „cyberprzestrzeni” bywa definiowane krótko, choć dla celów psychologicznych i teoretycznych być może nie dość precyzyjnie. Meriam Webster On-line Dictionary, ujmuje to lakonicznie: „*cyberspace - the online world of computernetworks*”. W wolnym tłumaczeniu, „cyberprzestrzeń to świat sprzężonych ze sobą sieci komputerowych”. A zatem, zgodnie z przytoczoną i dość powszechnie akceptowaną definicją, kiedy podłączamy się do Sieci, choćby tylko w tym celu, aby odebrać pocztę elektroniczną, wkraczamy w inny świat, zwany cyberprzestrzenią.

[...]

Uważa się, że najistotniejszymi cechami przebywania w rzeczywistości wirtualnej są: 1) **interaktywność** wysyłanych i odbieranych sygnałów, oraz 2) **tele-obecność** (*telepresence*) czy też złudzenie tele-obecności, polegające na wrażeniu, iż jest się właśnie „tam”. Z kolei, aby uzyskać wspomniane złudzenie „bycia tam”, potrzebne jest tzw. **kompletne zanurzenie** (*immersion*) - przynajmniej co ważniejszych - zmysłów, zwykle dotyczy to wzroku i dotyku. Warto tu zauważyć, co podkreśla również Ch. T. Tart, wybitny przedstawiciel psychologii transpersonalnej i współautor klasycznej książki o zmienionych stanach świadomości, że osobie, która jej doświadcza, dopóki jej doświadcza, tzw. rzeczywistość wirtualna wydaje się jak najbardziej rzeczywista.

A zatem, porządkując nieco wspomniane rozróżnienia terminologiczne, można przyjąć, że ilekroć korzystamy z Internetu lub innej sieci komputerowej korzystamy z cyberprzestrzeni i poniekąd znajdujemy się w cyberprzestrzeni. Zważywszy, że korzystanie z Sieci (czyli - upraszczając - z Internetu) ma charakter interaktywny, że w pewnym sensie pozwala nam być gdzieś daleko lub - mówiąc ostrożniej - kontaktować się sensorycznie i werbalnie z jego zasobami, a nasze zmysły w mniejszym lub większym stopniu

zadał K. Darwin, mówiąc o naszym zwierzęcym pokrewieństwie i naszym ewolucyjnym pochodzeniu. Zdaniem Freuda, psychoanaliza zadała ludzkiemu narcyzmowi cios trzeci, sugerując, że „*the ego is not master in its own house*” (Freud, 1958, s. 9) i że podlega ono siłom, które tylko częściowo sobie uświadamia i nad którymi nie zawsze jest w stanie zapanować. Obecnie zaś, idąc dalej tym tropem, można by twierdzić, iż czwarty cios został zadany człowiekowi przez *Deep Blue* (przeciwnika G. Kasparowa a zarazem przedstawiciela sztucznej inteligencji), który zademonstrował, że człowiek nie jest w stanie sprostać wytworom, które sam stworzył (a więc pewnie i zapanować nad nimi).

zanurzone są w sztucznym otoczeniu transmitowanym przez nasz komputer, możemy uznać, że ilekroć korzystamy z Sieci, znajdujemy się w mniej lub bardziej zwirtualizowanej rzeczywistości. Z drugiej zaś, jeśli tzw. „rzeczywistości wirtualne” potraktować jako cel do którego zmierza technologia komputerowa, to wówczas każdy sposób korzystania z cyberprzestrzeni możemy traktować jako wstęp („formę przejściową”) do jakiejś wersji wirtualnej rzeczywistości.

Nawiasem mówiąc, warto zauważyć, że z wirtualną rzeczywistość może występować i pojawia się w dwóch różnych wersjach, niejako w słabszym i silniejszym wydaniu. O słabszej wersji wirtualnej rzeczywistości można by mówić wówczas, gdy naśladuje ona (symuluje) to, co już jeszcze istnieje w tzw. realnej rzeczywistości. Jeśli siedząc, przed monitorem oglądamy wystawę malarstwa Salvadore Dali, którą można też zobaczyć „na żywo” w konkretnym, przestrzennie zlokalizowanym muzeum lub jeśli „wirtualnie” zwiedzamy architekturę konkretnego miasta, które istnieje też w sensie fizycznym, to mamy do czynienia ze słabą wersją wirtualizacji rzeczywistości. Jeśli jednak „uczestniczymy” w grze, której akcja rozgrywa się w specjalnie wykreowanym świecie, gdzie np. nie istnieje siła grawitacji a jego mieszkańcy porozumiewają się telepatycznie i potrafią przenikać przez najgrubsze mury, to wówczas mamy do czynienia z silniejszą wersją wirtualnej rzeczywistości. Wówczas mamy bowiem do czynienia z rzeczywistościami, które rządzą się własnymi, odmiennymi regułami i tym samym zasługują na miano „wirtualnych światów”, gdyż są czymś więcej niż symulacja czegoś, z czym stykamy się w tzw. realnej rzeczywistości (por. Suler, 1999). Z tego typu wirtualnymi rzeczywistościami stykamy się przy okazji oglądania filmów *science fiction*, takich jak np. „Matrix” lub „Wirtualna obsesja”.

Czy wirtualne światy muszą być generowane komputerowo?

Pojawia się zatem pytanie - czy wirtualne rzeczywistości muszą być generowane komputerowo. Wydaje się, że bynajmniej nie muszą. Należałoby sądzić raczej, że spektakularny charakter wkraczania w wirtualne światy niejako na życzenie, poprzez nałożenie cyfrowego hełmu, wyposażonych w odpowiednie czujniki i stosownego kombinezonu, umożliwił nam tylko stopniowe uświadamianie sobie, iż „od zawsze” bywaliśmy i wciąż bywamy w mniej lub bardziej zwirtualizowanych światach. Od zawsze tworzyliśmy wirtualne światy, tyle że bez pomocy komputerów, słuchając baśni, czytając beletrystykę i zamartwiając się losami bohaterów, oglądając filmy lub poddając się indoktrynacji takiej lub innej ideologii. Nawiasem mówiąc, podobno kiedy trylogia Sienkiewicza ukazywała się w odcinkach w warszawskiej prasie, co poniektórzy czytelnicy tak angażowali się w losy bohaterów, że dawali na msze w intencji jej bohaterów. Idąc trochę dalej, i wciąż mając „na wyposażeniu” dość precyzyjnie zdefiniowane pojęcie „wirtualnej rzeczywistości” można by dojść do wniosku, że każda spójna, niejako mono-paradygmaticzna kultura jest generatorem wirtualnej rzeczywistości zamieszkiwanej przez „trzeźwo”, bo podobnie myślących „realistów”, skutecznie zaprogramowanych przez wymogi danej kultury. Czy w ogóle można uciec od (nieco zredefiniowanej) od takiej lub innej formy zwirtualizowanej rzeczywistości? Wydaje się, że najprostszą odpowiedzią mogłaby brzmieć, od „takiej” można do „innej” lecz od „jakiejsz” uciec nie można. Pod tym kierunkiem rozumowania podpisałby się zapewne, wspomniany wcześniej, Ch. Tart, który w artykule z 1991 roku nazywa świadomość „*World Simulation Process*”, a „wirtualną rzeczywistość generowaną komputerowo” przeciwstawia wirtualnej rzeczywistości generowanej niejako przez nasze bio-

psychiczne oprzyrządowanie (Tart, 1991). W tej samej pracy, autor stwierdza też wprost - „Moje ponad trzydziestoletnie badania nad świadomością przekonały mnie, że już teraz, każdy z nas żyje w jakiejś wirtualnej rzeczywistości”. Natomiast w nieco wcześniejszej pracy z 1990 roku, opublikowanej w czasopiśmie „*Dissociation*”, ten sam autor powiada - „Każdy z nas żyje „wewnątrz” maszyny symulującej świat. Niemal zawsze zapominamy, że nasza „percepcja” jest symulacją, nie zaś sama rzeczywistością... (Tart, 1990). W tym kontekście, tzw. rzeczywistość wirtualna generowana komputerowo byłaby więc rzeczywistością niejako podwójnie zwirtualizowaną, byłaby symulacją II-go rzędu, nakładaną na indywidualny, nawykowy sposób wirtualizacji świata przebiegający bez pośrednictwa jakichkolwiek wyrafinowanych urządzeń technicznych.

Czy zatem korzystanie z cyberprzestrzeni zmienia nasze poczucie rzeczywistości i nasz sposób rozumienia rzeczywistości? Niewątpliwie tak. Na czym więc miałyby polegać te zmiany? Przede wszystkim na zakwestionowaniu istnienia wyraźnej granicy pomiędzy tym, co rzeczywiste a tym, co nierzeczywiste (fikcyjne, niematerialne). A także na odchodzeniu od mówienia o rzeczywistości w liczbie pojedynczej, wynikającego z zakorzenionego w naszej kulturze przekonania, że istnieje jedna „prawdziwa rzeczywistość” do której dostęp daje nam tzw. poznanie obiektywne, a do którego uprzywilejowana dostęp posiada przez nas uznawana nauka lub przez nas wyznawana religia. A w konsekwencji także na utracie wygodnej pewności, iż jeśli drugi człowiek żyje w radykalnie innym od naszego świecie, to niechybnie błądzi, doświadcza iluzji i w związku z tym należy go zawrócić, „nawrócić” do jedyne realnego, czyli naszego, świata.

Ponadto, można by twierdzić, że w tzw. społeczeństwie informacyjnym już nastąpiło wyraźne przesunięcie akcentów w sposobie rozstrzygania klasycznego pytania ontologicznego - co jest ważniejsze (i co jest pierwotne, a co wtórne) materialny czy idealny (informacyjny) aspekt rzeczywistości. Gdyby spór między idealizmem a materializmem artykułować przy użyciu współczesnych kategorii pojęciowych, pytanie mogłoby brzmieć: co jest ważniejsze - materia czy informacja? Generalnie, wydaje się, iż w trakcie ostatniego ćwierćwiecza materia się zdewaluowała, natomiast informacja zyskała na realności. Nieco węższą i niejako bardziej psychologiczną wersją tego samego problemu byłoby pytanie: co jest ważniejsze i bardziej realne - umysł czy ciało? I znów wydaje się, że za sprawą interakcyjnej tele-obecności (podobnie jak wcześniej za sprawą tele-wizji, odbieranej „na żywo”) „ciało” podlega ciągłej dewaluacji na korzyść „umysłu”, który może podlegać „teleportacji”, coraz swobodniej poruszać się w cyberprzestrzeni i coraz łatwiej zapominać o swoim ciele, pozostawianym i pozostającym w tym samym miejscu trójwymiarowej, fizycznej przestrzeni³.

Czy przebywanie w wirtualnym świecie cyberprzestrzeni może dawać silniejsze poczucie rzeczywistości, niż przebywanie w tzw. realnym świecie ?

Generalnie wydaje się, że tak. Trudność polega raczej na doprecyzowaniu okoliczności i warunków w jakich może to mieć miejsce. Dlaczego jednak miałyby tak być? Dlaczego to, co sztuczne, symulowane czyli wirtualne miałyby wydawać się bardziej rzeczywiste od przejawów „oryginalnej” rzeczywistości?

Aby ustosunkować się do tego pytania należy wcześniej zastanowić się nad kwestią bardziej podstawową. Należałoby zapytać do jakich odwołujemy się kryteriów, gdy - choćby na własny użytek - próbujemy rozstrzygać czy coś jest **rzeczywiste** czy raczej **nierzeczywiste**. Przyjmijmy też, że w sensie subiektywnym, czyli dla konkretnego podmiotu, coś może wydawać się bardziej lub mniej rzeczywiste. Innymi słowy, załóżmy, że w sensie subiektywnym „bycie rzeczywistym jest zmienna stopniowalną, czyli że w danym momencie czasu, danej osobie, coś może wydawać się jak najbardziej rzeczywiste, mało rzeczywiste lub całkiem nierzeczywiste.

Warto też zauważyć, że w typowych sytuacjach codziennego życia, nie musimy osobiście podejmować wysiłku dokonywania tego typu, rzecz by można, ontologicznych rozstrzygnięć. Rozstrzygnięcia te są już bowiem zawarte w naszym kulturowym oprogramowaniu (nie zapominając o gatunkowo-biologicznych uwarunkowaniach). Dzięki kulturowemu oprogramowaniu, o tym, że niektóre „rzeczy” po prostu istnieją (czyli są rzeczywiste), wiemy niemal „od zawsze” i w zupełności wystarcza nam **kryterium oczywistości**. O niektórych rzeczach „po prostu wiemy”, że istnieją lub raczej *wierzymy, iż wiemy*, że istnieją lub nie istnieją. Jest tu możliwych kilka wariantów czy powodów uznania czegoś za realnie istniejące, które opierają się na pośrednich kryteriach, które najprościej byłoby nazwać **przekonaniami**, zbudowanymi z elementów wiedzy i wiary w trudnych do ustalenia proporcjach. A mianowicie:

- 1) Mogę uznawać coś za rzeczywiste, czyli za „na prawdę istniejące”, gdyż zostało to **przeze mnie** osobiście wywnioskowane w oparciu o trudne do podważenia kryteria sensoryczne.
- 2) Mogę też sądzić (zaś *de facto* wierzyć), że coś jest rzeczywiste, bo wierzę, że zostało to **przez innych** prawidłowo wywnioskowane („naukowo udowodnione”) w oparciu o kryteria empiryczno-sensoryczne.
- 3) Mogę też z całym przekonaniem wierzyć w istnienie czegoś, choć nie wiem (nie pamiętam) kiedy lub dlaczego w to „uwierzyłem” i co mnie o tym przekonało.
- 4) I wreszcie, mogę wierzyć w realne istnienie czegoś, głównie dlatego, iż wiem, że inni ludzie (których „władzy sądenia” nie mam powodów kwestionować) są o tym święcie przekonani (więc chyba wiedzą dlaczego?).

Wiedząc już, że różni ludzie z dość różnych powodów, wierzą lub nie wierzą w istnienie różnych rzeczy, skoncentrujmy naszą uwagę na zawężonej wersji tego pytania. Zapytajmy mianowicie, do jakich kryteriów odwołujemy się w przypadku gdy - z jakichś powodów - mamy wątpliwości czy coś „na pewno” jest rzeczywiste? A także czym kierujemy się próbując rozstrzygnąć pytanie pokrewne - **co jest bardziej, a co mniej rzeczywiste?** W nawiązaniu do dotychczasowych badań autora, można wymienić skrótowo kilka kryteriów cząstkowych.

- 1) rzeczywiste jest to, co „widzę jasno i wyraźnie”, lub szerzej - rzeczywiste jest to, co spostrzegam (odczuwam) jasno i wyraźnie (*kryterium sensoryczne*),
 - a) bardziej rzeczywiste jest to, co dostrzegam i rozpoznaję większą ilością zmysłów, niż to, co dostrzegam pojedynczymi zmysłami (*kryterium polisensoryczne*),
 - b) w przypadku wątpliwości, wynikających z niezgodności sygnałów, bardziej rzeczywiste jest to, czego istnienie sygnalizują kontakto-receptory niż tele-receptory,

³ Więcej nt. filozoficznych, psychologicznych i społecznych konsekwencji rewolucji cyfrowej i wirtualizacji rzeczywistości znaleźć można w pracach Philipa Zhai (1998), Ute Süßbrich (1997), Jorga Wurzer’a (1997) oraz Wesley’a Cooper’a (2000).

- 2) rzeczywiste jest to, co potrafię sobie łatwo wyobrazić, nierzeczywiste jest to, czego nie jestem sobie w stanie wyobrazić (*kryterium wyobraźni*),
- 3) rzeczywiste jest to, co na mnie oddziałuje i podlega moim oddziaływaniom (*kryterium sensoryczno-interakcyjne*),
 - a) bardziej rzeczywiste jest to, co silniej i częściej na mnie oddziałuje, niż to, co oddziałuje słabiej lub rzadziej (*kryterium reaktywności*),
 - b) bardziej rzeczywiste jest to, co szybciej i wyraźniej reaguje na moje oddziaływania, na moje reakcje (*kryterium dostrzeganego efektu*),
 - c) bardziej rzeczywiste jest to co stawia opór, lecz w jakimś stopniu reaguje na moje oddziaływania (*kryterium zainwestowanego wysiłku*),
- 4) bardziej rzeczywiste jest to na czym częściej koncentrujemy swoją **uwagę**, tj. im dłużej (częściej) koncentrujemy na czymś swoją uwagę, tym bardziej staje się to dla nas rzeczywiste (*kryterium zainwestowanej uwagi*),
- 5) rzeczywiste jest to, „o czym się mówi”, to co jest częstym przedmiotem komunikacji z innymi (*kryterium komunikacyjne*), lecz pod warunkiem, że nie prowadzi to do zasadniczych kontrowersji interpretacyjnych,
- 6) bardziej rzeczywiste są te elementy naszego subiektywnego świata, które dzielimy z innymi ludźmi; (*kryterium wspólnoty*).

Można by zaryzykować tezę, że im więcej tych cząstkowych kryteriów spełnionych jest w danej sytuacji, tym bardziej jesteśmy przekonani o realnym istnieniu desygnatów tych treści, które w danym momencie obecne są w naszej świadomości. Bezpieczniej jednak byłoby powiedzieć, że im więcej spełnionych kryteriów, tym wyższe prawdopodobieństwo, że na docierające do nas informacje będziemy **reagować w taki sam sposób**, jak na te zdarzenia (lokalizowane w tzw. realnej rzeczywistości), których istnienia w żadnym sensie i w żaden sposób nie kwestionujemy. Nawet, jeśli w pewnym sensie (być może dopiero po jakimś czasie, dopiero gdy ktoś nas o to zapyta - zmieniając tym samym kierunek naszej uwagi i świadomości), będziemy skłonni uznać, iż to co dzieje się właśnie np. na ekranie kinowym, ma inny status ontologiczny i poniekąd jest mniej rzeczywiste niż to, co dzieje się na sali kinowej. Może się zdarzyć, że osoba wzruszona do łez perypetiami bohatera oglądanego właśnie filmu, zignoruje atak padaczki lub wołanie o pomoc ze strony swego kinowego sąsiada.

Uwagi końcowe

Jednym z najważniejszych kryteriów w oparciu o które coś staje się dla nas mniej lub bardziej rzeczywiste jest kryterium sensoryczno-interakcyjne. Różne rodzaje aktywności rozgrywane się „w cyberprzestrzeni” lub - jeśli ktoś woli - dalece różnią się między sobą zarówno w sensie ilości zaangażowanych zmysłów (oraz intensywności docierających bodźców), jak i pod względem stopnia interaktywności szeroko rozumianych przekazów.

Wiedząc o tym możemy nie tylko spekulować, lecz także formułować empirycznie weryfikowalne hipotezy w odniesieniu do kwestii: jaki rodzaj kontaktów z wirtualną (czy zwirtualizowaną) rzeczywistością daje użytkownikowi największe subiektywnie poczucie realności, sprawiając w

konsekwencji, iż różne przejawy tzw. realnej rzeczywistości stają się dla użytkownika cyberprzestrzeni czymś mniej rzeczywistym, niż kontakt z przejawami rzeczywistości wirtualnej?

Wbrew pozorom, pytanie to ma charakter nie tylko teoretyczny, lecz także jak najbardziej praktyczny. W ślad za nowymi, spektakularnymi możliwościami i dokonaniem tele-technologii podążają bowiem nowe, niemniej spektakularne formy patologii. Tyle tylko, że o tych ostatnich wiemy nieporównanie mniej. Co więcej, ze zrozumiałych względów, patologie te nie są przedmiotem zainteresowań a ich zwalczanie przedmiotem rywalizacji ze strony międzynarodowych koncernów teleinformatycznych.

Jedną z najbardziej interakcyjnych form aktywności są wszelkiego typu gry. Normalnie, gra zakłada obecność przynajmniej jednego przeciwnika-partnera, który poświęca uwagę, a nawet koncentruje ją na naszych ruchach, i stosownie do tego reaguje. Jeśli gra ma charakter zespołowy i obecna jest widownia, która również reaguje na poczynania graczy - tym lepiej, tym większa interaktywność, tym więcej stymulacji, tym większe zaangażowanie ze strony graczy. Gry komputerowe są jedną z najbardziej interakcyjnych form aktywności w ogóle. **Wysoka interaktywność w połączeniu z natychmiastową dostępnością** i polisensorycznymi (czyli multimedialnymi) efektami sprawiają, iż realna rzeczywistość nie jest w stanie skutecznie z nimi konkurować, gdyż jej elementy (włączając w to żywych ludzi) nie są aż tak dostępne, i aż tak interaktywne. I jest to jeden z powodów dla których tzw. realna rzeczywistość, a zwłaszcza dla małoletnich graczy, staje się czymś znacznie mniej rzeczywistym niż rzeczywistość wirtualna. Natomiast w przypadku wieloosobowych gier fabularnych mamy do czynienia właściwie z interakcyjnym kreowaniem mikroświatów i mikrospołeczności. Uczestnictwo w takim przedsięwzięciu angażuje i realizuje tak wiele ludzkich potrzeb, iż w normalnym życiu byłoby to nie do pomyślenia. Tym samym jednak interakcyjna fikcja staje się dla jej realnych uczestników czymś nie tylko bardziej atrakcyjnym, lecz poniekąd bardziej realnym niż przejawy prozaicznej choć całkiem realnej rzeczywistości. W konsekwencji stajemy się świadkami społecznie akceptowanych, nowych form patologii, będących ubocznym (?) produktem nowych technologii.