

Metawersum i doświadczanie nowej (nie)rzeczywistości [TPCT 301]

W jakim stopniu w założeniach metawersum realizuje się tęsknota odcieleśnienia człowieka, transhumanizmu, ale też sprowadzenia na ziemię metafizyki? W jaki sposób ta quasi-rzeczywistość realizuje dawne koncepcje przekraczania człowieka? Czy jest to urzeczywistnienie marzeń do przejścia do świata idei bez obciążenia realnością? Jakie to może mieć konsekwencje? I jak to napięcie pomiędzy *techne* i *logos* kształtuje się w tym przypadku? To są sprawy, które stawiamy w tym numerze tygodnika.

Rozległa sieć trwałych, renderowanych w czasie rzeczywistym światów 3D i symulacji, które wspierają ciągłość tożsamości, obiektów, historii, płatności i uprawnień, mogąc być doświadczane synchronicznie przez praktycznie nieograniczoną liczbę użytkowników, każdy z indywidualnym poczuciem obecności? A może architektura wirtualnych przestrzeni, w których możesz tworzyć i odkrywać z innymi ludźmi, którzy nie znajdują się w tej samej przestrzeni fizycznej co ty? Obie definicje brzmią futurystycznie? Racja! Jednak powoli zaczynamy się zbliżać do tego etapu, w którym słowo metawersum (*metaverse*) będzie domagało się opisu, coraz to silniej roszcząc sobie prawo do zastępowania świata, w którym funkcjonowaliśmy do tej pory, mierzalnego i empirycznego – uzmysłowionego i cielesnego. To nie tylko pewien pomysł big techu na kolejny biznes – rozwój internetu czy wirtualnej rzeczywistości, ale próba zbudowania pomostu między światami cyfrowymi a światem realnym – i przetworzenia realnego doświadczenia do quasi-rzeczywistości wirtualnej, jednak z odniesieniami do naszego świata poznawanego. I w tym momencie wkraczamy w niezwykle ciekawą z filozoficznego punktu widzenia kwestię: do jakiego stopnia człowiek żyje w świecie realnym, a do jakiego w wyobrażonym – lub inaczej – świecie idei? Czy świat odcieleśniony jest w stanie zagospodarować nasze poznanie? Czy jest rozszerzenie i realne wdrożenie idei transhumanizmu, a może szerzej – czegoś, co należałoby nazwać 'transmundizmie' – przekraczaniem rzeczywistości naszego świata?

O Metawersum zrobiło się głośno, kiedy Mark Zuckerberg postanowił dokonać rebrandingu Facebooka na Meta, zapowiadając, że jego korporacja jako filar swojej działalności widzi budowę właśnie wirtualnego świata możliwości – łączącego ze sobą cyfrowe doświadczenie dostępne na wielu poziomach, od gier, przez przebywanie we wspólnym świecie, czy też budowę skomplikowanych przestrzeni pracy i rozrywki. Jednak pomysł na ten rodzaj przekształcenia internetu i mediów społecznościowych w konglomerat wirtualnych światów, dostępny za pomocą czy to okularów VR czy to połączeń Neuralink (jakby to chciał widzieć Elon Musk) – nie jest domeną jedynie wizji założyciela niebieskiej platformy społecznościowej, ale szeregu takich gigantów technologicznych jak Nvidia, Twitter, Microsoft czy bardziej znanych ze świata gier Riot Games czy Roblox. Co więcej, nie jest to jedynie wytwór wyobraźni przerośniętej ambicji wielkich korporacji technologicznych, ale coraz mocniej wkraczająca realna perspektywa. Wystarczy spojrzeć, jak nieruchomości sprzedawane są w Sandbox (SAND) i Decentraland (MANA). Niektóre działki w tych wirtualnych światach są wyceniane na 2 mln dolarów, a analitycy z Grayscale Investments sugerują, że rynek wirtualnych nieruchomości to blisko 1 trylion dolarów. Metawersum przestaje być tylko wizją – a zaczyna się jawić jako pewna zmiana zachodząca w przestrzeni świata wirtualnego i realnego.

Analitycy z Grayscale Investments sugerują, że rynek wirtualnych nieruchomości to blisko 1 trylion dolarów

W ten sposób zaczynamy dotykać bardzo ciekawej idei: pewnej tęsknoty, która sprowadza się do przeniesienia rzeczywistości, także tej cielesnej w świat

odrealniony – tworzony poza obrębem praw naturalnych, grawitacji historii, tradycji i świata poznawanego. Transpozycja cielesności w obręb idei. Ostateczne przeobrażenie – odcieśnienie. Co więcej, w tak wytworzonej quasi-rzeczywistości, mamy też do czynienia z niesłychanym zbliżeniem metafizyki i immanencji, dokonuje się właściwie ich całkowite zestawienie, pożenie godne eschatonu. W dużej mierze jest to spełnienie marzeń idei transhumanizmu, która postuluje rozszerzenie ludzkiej natury z całą jej przygodnością o

zdobycze technologiczne, które te braki mogłyby niwelować. Jednak w idei metawersum jest coś jeszcze. To nie jest przekształcenie człowieka, ale wprzęgnięcie go w nowy porządek rzeczywistości – oczywiście wkracza on tam uzbrojony niemal w boskie możliwości, ale to nie tylko one go zmieniają, ponieważ znajduje się on w nowej przestrzeni, która rządzi się innymi prawami, punktami odniesienia.

Kłopot w tym, że cały concept zaczyna mieć także swoje drugie oblicze, które nie będzie tak chętnie pokazywane przez twórców rozwiązania „wszechogarniającego wspólnego doświadczenia”. Za każdym światem wirtualnym stoją algorytmy, które aż za dobrze znamy z obecnego wcielenia internetu. Sztuczna inteligencja, sekwencje badanych przez nas wyborów, podpowiadanie rozwiązań, złudzenie kontroli i wolności wyboru – tak dobrze sprowadzające się do pojęcia „baniak informacyjnych” czy też problemów niemal profetycznie ukazanych w serialu „Black Mirror”. Wpięcie w nową rzeczywistość, zapewne będzie także wprzęgnięciem całej naszej natury pod ocenę algorytmu AI, ze wszystkimi tego konsekwencjami na poziomie indywidualnym, ale o społecznym, jak i politycznym.

W jakim stopniu w założeniach metawersum realizuje się tęsknota odcieśnienia człowieka, transhumanizmu, ale też sprowadzenia na ziemię metafizyki? W jaki sposób ta quasi-rzeczywistość realizuje dawne koncepcje przekraczania człowieka? Czy jest to urzeczywistnienie marzeń do przejścia do świata idei bez obciążenia realnością? Jakie to może mieć konsekwencje? I jak to napięcie pomiędzy *techne* i *logos* kształtuje się w tym przypadku? To są sprawy, które stawiamy w tym numerze tygodnika.

Jan Czerniecki
Redaktor naczelny

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



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego