

dr hab. Witold Wrzesień, prof. UAM

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
e-mail: wrzesien@amu.edu.pl
<https://orcid.org/0000-0002-4886-6351>

W stronę (nie)jednej realno-wirtualnej rzeczywistości offline-online. Kilka uwag o współczesnym świecie życia codziennego

TOWARDS A (NOT-QUITE) UNIFIED REAL-VIRTUAL AND OFFLINE-ONLINE REALITY: SOME
REMARKS ON THE CONTEMPORARY WORLD OF EVERYDAY LIFE

Summary

Since the 1990s, the social world has been analyzed through three dimensions of reality: the physical, the social, and the virtual. Within these dimensions, the online subworlds that surround and are co-created by individuals occupy a significant position. Because of the dynamic development of information and communication technologies (ICT), these dimensions increasingly interpenetrate and merge. This article draws attention to a critical theoretical and methodological nuance in contemporary everyday life resulting from the overlap of two taxonomies of reality: the first comprises physical, social, and virtual reality, while the second is composed of objective, subjective, and intersubjective reality.

Keywords: real subworld; virtual subworld; offline; online; objective reality; subjective reality; intersubjective reality; everyday life

Streszczenie

Od lat 90. XX wieku świat społeczny analizowany jest w przestrzeniach trzech wymiarów rzeczywistości: fizycznej, społecznej i wirtualnej. Szczególne miejsce w ich ramach zajmują otaczające nas i współtworzone przez nas obszary subświatów online. W konsekwencji dynamicznego rozwoju technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT) wszystkie wskazane wymiary rzeczywistości przenikają się i łączą. Niniejszy tekst jest próbą zwrócenia uwagi na teoretyczno-metodologiczny niuans, ważny dla dzisiejszego świata życia codziennego, a wynikający z nakładania się dwóch taksonomii rzeczywistości – pierwszą tworzy układ przestrzeni rzeczywistości fizycznej,

rzeczywistości społecznej i rzeczywistości wirtualnej, druga jest komponowana przez rzeczywistość obiektywną, rzeczywistość subiektywną i rzeczywistość intersubiektywną.

Słowa kluczowe: subswiat rzeczywisty; subswiat wirtualny; offline; online; rzeczywistość obiektywna; rzeczywistość subiektywna; rzeczywistość intersubiektywna; świat życia codziennego

Wprowadzenie

Intensyfikacja wzajemnych relacji między tym, co realne i tym, co wirtualne, doświadczane offline i online, jest znakiem naszych czasów i cechą szybkich przemian cywilizacyjnych charakterystycznych dla czwartej rewolucji przemysłowej – rewolucji cyfrowej¹, której doświadczamy obecnie w skali globalnej. Fakt ten skłania i predestynuje do podjęcia prób teoretycznego wglądu w zaszyfrowany obszar wiedzy wciąż kształtującej się i ulegającej modyfikacjom. W ostatnich latach w dyskursie naukowym, a także poza nim, dość często prezentowane jest stanowisko, zgodnie z którym otaczający nas i współtworzony przez nas świat życia codziennego nie dzieli się na subswiat realny i wirtualny, offline i online, ale wszystkie te przestrzenie, poprzez ciągłe wzajemne przenikanie się, tworzą dziś jedną połączoną całość. W moim przekonaniu przyjmowanie takiej tezy *a priori* jest teoretyczno-metodologicznym nadużyciem, co postaram się wykazać w niniejszym tekście.

Rozróżnienie pomiędzy tym, co jest realne, a tym, co jest wirtualne, dotyczy bardziej natury rzeczywistości, podczas gdy dychotomia offline – online wiąże się ze sposobami nawiązywania relacji i płaszczyzn komunikacji. Te dwie dychotomie sytuują się na różnych poziomach konceptualnych. Dychotomia realny – wirtualny prowokuje filozoficzne pytania dotyczące ontologii i natury doświadczenia. Offline-online, w przeciwieństwie do tego, jest bardziej praktycznym rozróżnieniem, opartym na infrastrukturze technologicznej, po prostu kategoryzującym działania i interakcje na podstawie tego, czy (i jak) interesujący nas ludzie korzystają z Internetu².

Współcześnie w wielu codziennych kontekstach przestrzenie subswiatów realnego i wirtualnego oraz offline i online przenikają się wzajemnie i łączą. Immersyjne doświadczenia wirtualne zazwyczaj mają miejsce online, a nasze bezpośrednie interakcje

1 Klaus Schwab, *The Fourth Industrial Revolution* (World Economic Forum, 2016).

2 Philip Brey, „The Physical and Social Reality of Virtual Worlds”, w *The Oxford Handbook of Virtuality*, red. Mark Grimshaw (Oxford University Press, 2014), 42–54; David J. Chalmers, „The Virtual and the Real”, *Disputatio* 9, nr 46 (2017): 309–352, <https://doi.org/10.1515/disp-2017-0009>; Alicea Lieberman i Juliana Schroeder, „Two Social Lives: How Differences Between Online and Offline Interaction Influence Social Outcomes”, *Current Opinion in Psychology* 31 (2020): 16–21, <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2019.06.022>.

ze światem fizycznym i innymi ludźmi osobiście zachodzą offline i są powszechnie uważane za realne. Możliwe jest jednak bycie online bez konieczności przebywania w pełni immersyjnym środowisku wirtualnym. Na przykład przeglądanie stron internetowych lub korzystanie z mediów społecznościowych na komputerze lub telefonie to aktywności realizowane online, ale trudno jest uważać je za głęboko immersyjne doświadczenia wirtualne. Wiele działań online, w tym interakcje z innymi ludźmi, a także z coraz powszechniej stosowanymi systemami sztucznej inteligencji (AI), nie tworzy silnego poczucia „bycia tam” w symulowanym świecie. Podobnie zakres wirtualności może wykraczać poza ramy online ponieważ pojęcie czegoś nierzeczywistego lub symulowanego (które zwykle łączy się z wirtualnością) nie jest wyłącznie związane z połączeniem internetowym. Dychotomia offline – online ma szerszy zakres niż rozróżnienie pomiędzy tym, co jest realne, a tym, co jest wirtualne, bowiem wiele aktywności online nie kwalifikuje się jako w pełni wirtualne doświadczenia.

Wraz z rozwojem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT) i ich coraz większym wpływem na naszą codzienność tradycyjne rozróżnienia między tymi kategoriami stają się mniej wyraźne. Interakcje online mają realne konsekwencje w świecie rzeczywistym, a doświadczenia wirtualne mogą wydawać się niezwykle realne. Technologie mobilne i wszechobecny dostęp do Internetu sprawiają, że większość współczesnych ludzi płynnie przemieszcza się między różnorodnymi przestrzeniami. Dziś możemy być fizycznie obecni w jednym miejscu i jednocześnie odwiedzać różnorodne niefizyczne subświaty, angażując się w interakcje online i aktywności wirtualne. Ta ciągła łączność zaciera granice między byciem online i offline, a rosnąca złożoność technologii wirtualnych powoduje, że doświadczenia wirtualne mogą wydawać się coraz bardziej realne, kwestionując tradycyjne rozdzielenie między realnym a wirtualnym.

Spośród licznych stanowisk analitycznych, interpretujących hybrydową specyfikę współczesnych rzeczywistości, z jednej strony przyjmują koncepcję Onlife Luciano Floridi, zgodnie z którą

wdrażanie technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT) oraz ich adaptacja przez społeczeństwo radykalnie wpływają na kondycję ludzką, modyfikując nasze relacje z samymi sobą, innymi ludźmi i światem. Coraz większa wszechobecność ICT podważa utrwalone ramy odniesienia poprzez następujące przemiany: i. rozmycie granicy między rzeczywistością a wirtualnością; ii. zatarcie różnic między człowiekiem, maszyną a naturą; iii. przejście od niedoboru informacji do jej nadmiaru; iv. przesunięcie z prymatu bytów na prymat interakcji³.

3 Luciano Floridi, red., *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era* (Springer, 2015), 7, <https://doi.org/10.1007/978-3-319-04093-6>.

Z drugiej strony przyjmuję też stanowisko Wei Wang na temat natury świata wirtualnego. Autor na podstawie kryterium epistemologicznego argumentował, że

to, co nazywamy „rzeczywistością wirtualną”, jest reprezentacją świata rzeczywistego lub nierzeczywistego, a kryterium rozróżnienia między „światem rzeczywistym” a „rzeczywistością wirtualną” jest to, czy przedstawiamy go z intencją użycia jako reprezentacji. [...] Innymi słowy, świat wirtualny jest reprezentacją, podczas gdy świat rzeczywisty nie jest⁴.

Celem, jaki stawiam sobie w niniejszym artykule, nie jest próba systematyzacji lub propozycji rozstrzygnięć dotyczących zakresów definicyjnych pojęć rzeczywistości realnej i wirtualnej oraz subświatów offline i online we współczesnym świecie społecznym. Temu tematowi, i to rozpatrywanemu z wielu różnych perspektyw, poświęcono już wiele wartościowych prac⁵. Chciałbym natomiast zwrócić uwagę na istotny teoretyczno-metodologiczny niuans, który w moim przekonaniu dodaje ważny aspekt do analiz tworzonej współcześnie przez ludzi rzeczywistości świata życia codziennego. Mam na myśli nakładanie się dwóch taksonomii rzeczywistości – pierwszej tworzonej przez układ przestrzeni rzeczywistości fizycznej, rzeczywistości społecznej i rzeczywistości wirtualnej; oraz drugiej komponowanej przez rzeczywistość obiektywną, rzeczywistość subiektywną i rzeczywistość intersubiektywną. W konsekwencji tak ukierunkowanych analiz postaram się odpowiedzieć na pytanie, czy współczesny świat życia codziennego stanowi jedną, realno-wirtualną, offline-online jedność, czy też jest kompozycją wielu rzeczywistości nie połączonych ze sobą na stałe. W toku analiz zaprezentuję również autorską koncepcję multiwersum społecznych rzeczywistości, charakteryzując współczesny kształt przestrzeni świata życia codziennego.

Rozważania zawarte w niniejszym tekście dotyczą społeczeństw kultury Zachodu. Niemniej jednak mam świadomość, że omawiane cechy mają charakter globalny i bez trudu można je odnaleźć nie tylko w wysokorozwiniętych krajach spoza tego kręgu kulturowego, ale również niemal w każdym zakątku współczesnego świata.

4 Wei Wang, „Difference between the Real World and Virtual World”, *Proceedings* 47 (2020): 35, <http://doi.org/10.3390/proceedings2020047035>.

5 Zob. np. Brey, „The Physical and Social Reality of Virtual Worlds”; Chalmers, „The Virtual and the Real”; Nick Couldry i Andreas Hepp, *The Mediated Construction of Reality* (Polity, 2017); Lieberman i Schroeder, „Two Social Lives”; Janusz Morbitzer, „Współczesna przestrzeń obecności człowieka – między realnością a wirtualnością”, *Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas: Pedagogika*, nr 13 (2016): 59–68; Wang, „Difference between the Real World and Virtual World”.

1. Tło zagadnienia

Dynamiczny rozwój ICT przyczynił się do powstania na początku XXI wieku jednej telefoniczno-internetowej przestrzeni, co zbiegło się w czasie z wprowadzeniem zbioru funkcjonalności umownie określanych mianem Web 2.0. Komputery osobiste i telefony komórkowe istotnie wpłynęły na kształt nowej, otaczającej nas rzeczywistości. Świat „skurczył się”, a naszą w nim obecność permanentnie możemy doświadczać niemal wszędzie, w każdej chwili, z poziomu własnych urządzeń mobilnych.

Pierwsi z dobrodziejstw innowacji technologicznych skorzystali młodzi, którzy wytyczyli też kierunek dalszych przemian. Koncerny telefonii komórkowej, widząc tu potencjał maksymalizacji zysku, ok. 2000 roku rozpoczęły swoją ekspansję w środowisku dzieci i młodzieży, początkowo przekonując rodziców o profitach „zdalnej” społecznej kontroli, wzmacniania poczucia bezpieczeństwa, wspomagania tworzenia więzi itd. Wypromowano telefon komórkowy jako wychowawczego asystenta rodzica, a rodzice, dzięki panującemu w rodzinach już od połowy lat 90. XX wieku klimatowi socjalizacyjnemu, w którym nadopiekuńczość zyskała status niemal powszechnie obowiązującej normy, chętnie go w tej roli zaakceptowali. Po szybkim marketingowym wdrukowaniu stosownych treści rodzicom, koncerny mogły już tylko zająć się promocją różnorodnych produktów w sieci, a dzieci i młodzież stały się jej pierwszymi odbiorcami. Były też „przyczółkiem” ekspansji cywilizacyjnych zmian generowanych postępowaniem rozwoju ICT. To one jako pierwsze zaakceptowały i przyczyniły się do rozpropagowania i wykorzystywania na co dzień, w skali całych społeczeństw, wiadomości tekstowych (SMS), fotografii, filmów, różnorodnych aplikacji oraz stałej łączności online z grupami bliskich i mniej bliskich znajomych. Oczywiście nie mogłoby do tego dojść, gdyby nie rozwój ICT i stopniowe obniżanie kosztów transmisji danych. Szczególną rolę w tym procesie odegrało wprowadzenie pierwszego iPhone’a przez firmę Apple w 2007 roku. Choć smartfon, jako technologicznie zaawansowany typ telefonów komórkowych, istniał już wcześniej, to pojawienie się urządzenia z dużym ekranem dotykowym, a bez klawiatury analogowej, pozycjonowanego na rynku jako połączenie telefonu komórkowego, platformy rozrywkowej i komunikatora internetowego, spowodowało zupełnie nowy impuls i wyznaczyło kierunki dalszego rozwoju telefoniczno-internetowej przestrzeni.

Już wcześniej „zwykły” telefon komórkowy, dodając mobilny kanał komunikacji, zaburzył dotychczasową równowagę różnorodnych przestrzeni rzeczywistości świata codziennego. Po pojawieniu się na rynku nowych smartfonów, z czasem z coraz bardziej osiągalnym dostępem do Internetu, doszło do rewolucji w codzienności – rewolucji zainicjowanej przede wszystkim przez młodzież.

Wartością niezwykle istotną dla młodzieży stała się partycypacja, obecność, uczestnictwo w równoległej-nierównoległej przestrzeni internetowo-telefonicznej. Świat dla młodych przestał dzielić się na offline i online, realny i wirtualny. Zaczęli tworzyć jedną offline-online/realno-wirtualną rzeczywistość, w której płynność granic stwarzała pozory ich braku. Dla młodzieży (ale też i dzieci) granice pomiędzy przestrzeniami offline i online, realną i wirtualną w ciągu ostatnich 20 lat (stopniowo coraz silniej) na tyle uległy rozmyciu, że to, czego mogli i mogą doświadczyć poprzez aktywność w sieci, jest tak samo ważne jak doświadczenia w świecie rzeczywistym. Zdecydowana większość przywoływanej tu młodzieży była i jest przekonana, że współcześnie nie można być „tu” (w świecie rzeczywistym), nie wiedząc, co dzieje się „tam” (w przestrzeniach Internetu).

Proces międzypokoleniowej transmisji kulturowej – transmisji innowacyjnych wzorów generowanych przez rozwój nowych ICT (nie pierwszy zresztą raz w historii) – obrał kierunek od pokoleń młodszych do starszych, a pod koniec pierwszej dekady XXI wieku w codzienności – już nie tylko w przypadku młodzieży, ale też coraz liczniejszego grona dorosłych – pojawił się wzór równoległej partycypacji, zarówno w czasie wolnym, jak i podczas pracy czy nauki.

Od tej pory na przykład w spotkaniach towarzyskich, oprócz ludzi, „udział biorą” telefony (niekiedy tablety). Permanentnie kontrolowany jest rozwój sytuacji w sieci i komentowany między uczestnikami stale podglądającymi światy online, które w ten sposób wkraczają do świata rzeczywistego. Podobnie w czasie pracy czy nauki również na stałe zagościło kontrolowanie przebiegu równoległego życia w sieci. Zaczęły powstawać wcześniej nieznane terytoria graniczne, a ich liminalność⁶ niepostrzeżenie zmieniła konstruowane dotychczas subświaty świata życia codziennego. Nikogo nie dziwi dziś obraz kierowców prowadzących samochody i jednocześnie odpowiadających na SMS, sprawdzających wiadomości w serwisach społecznościowych, przeglądających aplikacje i strony internetowe, robiących zakupy na portalach platform e-handlu itp., mimo że jest to niezgodne z obowiązującym prawem i grożą za to sankcje karne. Podobne zachowania obserwujemy niemal wszędzie, np. w kawiarniach, sklepach, na chodnikach miast, w środkach komunikacji miejskiej, w miejscach pracy. Internetowe i telefoniczne subświaty bez przerwy „przedostają się” do świata realnego. Czy zatem konstruowany przez nas świat życia codziennego nie dzieli się już na subświat offline i online, realny i wirtualny? Czy wszystkie te przestrzenie, poprzez ciągłe wzajemne przenikanie się, tworzą dziś jedną połączoną całość?

6 Por. Bernice Martin, *A Sociology of Contemporary Cultural Change* (Blackwell, 1981); Victor W. Turner, *The Ritual Process: Structure and Anti-structure* (Routledge & Kegan, 1969).

Na tak postawione pytania, w kontekście przedstawionych powyżej przykładów, trudno jest odpowiedzieć przecząco. Czy jednak stan ten dotyczy wszystkich? Czy tezę o jedności subświatów realnego i wirtualnego, offline i online można traktować w kategoriach uniwersalnych?

2. Rzeczywistości współczesnego świata i multiwersum społecznych rzeczywistości

Wśród wszystkich tworzonych przez ludzi rzeczywistości świat życia codziennego jest rzeczywistością podstawową⁷. Stanowi on element rzeczywistości świata społecznego, tworzonej od początków kształtowania pierwszych form zbiorowego życia ludzi, i przez wieki ulegał modyfikacjom wraz z przebiegiem procesu cywilizacyjnych przemian.

Świat społeczny nie istnieje w materialnej próżni, a podstawą jego konstrukcji jest rzeczywistość fizyczna. Do czasu rozpoczęcia prac nad rzeczywistością cyfrową/informatyczną/wirtualną, co symbolicznie zwykło wiązać się z pracą magisterską Claude'a Shannona⁸, który stworzył podwaliny pod współczesne nauki komputerowe⁹, istniały tylko dwie rzeczywistości – fizyczna i społeczna. Od lat 40. XX wieku dołączyła do nich – stopniowo coraz dynamiczniej i wielowątkowo rozwijana – rzeczywistość wirtualna (która swą nazwę zawdzięcza Antoninowi Artaud¹⁰, stosującego ją w analizach subświata teatru). Fakt pojawienia się refleksji nad przestrzeniami wirtualnymi spowodował rozwój różnorodnych systematykacji rzeczywistości. Na potrzeby rozważań niniejszego tekstu skorzystam z koncepcji Steve'a Manna i in.¹¹, rozwijanej dalej przez Manna i in.¹² Oprócz faktu jej aktualności istotna – z perspektywy interesującego

7 Alfred Schutz, *The Phenomenology of the Social World* (Northwestern University Press, 1967); Alfred Schutz i Thomas Luckmann, *The Structures of the Life World*, t. 2 (Northwestern University Press, 1973); Peter L. Berger i Thomas Luckmann, *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge* (Penguin, 1991); Couldry i Hepp, *The Mediated Construction of Reality*.

8 Claude Elwood Shannon, „A Symbolic Analysis of Relay and Switching Circuits” (praca magisterska, Department of Electrical Engineering, Massachusetts Institute of Technology, 1940).

9 Jerry Kaplan, *Artificial Intelligence: What Everyone Needs to Know* (Oxford University Press, 2016), 5.

10 Antonin Artaud, *Le théâtre et son double* (Gallimard, 1938).

11 Steve Mann i in., „Beyond the Metaverse: XV (eXtended meta/uni/Verse)”, 15 grudnia 2022, <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2212.07960>.

12 Steve Mann i in., „eXtended meta-uni-omni-Verse (XV): Introduction, Taxonomy, and State-of-the-Art”, *IEEE Consumer Electronics Magazine* 13, nr 3 (2024): 27–35, <https://doi.org/10.1109/mce.2023.3283728>.

mnie problemu – jest również zawarta w niej propozycja dalszych ścieżek rozwoju otaczających nas i współtworzonych przez nas rzeczywistości.

Wspomniani powyżej autorzy wprowadzają strukturalny porządek rzeczywistości, który organizowany jest w trzech wymiarach: rzeczywistości fizycznej, rzeczywistości wirtualnej i rzeczywistości społecznej. W przestrzeni tworzonej w dwóch wymiarach – rzeczywistości fizycznej i wirtualnej pojawiają się jeszcze rzeczywistość poszerzona (*augmented reality* – AR) i rzeczywistość zmniejszona (*diminished reality* – DR). AR jest hybrydą, która łączy elementy rzeczywistości fizycznej i wirtualnej. W odróżnieniu od rzeczywistości wirtualnej nie zastępuje świata fizycznego, lecz dodaje do niego elementy wirtualne, nakładając informacje wirtualne na świat rzeczywisty (np. wyświetlacze przeziernie [*head-up display*] w samochodach). Z kolei DR obejmuje technologie, które redukują intensywność bodźców fizycznych (np. światło, dźwięk, ruch) w celu korekty doświadczeń lub ochrony użytkownika, bądź też eliminują lub filtrują pewne elementy rzeczywistości, aby ograniczyć rozpraszanie uwagi lub zwiększyć komfort (np. okulary przeciwsłoneczne, zatyczki do uszu czy aplikacje blokujące powiadomienia/reklamy).

Wszystkie wskazane powyżej cztery formy rzeczywistości: fizyczna, wirtualna, AR i DR, składają się na rzeczywistość rozszerzoną (*extended reality* – XR), która łączy te formy rzeczywistości w spójną całość. Umożliwia jednocześnie doświadczenie ich subświatów oraz płynne przechodzenie między nimi; wykracza poza tradycyjne formy percepcji i doświadczenia, tworząc nowe możliwości technologiczne i społeczne (np. widzenia niewidzialnych dla człowieka zjawisk: fal radiowych, ultradźwięków czy wizualizacji różnic temperatury); operuje w przestrzeniach wielu subświatów rzeczywistości, co czyni ją bardziej wszechstronną niż pojedyncze technologie oparte wyłącznie na rzeczywistości wirtualnej lub AR. Technologie XR umożliwiają wizualizację różnorodnych danych i procesów, co znajduje swoje zastosowanie w przemyśle i medycynie (np. testowanie cyfrowych modeli prototypów samochodów, inspekcje samolotów, planowanie operacji w przestrzeni wielowymiarowej, wspomaganie chirurgów podczas operacji, rehabilitacja pacjentów pod udarach)¹³.

Po dodaniu do tak charakteryzowanej dwuwymiarowej przestrzeni wymiaru trzeciego w postaci rzeczywistości społecznej, autorzy wprowadzają konstrukty metawersum (*metaverse*) i rozszerzonego meta-uni-omni-wersum (*eXtended meta-uni-omni-Verse* – XV). Rozszerzone meta-uni-omni-wersum występuje w różnorodnych źródłach pod wieloma nazwami, np. *mersivity*, *vironmentalism*, *social XR*, *physical*

13 Mann i in., „Beyond the Metaverse: XV (eXtended meta/uni/Verse)”; Mann i in., „eXtended meta-uni-omni-Verse (XV)”.

*metaverse, extended universe*¹⁴. Na potrzeby dalszych analiz stosował będę termin „extendediversum” (XV)¹⁵.

XV to propozycja rozwinięcia i poszerzenia koncepcji metawersum (*metaverse*) – wirtualnej przestrzeni online, integrującej w sobie elementy AR, rzeczywistości wirtualnej oraz trójwymiarowych światów symulowanych, które w połączeniu z zaawansowanymi narzędziami komunikacyjnymi tworzą immersyjne środowisko interakcji społecznych¹⁶. O ile w ramach metawersum użytkownicy przyjmują postać cyfrowych awatarów i dzięki nim wkraczają do świata wirtualnego, uczestnicząc w szerokim spektrum aktywności (od codziennych interakcji społecznych po zaawansowane działania gospodarcze, edukacyjne i rozrywkowe), o tyle koncepcja XV obejmuje interakcje zarówno w środowiskach fizycznych, jak i wirtualnych, tworząc przestrzeń do współpracy i wspólnych przeżyć. Na przykład granie w gry online to przestrzeń składająca się z 0% subświata rzeczywistości fizycznej, 100% wirtualnej i 100% subświata społecznego, a gra w piłkę nożną w naturalnym otoczeniu, bez rozpraszania uwagi przez smartfony lub inne urządzenia z dostępem do Internetu, to przestrzeń, którą komponuje w 100% subświat rzeczywistości fizycznej, 0% subświata wirtualnego i 100% subświata społecznego.

Natomiast korzystanie podczas grupowej aktywności z okularów XR, takich jak np. EyeTap (wynalazek Manna), umożliwia wkroczenie do przestrzeni XV w 100% łączącej subświaty rzeczywistości fizycznej, wirtualnej i społecznej. EyeTap jest przenośnym urządzeniem komputerowym (w formie okularów „na jedno oko”, jak monokl, ale z zausznikiem i uchwytem na nasadę nosa), które nosi się przed okiem i które działa zarówno jak kamera rejestrująca przestrzeń dostępną dla oka, jak i wyświetlacz, który nakłada obrazy generowane komputerowo na obraz dostępny dla oka, a dzięki łączności z komputerem pozwala na komunikację z Internetem. Przykładowo dzięki EyeTap współpracujący ze sobą w trakcie prac budowlanych architekci, inżynierowie i robotnicy mogą na bieżąco śledzić istotne informacje (wyświetlane w EyeTap) dotyczące ich prac (precyzyjnie korelujące plany, specyficzne cechy stosowanych materiałów i podejmowane czynności techniczne w konkretnych warunkach przestrzeni), a kamera może

14 Abdulmotaleb El Saddik i in., „Metaverse and Extended Universe (XV): Opportunities and Challenges for Consumer Technologies”, *IEEE Consumer Electronics Magazine* 13, nr 3 (2024): 25–26, <https://doi.org/10.1109/mce.2024.3359348>.

15 Mann i in., „eXtended meta-uni-omni-Verse (XV)”.

16 Zob. Markus Weinberger, „What Is Metaverse?—A Definition Based on Qualitative Meta-Synthesis”, *Future Internet* 14, nr 11 (2022): 310–325, <https://doi.org/10.3390/fi14110310>; Feifei Shi i in., „A New Technology Perspective of the Metaverse: Its Essence, Framework and Challenges”, *Digital Communications and Networks* 10, nr 6 (2024): 1653–1665, <https://doi.org/10.1016/j.dcan.2023.02.017>.

przekazywać dane nie tylko do współpracowników, ale także do komputera, który wykorzystując technologie AI, w czasie rzeczywistym dokonywałby niezbędnych korekt podejmowanych działań, sugerowanych pracującym poprzez wyświetlane komunikaty. Oczywiście dziś wydaje się to być jedynie niemożliwą do realizacji fantazją, jednak przy współczesnym tempie rozwoju ICT tego typu innowacje wcale nie muszą być bardzo odległe. Ambicją firm zajmujących się pracami nad metawersum (np. Meta Platforms, Decentraland, Roblox Corporation) jest dążenie do zacierania granic między rzeczywistością fizyczną a wirtualną. Natomiast autorzy koncepcji XV stworzyli wizję przyszłości, w której technologie XR wspierają współdziałanie ludzi w różnych formach rzeczywistości, przekraczając granice przestrzeni fizycznej i wirtualnej¹⁷.

W tak z konieczności skrótowo naszkicowanym modelu współczesnych rzeczywistości szczególną rolę odgrywa przestrzeń Internetu pełna różnorodnych subświatów, odwiedzanych i współtworzonych przez jego użytkowników. Subświaty te, tworzone zgodnie z przyjmowaną systematyzacją w obszarach rzeczywistości wirtualnej, dzięki odwiedzającym je użytkownikom regularnie wkraczają do świata offline i sytuują się w przestrzeniach granicznych, pomiędzy tym, co wirtualne/online i realne. Z kolei odwiedzający te światy użytkownicy, nierzadko równoległe do życia w rzeczywistości fizycznej, „podróżują” w tym samym czasie po subświatach online.

Teraz do omówionej powyżej taksonomii rzeczywistości chciałbym dodać drugą, którą tworzą rzeczywistość obiektywna, rzeczywistość subiektywna i rzeczywistość intersubiektywna. Mając świadomość, że zakres akademickiej dyskusji (nie tylko w socjologii) na temat roli intersubiektywności w świecie społecznym jest rozległy¹⁸, wykorzystam prosty schemat omówiony przez Yuvala Noah Harariego¹⁹, ponieważ w pełni oddaje on istotę problemu, który zamierzam poruszyć.

Rzeczywistość obiektywną tworzą wszystkie byty materialne, fundamentalne właściwości wszechświata, prawa fizyki czy procesy przyrodnicze. Mogą istnieć niezależnie od naszej świadomości ich występowania, co Harari obrazuje przykładem asteroidy mknącej w stronę Ziemi, o której nikt może nie wiedzieć, a która i tak istnieje. W ramach rzeczywistości subiektywnej autor wskazuje na ból, przyjemność, miłość, a zatem odczuwane przez ludzi stany wewnętrzne, niewystępujące „na zewnątrz” –

17 Zob. Mann i in., „Beyond the Metaverse: XV (eXtended meta/uni/Verse)”; Mann i in., „eXtended meta-uni-omni-Verse (XV)”.

18 Por. Schutz, *The Phenomenology of the Social World*; Berger i Luckmann, *The Social Construction of Reality*; Harold Garfinkel, *Studies in Ethnomethodology* (Prentice-Hall, 1967); Jürgen Habermas, *Reason and the Rationalization of Society*, t. 1 z *The Theory of Communicative Action* (Beacon Press, 1981).

19 Yuval N. Harari, *Nexus: A Brief History of Information Networks from the Stone Age to AI* (Random House, 2024).

czyli doświadczane wyłącznie przez poszczególne jednostki. Natomiast trzeci poziom rzeczywistości – rzeczywistość intersubiektywna – powstaje w umysłach wielu ludzi przyjmujących wspólne definicje bytów intersubiektywnych, takich jak: prawa, bogowie, narody, korporacje i waluty. Dzięki podzieleniu przez ludzi opinii na ich temat byty intersubiektywne w ogóle mogą zaistnieć²⁰.

Rzeczywistość intersubiektywna jest podstawą świata życia codziennego, tworzonego poprzez wspólne negocjowanie znaczeń i definiowanie sytuacji we wzajemnych interakcjach²¹, i w znacznej mierze wiąże się z poziomem mikrospołecznych relacji. Wskazane przez Hararię przykłady religii, prawa, narodu, walut to z kolei poziom makro. Oba wymiary makro i mikro przenikają się wzajemnie i wpływają na sposoby definiowania sytuacji i funkcjonowania ludzi w różnorodnych subświatach współczesności.

Odpowiedzmy teraz na postawione wcześniej pytanie o jedność subświatów realnego i wirtualnego, offline i online, wykorzystując dwie, zaprezentowane powyżej taksonomie współczesnych rzeczywistości.

Jeżeli przyjąłbyśmy, parafrazując metodologiczne rozważania Stefana Nowaka, że wszystkie subświaty, a więc wszystkie obszary tworzonych współcześnie przez ludzi rzeczywistości społecznych, to podzbiory „zbioru pełnego” – uniwersum²², włączając w nie, oprócz subświatów w rzeczywistości fizycznej również wszystkie subświaty tworzone online w przestrzeni internetowo-telefonicznej, a także terytoria AR oraz rzeczywistości wirtualnej, czy nawet sfery metaverse, to można by nazwać otaczającą nas i współtworzoną przez nas wielość rzeczywistości mianem „multiwersum społecznych rzeczywistości” (MV; termin autorski).

Należy pamiętać, że współcześnie niemal wszystkie „normalne” terytoria „w sieci” oraz (nierzadko zarezerwowane do specjalistycznych działań np. w przemyśle czy medycynie) przestrzenie AR i XR rozwijane są przy wykorzystaniu coraz bardziej zaawansowanych systemów AI. Gdy dodamy do tego równoległe udostępnienie komercyjnych wersji systemów generatywnej AI (od premiery ChatGPT w listopadzie 2022 roku i pojawienia się następnie wielu innych systemów generatywnej AI), to tworzenie rzeczywistości społecznych zyskuje nowy wymiar – do dotychczasowego kreowania rzeczywistości społecznych w relacjach człowiek – człowiek dołączyły

20 Harari, 24–25.

21 Zob. Berger i Luckmann, *The Social Construction of Reality*, 37, 45–46.

22 Stefan Nowak, *Metodologia badań społecznych*, 2 wyd. (Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012), 199.

relacje człowiek – maszyna²³, wprowadzając nową jakość, której nie powinniśmy ignorować.

Różnorodne ludzkie aktywności podejmowane w przestrzeniach trzech rzeczywistości – fizycznej, wirtualnej i społecznej, w tym w szczególności terytoria graniczne subświatów realnego i wirtualnego, offline i online, odpowiedzialne są za współczesny kształt MV. Przede wszystkim dzięki rozwojowi nowoczesnych ICT i generowanym przez nie innowacjom obserwujemy obecność MV w świecie życia codziennego niemal w każdym zakątku świata. MV jest dziś dla ludzkiej cywilizacji faktem obiektywnym; istnieje niezależnie od subiektywnych ocen działających jednostek oraz zewnętrznych obserwatorów, a przestrzenie jego różnorodnych subświatów nawzajem się przenikają.

Natomiast konstruowanie cech zróżnicowanych subświatów w ramach MV ma charakter procesu intersubiektywnego, w którym uczestniczą poszczególne jednostki. W przestrzeniach intersubiektywności kluczowym wymogiem tworzenia wspólnej rzeczywistości jest przynajmniej minimalne porozumienie między uczestnikami interakcji²⁴. Podstawową rolę odgrywa tu fakt, że wspólne definiowanie sytuacji opiera się na wspólnej bazie doświadczeń i znaczeń, które są negocjowane podczas interakcji przez ich uczestników. Dzisiaj, na skutek szybkich przemian cywilizacyjnych, bazy te nie zawsze są „w pełni wspólne” dla wszystkich. Są natomiast znacznie wewnętrznie zróżnicowane w konsekwencji różnic w dostępie do ICT, ich postrzeganiu i wykorzystywaniu. Zróżnicowania te mogą prowadzić do braku porozumienia pomiędzy działającymi jednostkami.

Dla tych, którzy wchodząc we wzajemne interakcje, dostrzegają łączenie się i przenikanie przestrzeni rzeczywistości fizycznej oraz subświatów online i wirtualnych, MV może stanowić – w mniejszym lub większym stopniu – realno-wirtualną, offline-online jedność. Inaczej jest w przypadkach, gdy nie wszyscy uczestnicy interakcji w ten sposób definiują sytuacje wspólnych działań. Wtedy brak intersubiektywnej zgody w sprawie jedności rzeczywistości realno-wirtualnej, offline-online powoduje, że MV rozdzielane jest na to, co tworzymy w rzeczywistości fizycznej, i na to, co konstruujemy w świecie wirtualnym i online. Powstają „odrębne byty”, pomiędzy którymi poruszamy się tak, jak na przykład w rzeczywistości fizycznej pomiędzy subświatem przedstawienia teatralnego a subświatem komunikacji miejskiej – aby trafić do tego drugiego, opuszczamy teatr, wychodzimy na ulicę i wsiadamy na przykład do auto-

23 Andreas Hepp i in., „Mediatization and Human-Machine Communication: Trajectories, Discussions, Perspectives”, *Human-Machine Communication* 7 (2024): 7–21, <https://doi.org/10.30658/hmc.7.1>.

24 Berger i Luckmann, *The Social Construction of Reality*; Couldry i Hepp, *The Mediated Construction of Reality*.

busu. Przecież nadal jest wielu użytkowników Internetu, korzystających na co dzień z jego dobrodziejstw, którzy traktują je *stricte* instrumentalnie, jak narzędzia pomocne w realizacji różnych celów i zadań. Ich życiu codziennemu zacieranie się granic między tym, co offline a tym, co online, realne i wirtualne, w zasadzie w ogóle nie towarzyszy.

Jeszcze innym aspektem utrudnień w konstruowaniu jednolitego MV jest problem cyfrowego wykluczenia. Nadal na świecie 2,6 miliarda ludzi pozostaje offline (głównie w krajach mniej zamożnych)²⁵. Niemniej jednak wykluczenie cyfrowe dotyczy nie tylko włączania się w nurt tego, co „żyje w sieci”, ale również uczestniczenia w subświatach online i wirtualnych na poziomie satysfakcjonującym dla użytkowników. Brak łączy o odpowiedniej szybkości czy możliwości zakupu tego typu usług ze względu na koszty, podobnie jak i brak możliwości zdobycia, utrzymania lub uaktualnienia zdolności związanych z obsługą ICT, to już problemy, które bez trudu zaobserwujemy również w krajach zamożniejszych. Z takimi problemami mogą mierzyć się np. osoby mniej zamożne lub w starszym wieku. Ze wskazanych powyżej przyczyn w naturalny sposób mogą się u nich pojawiać sposoby definiowania sytuacji wykluczające intersubiektywne konstruowanie jednolitej rzeczywistości realno-wirtualnej i offline-online.

Przedstawiona przez Manna i in. propozycja XV zmierza w stronę jednolitej realno-wirtualnej rzeczywistości. Gdyby jeszcze uzupełnić ją o wszystkie przestrzenie świata online (przez autorów XV nie uwzględnione), a także przyjąć, że wszyscy ludzie będą nosili na co dzień okulary XR (np. EyeTap) dostarczające na bieżąco wiele przydatnych informacji, to faktycznie przybliżylibyśmy się do kreacji jednolitej multi-rzeczywistości. Dziś taka wizja wydaje się być wyprawą w krainę *science fiction*. Współcześnie zarówno ograniczenia w dostępie do ICT, różnorodność sposobów ich wykorzystywania oraz zróżnicowania w definiowaniu sytuacji, wynikające z różnic w ocenie innowacji, które zawdzięczamy rozwojowi ICT, nie pozwalają na takie postrzeganie rzeczywistości świata społecznego.

Z kolei, w sensie paradygmatycznym, współczesną wielość rzeczywistości świata społecznego możemy rozpatrywać w kategoriach anomalii – w rozumieniu nadanym temu terminowi przez Thomasa Kuhna²⁶. Niewykluczone jest, że doprowadzi ona do korekt i modyfikacji obecnych paradygmatów w socjologii lub do ich odrzucenia i wprowadzenia w to miejsce zupełnie nowego paradygmatu lepiej wyjaśniającego specyfikę tworzenia społecznych rzeczywistości w czasach dynamicznych przemian

25 „Measuring Digital Development: Facts and Figures 2024”, The International Telecommunication Union, 27 listopada 2024, dostęp 4 maja 2025, https://www.itu.int/hub/publication/D-IND-ICT_MDD-2024-4/.

26 Thomas S. Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*, 2 wyd. (University of Chicago Press, 1970).

cywilizacyjnych. Jak dotąd, w moim przekonaniu, nie dotarliśmy jeszcze do kresu tego procesu.

Możliwe też, że pojawi się jeszcze inny, nowy rodzaj technologicznej innowacji, w ogóle dziś i w przeszłości nie przewidywany, nawet w przestrzeniach *science fiction*. Tak jak telefon komórkowy, który epizodycznie pojawił się w drugiej części *Powrotu do przyszłości* Roberta ZemECKISA – nikt nie przewidział, jak zmieni nasze życie.

Podsumowanie

W sensie obiektywnym dziś istnieje wiele rzeczywistości. W sensie subiektywnym każdy może odczuwać przenikanie i łączenie się tych wielu rzeczywistości (lub nie) i wtedy dla niego, indywidualnie, dzisiejszy świat offline i online, realny i wirtualny może stanowić jedność. Natomiast gdy postrzeganie otaczającego świata jest wspólne dla dwóch lub więcej osób, staje się on bytem intersubiektywnym i istnieje jako rzeczywistość intersubiektywna. W zależności od tego czy wchodzący ze sobą w interakcje ludzie podzielają przekonanie o jedności subświatów offline i online, realnego i wirtualnego, czy też nie dzielają, współczesne rzeczywistości fizyczna, wirtualna i społeczna mogą być postrzegane jako jedna połączona przestrzeń lub wiele istniejących równoległe.

W sensie obiektywnym do ujednoczenia wszystkich rzeczywistości dojdzie wówczas, gdy rozwój cywilizacyjny pozwoli wszystkim ludziom na świecie funkcjonować na co dzień tak, jak w przykładzie Manna, czyli wykorzystując nowoczesne technologie, uczestniczyć w tym samym czasie w przestrzeniach światów: fizycznego, społecznego i wirtualnego. W sensie subiektywnym jedność rzeczywistości realnej i wirtualnej, offline i online, występuje już dzisiaj wśród tych, którzy indywidualnie sądzą, że tak jest. Natomiast w sensie intersubiektywnym, a zatem szczególnie istotnym dla konstruowania rzeczywistości społecznej, dojdzie wówczas, gdy zdecydowana większość ludzi będzie uważać, że subświaty realny i wirtualny, offline i online, stanowią jedność i w ten sposób będą negocjować i nadawać znaczenia w trakcie wspólnego definiowania sytuacji w interakcjach z innymi.

W konsekwencji nakładania się trzech wskazanych perspektyw odpowiedź na pytanie, czy współczesny świat życia codziennego stanowi jedną realno-wirtualną, offline-online jedność, czy też jest kompozycją wielu rzeczywistości niepołączonych ze sobą na stałe, musi – na obecnym etapie rozwoju zarówno ICT (oraz coraz dynamiczniej wkraczających w niemal wszystkie sfery życia systemów AI), jak i specyfiki naszej obecności w MV – pozostać jednocześnie rozstrzygnięta, a zarazem nierozstrzygnięta do końca. Pewien niedosyt interpretacyjny, który to rozwiązanie pozostawia, wynika

również z faktu, że dzisiaj nie jesteśmy w stanie przewidzieć jakie innowacje technologiczne, modyfikujące przestrzeń życia społecznego, pojawią się niebawem. Zależność pomiędzy współtworzonymi przez nas subświatami offline i online, realnym i wirtualnym, wraz z naszym w nich stałym uczestnictwem, stanowi dziś jedno z większych wyzwań socjologii, które zdecydowanie wymaga naszej wytężonej naukowej uwagi.

References/Bibliografia

- Artaud, Antonin. *Le théâtre et son double*. Gallimard, 1938.
- Berger, Peter L. i Thomas Luckmann. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Penguin, 1991.
- Brey, Philip. „The Physical and Social Reality of Virtual Worlds”. W *The Oxford Handbook of Virtuality*, redakcja Mark Grimshaw. Oxford University Press, 2014.
- Chalmers, David J. „The Virtual and the Real”. *Disputatio* 9, nr 46 (2017): 309–352. <https://doi.org/10.1515/disp-2017-0009>.
- Couldry, Nick i Andreas Hepp. *The Mediated Construction of Reality*. Polity, 2017.
- Floridi, Luciano, red. *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. Springer, 2015. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-04093-6>.
- Garfinkel, Harold. *Studies in Ethnomethodology*. Prentice-Hall, 1967.
- Harari, Yuval N. *Nexus: A Brief History of Information Networks from the Stone Age to AI*. Random House, 2024.
- Hepp, Andreas, Göran Bolin, Andrea L. Guzman i Wiebke Loosen. „Mediatization and Human-Machine Communication: Trajectories, Discussions, Perspectives”. *Human-Machine Communication* 7 (2024): 7–21. <https://doi.org/10.30658/hmc.7.1>.
- Kaplan, Jerry. *Artificial Intelligence: What Everyone Needs to Know*. Oxford University Press, 2016.
- Kuhn, Thomas S. *The Structure of Scientific Revolutions*. 2 wyd. University of Chicago Press, 1970.
- Lieberman, Alicea i Juliana Schroeder. „Two Social Lives: How Differences Between Online and Offline Interaction Influence Social Outcomes”. *Current Opinion in Psychology* 31 (2020): 16–21. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2019.06.022>.
- Mann, Steve, Yu Yuan, Tom Furness, Joseph Paradiso i Thomas Coughlin. „Beyond the Metaverse: XV (eXtended meta/uni/Verse)”, 15 grudnia 2022. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2212.07960>.
- Mann, Steve, Yu Yuan, Fabrizio Lamberti, Abdulmoteleb El Saddik, Ruck Thawonmas i Filippo Gabriele Praticò. „eXtended meta-uni-omni-Verse (XV): Introduction, Taxonomy, and State-of-the-Art”. *IEEE Consumer Electronics Magazine* 13, nr 3 (2024): 27–35. <https://doi.org/10.1109/mce.2023.3283728>.
- Martin, Bernice. *A Sociology of Contemporary Cultural Change*. Blackwell, 1981.
- „Measuring Digital Development: Facts and Figures 2024”. The International Telecommunication Union, 27 listopada 2024. Dostęp 4 maja 2025. https://www.itu.int/hub/publication/D-IND-ICT_MDD-2024-4/.
- Morbitz, Janusz. „Współczesna przestrzeń obecności człowieka – między realnością a wirtualnością”. *Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas: Pedagogika*, nr 13 (2016): 59–68.

- Nowak, Stefan. *Metodologia badań społecznych*. 2 wyd. Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012.
- Saddik, Abdulmotaleb El, Fabrizio Lamberti, Steve Mann, Filippo Gabriele Praticó, Ruck Thawonmas i Yu Yuan. „Metaverse and Extended Universe (XV): Opportunities and Challenges for Consumer Technologies”. *IEEE Consumer Electronics Magazine* 13, nr 3 (2024): 25–26. <https://doi.org/10.1109/mce.2024.3359348>.
- Schutz, Alfred. *The Phenomenology of the Social World*. Northwestern University Press, 1967.
- Schutz, Alfred i Thomas Luckmann. *The Structures of the Life World*. T. 2. Northwestern University Press, 1973.
- Schwab, Klaus. *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum, 2016.
- Shannon, Claude Elwood. „A Symbolic Analysis of Relay and Switching Circuits”. Praca magisterska, Department of Electrical Engineering, Massachusetts Institute of Technology, 1940.
- Shi, Feifei, Huansheng Ning, Xiaohong Zhang i in. „A New Technology Perspective of the Metaverse: Its Essence, Framework and Challenges”. *Digital Communications and Networks* 10, nr 6 (2024): 1653–1665. <https://doi.org/10.1016/j.dcan.2023.02.017>.
- Turner, Victor W. *The Ritual Process: Structure and Anti-structure*. Routledge & Kegan, 1969.
- Wang, Wei. „Difference between the Real World and Virtual World”. *Proceedings* 47 (2020): 35. <https://doi.org/10.3390/proceedings2020047035>.
- Weinberger, Markus. „What Is Metaverse?—A Definition Based on Qualitative Meta-Synthesis”. *Future Internet* 14, nr 11 (2022): 310. <https://doi.org/10.3390/fi14110310>.