

Marta Jabłońska: Metawersum – szanse i zagrożenia

Ludzka psychika jest wspaniała. Wierzę, że jesteśmy w stanie się zaadoptować tak jak do internetu, mediów społecznościowych, czy pracy zdalnej. Ale skutki trudno przewidzieć i mogą się bardzo różnić w zależności od człowieka – pisze dr Marta Jabłońska w „Teologii Politycznej Co Tydzień”: „Metawersum i doświadczanie nowej (nie)rzeczywistości”.

Choć koncepcja wirtualnego świata, która skrywa się za Metawersum, nie jest zupełnie nowym pomysłem, to Mark Zuckerberg ma potencjał, aby przybliżyć ją do codziennego życia każdego z nas. Metawersum oferuje inną formę interakcji z cyberprzestrzenią.

Szum wokół Metawersum ogniskuje się wokół dwóch stanowisk: olbrzymiej szansy, wspaniałej technologii oraz zagrożenia i upadku prywatności. Pamiętajmy jednak, że żadnej technologii nie należy klasyfikować czarno-biało, sprowadzając dyskusję do listy potencjalnych możliwości i zagrożeń. Metawersum może oferować i te białe, i czarne wizje, dodatkowo ubarwione o całą paletę subtelnych odcieni szarości. W kontekście zagrożeń, można myśleć o nasileniu, już i tak dość silnej, immersji w cyberprzestrzeń, czyli problematycznego zagłębienia się w nią. Metawersum to jednak także nowa możliwość

zdalnej pracy i socjalizacji czy to w trakcie pandemii, dla osób z niepełnosprawnościami, czy posiadających ograniczoną mobilność z jeszcze innych powodów.

W kontekście nadmiernego zanurzania się w świat wirtualny nie sposób nie wspomnieć o tzw. zjawisku odhamowania internetowego. Wprowadził je do psychologii początku wieku profesor psychologii John Suler. Jak wszystko, także i efekt odhamowania ma dwa oblicza – pozytywne i negatywne. Pozytywne odhamowanie skupia się przede wszystkim na doświadczaniu w cyberprzestrzeni zwiększonej pewności siebie, śmiałości pozwalającej poczuć się nieco odważniej i przez to zainteresować się rzeczami, do których zwykle nie mamy dostępu, czy rozmawiać o nich, ponieważ np. w prawdziwym świecie blokuje nas nieśmiałość. Mowa tu o nierealizowanych dotąd pasjach, hobby, czy rozmowie o własnych uczuciach i emocjach, poszukiwaniu wsparcia wśród grup osób wyznających podobne wartości. Od takiej śmiałości pozostaje jednak tylko kilka kroków do poczucia bezkarności. Mówimy wówczas o tzw. toksycznym odhamowaniu, które może kreować zagrożenie dla własnego „ja”, a także dla innych uczestników świata wirtualnego. Suler wymieniał kilka czynników wpływających na odhamowanie: anonimowość, niewidoczność, opóźniona reakcja, solipsystyczna introjeksja oraz neutralizacja statusu społecznego. Innymi słowy, mowa tu o poczuciu nierozpoznawalności, ukrycia za bezpiecznym ekranem, możliwości opóźnionej reakcji w dogodnym czasie, ignorowaniu i marginalizowaniu reakcji drugiej strony. Interakcja taka wydaje się czymś nieprawdziwym, umiejscowionym w naszej głowie, a nie w świecie, niczym w grze komputerowej. W końcu przestajemy liczyć się z autorytetami i statusem. Taka mieszanka może się okazać skrajnie wybuchowa. Osoba przejawiająca toksyczne odhamowanie jest gotowa zagrażać innym bez poczucia wyrządzenia krzywdy, bez empatii i poczucia, że po drugiej stronie znajduje się

prawdziwy człowiek, który może cierpi, może sobie nie radzi, może nawet ma myśli samobójcze. Wirtualna rzeczywistość może przyczynić się do eskalacji efektu odhamowania, jeśli ktoś ukryje się pod anonimową postacią awatara lub wręcz podszyje się pod kogoś innego.

Metawersum może być kolejnym miejscem licznych interakcji, w którym niektórzy będą chwili uczestniczyć właśnie z powodu „trzymania ręki na pulsie”

Media społecznościowe przyczyniły się do dyskusji także nad innym fenomenem, tzw. FOMO (*Fear of Missing Out*). Jest to strach przed pozostaniem w tyle,

nie na bieżąco wobec wydarzeń odbywających się w wirtualnej rzeczywistości. Metawersum może być kolejnym miejscem licznych interakcji, w którym niektórzy będą chwili uczestniczyć właśnie z powodu „trzymania ręki na pulsie”. Pamiętajmy także, że o wykluczeniu cyfrowym, które rodzi się z nierównego dostępu do usług informatycznych. Wraz z rosnącą popularnością Metawersum i zwiększaniu jego roli w socjalizacji, osoby o ograniczonym dostępie do usług informatycznych, mogłyby odczuwać wykluczenie jeszcze silniej.

Żyjąc w nieustającym szumie informacyjnym, coraz częściej jesteśmy wystawieni na nadmiar bodźców. Zewsząd otacza nas natłok informacji, tempo życia wzrasta. Kiedyś luksusem był dostęp do informacji, zarezerwowanych często dla elit i uprzywilejowanych. Teraz zdaje się, że luksusem jest możliwość choćby chwilowej ucieczki przed tymi bodźcami, szumem i odpoczynek w ciszy, spokoju, we własnym tempie, często blisko natury. Metawersum może stanowić kolejne źródło

bodźców. Wydłużenie czasu spędzanego w świecie wirtualnym zmianę naszych codziennych nawyków i metod socjalizacji. Już w chwili obecnej immersja, czyli zanurzanie się w cyberprzestrzeń kosztem prawdziwego życia, stanowi poważne zagrożenie. Metawersum może przyczynić się do jego nasilenia, ale może także okazać się pomysłem, który nie zyska dużego grona odbiorców i nie wywrze globalnego wpływu na życie nas wszystkich.

Nie sposób nie wspomnieć także o danych generowanych w Metawersum. Korzystanie z wirtualnej rzeczywistości pozwoli monitorować aktywność użytkowników, dostarczy jednak także nowych danych odnośnie reakcji fizycznych, spojrzeń, poruszania się, reakcji na bodźce, itd. Do tego dochodzą informacje o tym, z kim spędzamy czas, na czym, co nas interesuje. Dane te mogą okazać się bardziej szczegółowe niż gromadzone poprzez ekrany komputerów i urządzeń mobilnych. Daje to nowe możliwości wpływania na nasze zachowania, i kreowania przekazu, któremu trudniej będzie się oprzeć.

Współczesna technologia, a nawet cała cywilizacja rozwija się szybciej, niż następuje ludzka ewolucja. Można by się było pokusić o stwierdzenie, że ewolucyjnie niewiele się zmieniliśmy od kilkuset lat. Oczywiście, dostosowujemy się do współczesnych wymogów cywilizacyjnych, tempa i sposobu życia, ale czy pozostaje to bez wpływu na nasze zdrowie jest kwestią dyskusyjną. Żyjemy w erze nadprodukcji, nadmiarowej konsumpcji, pogarszającego się stanu planety i nieustającym przesyce informacji. W efekcie często jesteśmy przebodźcowani i mamy wrażenie, że szybko się wypalamy.

Ludzka psychika jest wspaniała. To, jaki wpływ metawersum będzie mieć wpływ na nas i nasze dobrostan psychiczny wpływ ma jednak wiele czynników, nie tylko sama technologia: częstotliwość jej stosowania, dotychczasowy model zachowań wobec cyberprzestrzeni, indywidualne cechy psychologiczne, to tylko niektóre. Wierzę, że jesteśmy w stanie się zaadoptować tak jak do internetu, mediów społecznościowych, czy pracy zdalnej. Ale skutki trudno przewidzieć i mogą się bardzo różnić w zależności od człowieka. Metawersum może nasilać problemy z socjalizacją, zdolnością do prowadzenia dialogu, ekspresją własnego ciała i odczytywaniem mowy ciała u innych. Takie zmiany już się odnotowuje przy zwiększającej się roli cyberprzestrzeni w codziennym życiu.

Warto pamiętać, że wpływ, jaki wywrze na społeczeństwo każda z tych technologii, zależy w pewnym stopniu od nas samych. Pierwsze badania nad uzależnieniem od Internetu datuje się na lata 90. Choć wtedy jeszcze niektórzy naukowcy kwestionowali, czy od internetu można się w ogóle uzależnić. Problem nadmiernego zanurzenia się cyberprzestrzeń zaczął się jednak pojawiać i upowszechniać. Ludzie tracali poczucie tego co rzeczywiste i wirtualne bez rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości. Rozwój cyberprzestrzeni, technologie mobilne, media społecznościowe, a także rzeczywistości wirtualna i rozszerzona, mogą zwiększać nasilenie takiego zjawiska. Dziś już nikt nie kwestionuje czy uzależnienie od internetu istnieje, wyróżnia się wręcz dość rozbudowany katalog jego odmian. W obecnej sytuacji nie wydaje się, aby generalizowanie było dobrym pomysłem. Podobnie jak z każdą technologią, stopień jej adaptacji w społeczeństwie może być różny, tak samo jak jej indywidualny odbiór. Nie można wykluczyć, że

Metawersum uczyni dla niektórych wirtualną rzeczywistość atrakcyjniejszą opcją od prawdziwego świata, ale należy pamiętać, że nie jest to pierwsza technologia, która może wywierać podobny wpływ.

Podkreślam jednak, że pomiędzy człowiekiem a cyberprzestrzenią istnieje sprzężenie zwrotne, leżące u podstaw cyberpsychologii: nie tylko cyberprzestrzeń na nas wpływa, ale i my oddziałujemy na cyberprzestrzeń. My decydujemy w jakim stopniu i w jaki sposób będziemy korzystać z tego, co nam oferuje. Technologia sama z siebie „nie pomiesza nam w głowach”, o ile nie zatracimy kontroli nad własnymi zachowaniami.

Marta Jabłońska

Fot. Manus VR, CC BY-SA 4.0

Dr Marta Jabłońska – wykładowczyni Katedry Informatyki Ekonomicznej Uniwersytetu Łódzkiego, autorka publikacji dotyczących m.in. wpływu cyberprzestrzeni na jednostkę i społeczeństwo, zachowań online oraz ich skutków oraz sztuczną inteligencją.

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



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego