



# ARTYKUŁY

Zbysław Muszyński

## Rzeczywistość wirtualna: zagrożenie w umyśle czy zagrożenie dla umysłu?

---

Celem eseju jest rozważenie zasadności rozróżnienia ujętego w tytule, a dotyczącego zagrożenia istniejącego w rzeczywistości wirtualnej jako stanu istniejącego na zewnątrz umysłu i będącego dla niego pewnego rodzaju zagrożeniem lub stanu zagrożenia pojmowanego jako stan rzeczy istniejący w samym umyśle (stan ten jest wówczas tożsamy ze stanem umysłu). Można przypuszczać, że uprzytomnienie tej różnicy pozwoli lepiej zrozumieć naturę ewentualnego zagrożenia, jakim może być (czasami) funkcjonowanie w środowisku rzeczywistości wirtualnej, a przede wszystkim obcowanie z treściami w niej dostępnymi. Do sfery stanów wirtualnych zaliczam nie tylko formy rzeczywistości tworzonej przez „stare” już medium, jakim jest telewizja (a także film), ale głównie „nowe” media, jakimi są Internet (sieć) i pochodne rozwoju technologii elektronicznej (np. gry). Ograniczę się do analizy różnych form kontaktu z nowymi mediami elektronicznymi, pominię zaś ocenę stopnia zagrożenia, skupiając się na analizie specyficzności tego zagrożenia bądź jej braku.

Perspektywa filozoficzna, którą przyjmuję, pozwala na refleksję o bardzo ogólnym charakterze. Realizując cel określony na wstępie, skoncentruję się na określeniu sposobu rozumienia podstawowych kategorii pojęciowych, a następnie przedstawię konkluzję dotyczącą kwestii zawartej w tytule, czyli pytania, czy stany rzeczywistości wirtualnej, z jakimi funkcjonalnie współdziała podmiot, i treści, jakie one niosą, mogą stanowić zagrożenie dla podmiotu. Zagrożenie to może przyjąć dwie formy: albo jest ono zagrożeniem stanów rzeczywistości wirtualnej pozostających na zewnątrz jego umysłu, albo zagrożeniem istniejącym w jakiejś formie wewnątrz jego umysłu. Rozpatrzenie możliwości drugiej, mniej intuicyjnej, sprowadza się do tezy, że nowe media mogą stanowić zagrożenie dla podmiotu, będąc składnikiem jego umysłu, a więc istotnym czynnikiem umysłu. Teza taka wymaga szczególnego wyjaśnienia, jak można rozumieć stwierdzenie, że stany mediów mogą być stanami umysłu podmiotu. Odpowiedź wymaga odwołania się do odpowiedniej koncepcji umysłu, w ramach której można taką kwestię sensownie pojęciowo i empirycznie postawić.

## Uwagi o fizykalizmie

Rozumienie, czym są media elektroniczne, czyli jaka jest ich natura, związane jest z określeniem nie tylko rzeczywistości realnej, ale także sposobu pojmowania rzeczywistości wirtualnej. Dodatkowo wymaga to określenia relacji zachodzących między podmiotem – człowiekiem pojmowanym jako składnik świata faktycznego – a elementami rzeczywistości wirtualnej generowanej przez odpowiednie urządzenia elektroniczne.

Można zasadnie przyjąć, że tak pojmowana rzeczywistość wirtualna jest efektem rozwoju nauki i techniki. W konsekwencji można też założyć, że natura przestrzeni i natura elementów przestrzeni wirtualnej (lub cyberprzestrzeni) jest przestrzenią świata determinowanego własnościami mediów elektronicznych.

Świat przestrzeni cybernetycznej (cyfrowej, digitalnej) niesie pewne (choć nie wiadomo, czy specyficzne) zagrożenia dla funkcjonujących w niej ludzi. Zrozumienie ewentualnej specyfiki tych zagrożeń, określenie ich natury i związku z tego rodzaju światami jest ważnym zadaniem filozofii. Ocena tego zagrożenia jest zróżnicowana w opinii wielu autorów. W ocenie zagrożenia ze strony nowego typu rzeczywistości czasami pojawia się przesada, czego świadectwem jest przekonanie, że „[n]owym ciałem staje się bowiem cyberprzestrzeń, która niesie ze sobą uzależnienie, zamknięcie, a nawet śmierć”<sup>1</sup>.

Podobna rozbieżność opinii pojawia się w ocenie specyficzności zagrożenia. W prezentowanych poniżej analizach nacisk został położony na brak specyficzności lub jego niewielki stopień. Nie poddaje się natomiast ocenie mocy oraz zakresu zagrożenia, a niespecyficzność wynika z natury rzeczywistości wirtualnej oraz relacji, w jakich pozostaje ona do rzeczywistości świata realnego oraz do podmiotu.

W analizach pomijam problemy związane z treścią informacji, problemy dotyczące przestępczości, jak np. kradzieże (haseł, kodów itp.), problemy prawne (prawa autorskie) i inne. Przedmiotem uwagi jest próba ustalenia tego aspektu natury rzeczywistości wirtualnej, który jest ważny dla określenia myślenia o zagrożeniu wynikającym z poszerzenia możliwości uczestniczenia w różnorodnych formach aktywności, jaką stwarza dostęp do sfery rzeczywistości realnej, wzbogaconej o rzeczywistość wirtualną (a także „starsze” media elektroniczne). Nie rozpatruję tutaj rzeczywistości czysto intencjonalnej, opartej tylko na poznawczych formach aktywności umysłu, takich jak pamięć, wyobraźnia, co ma miejsce głównie w kontakcie z tekstem pisanym czy mówionym. Zazwyczaj rozważania o naturze funkcjonowania umysłu odnoszą się także do tego typu aktywności umysłu, tutaj jednak uwagę swoją koncentruję na elektronicznych nośnikach treści z założeniem interakcji podmiotu przy ich przetwarzaniu.

---

<sup>1</sup> A.W. Mikołajczak, K. Dominas, M. Kaźmierczak, *W cyfrowym labiryncie*, Gniezno 2005, s. 138.

W opinii badaczy nowych form komunikacji zagrożenie polega na tym, że współczesny człowiek staje w obliczu nowych niebezpieczeństw. To treści (np. gier, stron internetowych) i formy aktywności (np. portale społecznościowe, stopień zaangażowania w gry) stanowią zagrożenie płynące z zewnątrz środowiska podmiotu, a środkiem zaradczym jest odcięcie od tego środowiska, od jego wpływu. Bronione w tekście ujęcie zakłada, że zagrożenia te, jakkolwiek mogą być nowe w formie i intensywności, są zagrożeniami wewnątrz podmiotu – są niejako w jego umyśle, a nie na zewnątrz niego. Zmianie ulega nie tylko zewnętrzne środowisko podmiotu, ale następuje również modyfikacja umysłu, który te elementy środowiska obejmuje, a nie tylko staje „wobec” nich.

Zarówno świat wirtualny tworzony przez funkcjonujące media elektroniczne, jak i istniejący świat poza tymi mediami, zgodne są co do tego, że o fundamentach obu typów rzeczywistości mówić można na gruncie nauk przyrodniczych. Zatem w dyskusji nad zagrożeniami ze strony mediów elektronicznych ważne staje się to, by w opisie rzeczywistości generowanej przez te media respektować założenia, do których odwołują się (zazwyczaj *implicite*) nauki przyrodnicze. Jednym z takich założeń o charakterze filozoficznym jest naturalizm, czyli pogląd, że problem powinien być badany w zgodzie z naukami przyrodniczymi zarówno pod względem metodologicznym (tzn. zgodnie z wynikami nauk przyrodniczych uzyskanymi za pomocą stosownych dla nich metod), jak i pod względem ontologicznym (tzn. dotyczyć tego samego rodzaju bytów o charakterystyce czasoprzestrzennej). W tym drugim wypadku zakłada się, że analizowane obiekty, zjawiska i cechy (związane z rzeczywistością mediów elektronicznych i umysłu) nie będą innej natury niż te badane przez nauki przyrodnicze, a w szczególności (choć niekoniecznie) przez fizykę. Wówczas stanowisko takie (zwane fizykalizmem) głosi, że nie istnieją przedmioty lub procesy niepodlegające na swym poziomie fundamentalnym prawom fizyki lub też że stany rzeczy dają się wyjaśnić ostatecznie na gruncie fizyki. Fizykalista obiekty świata badanego albo wyklucza z obszaru swoich badań, albo redukuje do przedmiotów fizycznych w podstawowym sensie. Takie stanowisko jest dość radykalne w swym redukcjonizmie i trudno je utrzymać. Można jednak przyjąć słabszą wersję fizykalizmu (a przez to także i naturalizmu), a mianowicie fizykalizm nieredukcyjny, często będący pewną formą emergentyzmu. Zakłada się wówczas, że wszystkie elementy świata mają własności fizykalne, ale nie wszystkie elementy świata mają wyłącznie własności fizykalne. W wypadku emergentyzmu przyjmuje się, że na pewnym poziomie złożoności elementów systemu danego poziomu, pojawić się mogą własności emergentne, nieredukowalne do własności niższego poziomu, a w ostateczności do fundamentalnych własności fizykalnych.

Dlatego też odwołanie się do relacji emergencji jest sposobem wyjścia poza ograniczenia fizykalizmu w opisie i wyjaśnianiu złożoności zjawisk różnych poziomów organizacji świata. Relacja ta, wyrażana w różny sposób, służy do przed-

stawienia związków, jakie zachodzą między własnościami obiektów czy procesów występujących na poszczególnych poziomach organizacji rzeczywistości: fizycznej, chemicznej, biochemicznej, biologicznej, psychologicznej, społecznej.

W niniejszych rozważaniach obiekty rzeczywistości wirtualnej, czyli światów wirtualnych, pojmowane będą naturalistycznie. Umożliwi to zastosowanie do opisu i analizy natury rzeczywistości wirtualnej zasady domknięcia przyczynowego, mówiącej, że wszystkie skutki fizyczne, stany rzeczy zachodzące w świecie naturalnym są zdeterminowane przez swoje przyczyny fizyczne.

Fizykalizm łącznie z zasadą domknięcia przyczynowego wyklucza zatem istnienie stanów rzeczy (sił, procesów, zdarzeń mentalnych, wirtualnych), które nie byłyby fizyczne w swej naturze lub nie byłyby ufundowane na podstawie fizycznej. Wynika to z faktu, że w łańcuchu zależności zdarzeń przyczynowych, wpływających i powodujących zachodzenie jakichś stanów rzeczy, istnieją tylko obiekty umiejscowione w przestrzeni charakteryzowanej fizycznie oraz mające własności fizykalne. Inaczej mówiąc, nie oddziałują na nas i my też nie oddziałujemy efektywnie sprawczo na obiekty czy stany rzeczy, które nie są składnikami systemu zależności przyczynowych, podlegających prawom naturalnym w przyrodniczej przestrzeni świata. Istotnym problemem jest tutaj możliwość zachodzenia bardziej skomplikowanych relacji determinacji powstających na wyższym niż fizykalny poziomie organizacji systemów.

Naturalista (fizykalista – dalej dla uproszczenia będę się odwoływać tylko do stanowiska fizykalizmu), nie przyjmując istnienia innych stanów niż te, które mają status bytów naturalnych/fizykalnych, nie może uznać istnienia składników ani stanów świata będących skutkami stanów rzeczy w świecie realnym, a niemających własności świata naturalnego. Każdy zatem świat, który pozostaje w relacji przyczynowej ze światem własności fizykalnych, jest światem realnym w sensie bycia fizycznym. Nawet jeśli niektóre z nich mogą być światami artefaktów spowodowanych działaniem człowieka, a nie światami rzeczy i stanów powstałych bez jego udziału, to powstają one zgodnie z prawidłowościami, jakimi rządzi się świat fizyczny.

Trzeba podkreślić, że zasada domknięcia przyczynowego nie wyklucza istnienia przedmiotów нефizycznych. Wówczas trzeba jednak założyć, że relacje, jakie zachodzą w stosunku do takich obiektów i między nimi, nie mogą mieć charakteru przyczynowego. Relacje przyczynowe nie stanowią bowiem podstaw interakcji z przedmiotami innymi niż te, które mają własności fizyczne. Zasada domknięcia przyczynowego (w zgodzie z fizykalizmem) zakłada, że nie ma zdarzeń będących przyczynami i zdarzeń będących skutkami, które miałyby charakter pozafizyczny (ponadnaturalny). W sporze z fizykalizmem zazwyczaj pozostawia się jako sprawę otwartą możliwość istnienia obiektów нефizycznych, istniejących poza obszarem zależności przyczynowych.

W odniesieniu do rozważanych zagadnień zasada domknięcia przyczynowego uniemożliwia wyprowadzenie relacji umysł – media poza przestrzeń świata rządzą-

cego się prawami przyrodniczymi. Jest to zgodne z przekonaniem, że cokolwiek istnieje w świecie naturalnym – jest obiektem, procesem naturalnym lub obiektem powstałym z takich elementów. W szczególnym zaś wypadku to, co naturalne, można pojmować jako fizykalne. Zasada domknięcia przyczynowego dotyczy przyczynowej struktury istniejącej rzeczywistości: zgodnie z nią, wychodząc od dowolnego zdarzenia (skutku) fizycznego i śledząc jego zależności przyczynowe, nigdy nie wyjdziemy poza dziedzinę fizyczną. Pomijam tutaj problem natury i możliwości determinowania zdarzeń na poziomie kwantowym.

W zgodzie z powyższymi założeniami trzeba przyjąć, że w świecie pojmowanym zgodnie z naturalizmem wszystkie elementy układu człowiek – rzeczywistość wirtualna (generowana przez media elektroniczne) pozostają w relacjach przyczynowych. Elementami tej rzeczywistości są także podmioty pozostające w relacjach z urządzeniami elektronicznymi i ich artefaktami, np. podmioty komunikujące się, naturalne lub hybrydalne, nośniki treści komunikatów, sama treść komunikatów, a także przestrzeń, w jakiej one istnieją i funkcjonują.

### Uwagi o rzeczywistościach

Pojęcie rzeczywistości wirtualnej akceptowane przez użytkowników mediów elektronicznych zakłada, że pojęcie obiektu wirtualnego odnosi się do artefaktów wytworzonych przez człowieka za pomocą komputerów w celu kontrolowania dostępu do jakichś zasobów. Przyjęte tutaj pojęcie wirtualności jest odmienne w akcentowaniu funkcjonalności powstających artefaktów, a nie ich przeznaczenia. Zakłada bowiem, że efekt digitalnego symulowania, w wyniku którego powstaje coś, co istnieje w przestrzeni cyfrowej, pozostaje w odpowiednich relacjach zależności od maszyny symulującej. Rzeczywistość wirtualna jest tutaj rzeczywistością urządzeń technicznych i stanów ich funkcjonowania.

W takim ujęciu rzeczywistość wirtualna jest środowiskiem wirtualnym, tworzącym cybernetyczną przestrzeń składającą się z „elektronicznego oprzyrządowania” i efektów jego działania, które oddziałują na realny podmiot za pomocą bodźców odbieranych przez zmysły. Dopiero „świat” zmysłów, odebrane wrażenia zmysłowe przeżywane w świadomych i nieświadomych stanach mentalnych, tworzą świat wirtualny, rzeczywistość wirtualną. Dlatego można przyjąć, że świat wirtualny ma charakter elektroniczny, a dopiero w sferze treściowej, doznaniowej jest on mentalny, nadbudowany nad światem relacji przyczynowych zachodzących w przestrzeni oddziaływań fizykalnych w środowisku cyberprzestrzeni.

Powyzsza koncepcja wirtualności różni się od takiej, w której rzeczywistość wirtualna staje się rodzajem rzeczywistości psychicznej, stanów mentalnych podmiotu ludzkiego pozostającego jednak w określonych relacjach ze środowiskiem elektronicznym. Piotr Sitarski ujmuje tę kwestię w następujący sposób: „[...] rze-

czywistość wirtualna wydaje się być w ogromnym stopniu zjawiskiem psychicznym, jako że może dostarczać złudzenia 'przebywania w innym świecie'<sup>2</sup>. Na takim rozumieniu rzeczywistości wirtualnej oparte są definicje odwołujące się do wszelkich stanów umysłu, wszelkich doznań psychicznych, stanów emocjonalnych itp., ale wówczas rzeczywistość wirtualną sprowadzić się da do różnych stanów mentalnych, a nie do stanów technologicznych<sup>3</sup>.

Sfera wirtualna tworzy rzeczywistość działającego człowieka, uzupełnia ją, rozszerza o faktyczne realizacje różnych możliwości świata istniejącego. Rozszerzenie takie można traktować jako coś obcego wobec realnej rzeczywistości znanej człowiekowi, będącego (także z tego względu) dla niego zagrożeniem. Świat wirtualny przedstawia się często jako mający status ontologiczny równy światu realnemu. Wynikać to może z faktu, że rzeczywistość mentalna jest odbierana równie realnie jak zjawiska świata fizycznego. Może tak być także dlatego, że istnieje realny związek między tymi dwiema sferami świata człowieka. Natura tego związku powinna być poddana szczególnej uwadze i analizie. Czasami faktyczną rzeczywistość stanów mentalnych interpretuje się jako rzeczywistość wirtualną, gdy pozostaje ona w związku z elementami rzeczywistości elektronicznej. Faktyczność takich stanów wynika z tego, że „[o]becznie można podłączyć takie wejścia zmysłowe, jak sztuczne widzenie, sztuczny słuch i sztuczny dotyk, co pozwala rozszerzyć zmysły człowieka i doświadczać przez niego prawdziwej sztucznej świadomości. [...] Dodając odtwarzanie zmysłów, możemy skonstruować na zewnątrz naszego ciała takie środowisko, które charakteryzuje ludzka świadomość”<sup>4</sup>. W takich ujęciach podkreśla się, że wirtualność jest heteronomiczna jedynie genetycznie, natomiast przedmiotowo i strukturalnie jest jednorodna w stosunku do całej rzeczywistości otaczającej człowieka.

Koncepcja próbująca łączyć oba pojęcia rzeczywistości wirtualnej, pojmowanej jako sfera oprzyrządowania elektronicznego oraz jako mentalna przestrzeń doznań i wrażeń związanych z przeżyciami podmiotu, określa rzeczywistość wirtualną przez „sposób, w jaki ludzie współoddziałują z komputerami i niezmiernie skomplikowanymi danymi, a także obrazują je i manipulują nimi”<sup>5</sup>. Mamy wówczas do czynienia z rzeczywistością „zmiksowaną”, będącą połączeniem obu typów wymienionych wcześniej rodzajów rzeczywistości. Czasami podejmowane są próby zamazania różnicy między nimi, a także zwraca się uwagę na kwestię stopniowości lub ciągłości między różnymi postaciami rzeczywistości wirtualnej. W tym

<sup>2</sup> P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 14.

<sup>3</sup> Ibidem.

<sup>4</sup> D. de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej rzeczywistości elektronicznej*, przeł. W. Sikorski, P. Nowakowski, Warszawa 2001, s. 35.

<sup>5</sup> Ibidem, s. 15.

ostatnim wypadku mówi się o *continuum* rzeczywistości. Rzeczywistość wirtualna w tym ujęciu jest całością stanów mentalnych podmiotu współpracującego funkcjonalnie z oprzyrządowaniem elektronicznym, przebiegających w realnym czasie fizycznym. Tak rozumianej rzeczywistości wirtualnej można przypisać cechy, które standardowo przypisuje się światom wirtualnym: teleobecność, immersja, emergencja, intersubiektywność i inne. Wszystkie one dają się spójnie uzgodnić z cechami świata stanów mentalnych, związanych (w jakiś sposób) ze światem urządzeń elektronicznych.

W odniesieniu do dwu typów rozumienia rzeczywistości wirtualnej można zasadnie utrzymywać, że pierwszy typ rzeczywistości podlega analizie zgodnie z założeniami fizykalizmu, respektującymi zasadę domknięcia przyczynowego. Drugi typ rzeczywistości wirtualnej, odwołujący się do stanów mentalnych, doznań, procesów poznawania i emocji, nastręcza trudności w naturalistycznej (fizykalistycznej) jego interpretacji. Wydaje się, że trudno mówić o fizycznie zlokalizowanej przestrzeni mentalnej w odniesieniu do stanów psychicznych. Trudno pytać na przykład, gdzie ma miejsce moja złość wywołana zabiciem mojego awatara – mnie w grze komputerowej. Trudno też zadać pytanie: „W którym miejscu twojej głowy (mózgu) znajdują się przekonania, że trzeba wejść w te drzwi?”

### Uwagi o rozszerzonym umyśle

Ustalając naturę umysłu i relacji z elementami środowiska fizycznego (i społecznego), należy odwołać się do właściwej koncepcji umysłu, która pozwoli określić umysł jako miejsce, gdzie realizują się stany psychiczne oraz gdzie – zdaniem niektórych – realizują się stany rzeczywistości fizycznej i rzeczywistości wirtualnej (w powyżej ustalonym sensie). Chciałbym się tutaj odwołać do znanej już koncepcji autorstwa Andy'ego Clarka i Davida J. Chalmersa z artykułu *The Extended Mind*<sup>6</sup> z 1998 roku i do zawartej w nim idei rozszerzonego (poza czaszkę) umysłu.

Klasyczne koncepcje umysłu zakładały istnienie ścisłego związku lokalizacyjnego umysłu z czaszką jako jego umiejscowieniem, choć cecha przestrzenności nie pojawia się jako istotna własność umysłu (u Kartezjusza przestrzenność substancji jest nawet przeciwstawiana jej rozumności, co przysługuje umysłowi). Nawet gdy ściśle wiązano umysł z funkcjonującym mózgiem, to zakładano, że w jakiś sposób mieści się on wewnątrz głowy poznającego podmiotu. Jednak w najnowszych dyskusjach nad tym, gdzie przebiegają granice między umysłem a światem, akceptacja intuicyjnej, tradycyjnej granicy skóry i czaszki nie jest już taka oczywista.

---

<sup>6</sup> A. Clark, D.J. Chalmers, *The Extended Mind*, „Analysis” 1998, nr 58, s. 10–23 [Idem, *Umysł rozszerzony*, przeł. M. Miłkowski, [w:] *Analityczna metafizyka umysłu. Najnowsze kontrowersje*, red. M. Miłkowski, R. Poczobut, Warszawa 2008, s. 342–357.]. Korzystam z tekstu oryginału: <http://consc.net/papers/extended.html>. Dostęp: 19 listopada 2012.



W koncepcji rozszerzonego umysłu istotne cechy aktualnego środowiska zewnętrznego są aktywne w wyznaczaniu nie tylko realizacji stanów mentalnych, ale także ich treści, ponieważ istotne składniki świata – zdarzenia, cechy istniejące wokół podmiotu – są składnikami wewnątrz łańcucha przyczynowego, a nie na jego końcu, tworząc razem z podmiotem złożony system poznawczy – system przetwarzania informacji, wywoływania stanów mentalnych (poznawczych), reprezentowania świata. Przyjmuje się wówczas, że system taki jest dwuelementowym (człowiek i elementy środowiska poza nim) systemem naturalnym.

Argumentacja na rzecz takiego ujęcia oparta jest głównie na rozważaniu różnych sytuacji wymagających posługiwania się obiektami funkcjonującymi poza czaszką, które są pomocne w rozwiązywaniu różnych problemów i w efektywnym działaniu w środowisku. Sytuacje takie autorzy określają następująco: „We wszystkich takich wypadkach jednostkowy mózg wykonuje pewne operacje, podczas gdy inne [operacje] polegają na manipulacji środkami zewnętrznymi”<sup>7</sup>. Przy rozwiązywaniu takich zadań „[...] część świata funkcjonuje jak proces, który **gdyby był dokonany w głowie**, to bez wahania rozpoznalibyśmy go jako część procesu poznawczego [...]”<sup>8</sup>. I właśnie dlatego – zdaniem autorów koncepcji rozszerzonego umysłu – „[...] ta część świata **jest** [...] częścią procesu poznawczego. Proces poznawczy nie jest (cały) w głowie!”<sup>9</sup>.

Główną konkluzją twierdzenia, że „proces poznawczy nie jest cały w głowie”, jest to, iż organizm ludzki, pozostając w interakcji ze światem, tworzy podwójny (w sensie: dwuskładnikowy) inteligentny system poznawczy. Składniki tego systemu są aktywne i zachowują się w taki sposób, jak to zwykle ma miejsce w procesie przetwarzania danych. W konsekwencji „[...] ten rodzaj podwójnego procesu działa równie dobrze jak proces poznawczy bez względu na to, czy jest, czy nie w całości w głowie”<sup>10</sup>. Usunięcie zaś składnika zewnętrznego w tym podwójnym systemie powoduje zanik behawioralnej kompetencji systemu, podobnie „jak to ma miejsce po usunięciu części mózgu”<sup>11</sup>.

<sup>7</sup> Ibidem.

<sup>8</sup> Ibidem.

<sup>9</sup> Ibidem; podkr. autorów.

<sup>10</sup> Ibidem.

<sup>11</sup> Ibidem. Trudności z uznaniem eksternalizmu aktywnego wynikają z tego, że identyfikujemy zazwyczaj poznanie ze świadomością i – jak zauważają Clark i Chalmers – „wydaje się dalekie od prawdopodobieństwa, że świadomość rozszerza się poza głowę” w sytuacjach, jakie rozważa się w ramach tej koncepcji. Przyjmuje się, że różne rodzaje procesów, także te funkcjonujące poza granicami świadomości, odgrywają istotną rolę w poznawczym przetwarzaniu danych. Zdaniem Clarka i Chalmersa fakt, że „zewnętrzne procesy są zewnętrzne, podczas gdy świadomość jest [stanem] wewnętrznym, nie jest powodem, by zaprzeczać, że te [zewnętrzne] procesy są poznawcze”. Procesy te są składnikami umysłu (rozszerzonego), choć są poza świadomością tego, jak przebiegają.

Jak pisze Clark: „Chcę przekonywać, że ludzki umysł jest naturalnie zaprojektowany [tak], by dokooptować ogrom pozaneuronalnych elementów jako (dość dosłownie) części swoich rozszerzonych i rozproszonych procesów poznawczych”<sup>12</sup>. Gdy elementy świata zewnętrznego odgrywają szczególną rolę w przebiegu procesów poznawczych i osiągnięciu określonych rezultatów, można – zdaniem autorów artykułu – zobaczyć, że „umysł naprawdę rozszerza się na świat”<sup>13</sup>.

W argumentacji za rozszerzeniem umysłu przywołuje się przyszłe osiągnięcia techniki, elektroniki, robotyki, choć oparte już na pewnych współczesnych osiągnięciach<sup>14</sup>. Wyobraża się możliwe przyszłe włączenie do mózgu różnych modułów, mających na celu wspomaganie naszej pamięci, jej zakresu, prędkości przeprowadzania niektórych operacji (np. liczenia, jeśli to byłoby konieczne) itp. Kiedy moduł jest implantowany, to procesy przetwarzania danych w nim zachodzące wspierają procesy poznawcze mózgu, stając się jak gdyby całkiem wewnętrznymi procesami poznawczymi.

Szczególnym przypadkiem takiego rozszerzenia możliwości przetwarzania danych o świecie realnym czy wyobrażonym, z zaimplementowanym w maszynie programem informatycznym, może być każdy komputer, sieć, które wspomagają procesy przetwarzania informacji otrzymywanych przez człowieka czy to w postaci graficznej (teksty, obrazy), czy też w postaci dźwiękowej lub dotykowej, kinestetycznej, jak to się dzieje w wypadku różnych symulacji czy gier.

Na zarzuty Clark odpowiada, że krytycy opierają się na podejrzanym założeniu, że komponent „biologiczny jest w jakiś sposób szczególny”<sup>15</sup> wyróżniony i że funkcjonuje on w taki sposób, w jaki (obecnie) nie funkcjonują elementy i media zewnętrzne względem czaszki. Drugim wątpliwym założeniem, na jakim oparta jest krytyka, jest zbyt restryktywna ontologia stanów poznawczych i ich treści psychicznych.

W kontekście tej koncepcji umysłu warto też rozważyć możliwość udziału człowieka jako elementu systemu, którego całość funkcjonuje w pełny sposób dopiero w rzeczywistości wspomaganej elementami rzeczywistości cyfrowej, by zdać sobie sprawę z zagrożeń i perspektyw tego typu systemów przetwarzania danych świata. Takie możliwości stwarza nowoczesna technologia oparta na udziale w naszym funkcjonowaniu w świecie realnym, wspomaganym maszynami sztucznej inteligencji. Mogą one współpracować z ludźmi w realizacji zadań o charakterze fizycznym i intelektualnym, tworząc system efektywny poznawczo lub technicznie. Maszyny

---

<sup>12</sup> A. Clark, *Autor's Response*, „Metascience” [w druku], tekst jest odpowiedzią udzieloną w trakcie sympozjum „Natural-Born Cyborgs”. <http://www.philosophy.ed.ac.uk/people/clark/pubs/metasciencereply.pdf>, s. 1, dostęp: 19 listopada 2012.

<sup>13</sup> A. Clark, D.J. Chalmers, op. cit.

<sup>14</sup> Por. ocenę tych możliwości w kontekście koncepcji rozszerzonego umysłu: A. Clark, *Reasons, Robots and the Extended Mind*, „Mind and Language” 2001, vol. 16, nr 2, s. 121–145.

<sup>15</sup> Idem, *Autor's Response*, op. cit., s. 2.

mogą wspomagać operacje wymagające pamięci, zdolności przetwarzania danych, co pozwala na szybkie uzyskiwanie stosownej wiedzy, jak robi się to od dawna z wykorzystaniem komputerów lub sieci. Powstające relacje przekazu danych czy przetwarzania informacji budowane są na fizycznej implementacji operacji cyfrowych, co stwarza sytuację nakładania się rzeczywistości realnej i wirtualnej.

Wizje rzeczywistości wirtualnej wewnątrz organizmu człowieka roztacza w swoich opracowaniach Ray Kurzweil<sup>16</sup>, pisząc o współdziałaniu umysłu i implantowanych bezinwazyjnie elementów nanorobotów do naszego krwioobiegu. Umożliwia to oddziaływanie elementów elektronicznych wykrywających impulsy elektryczne w neuronach i oddziałujących na nie, wywołując odpowiedni stan pobudzenia lub wyłumienia umysłu. Może to powodować stany rzeczywistości wirtualnej wewnątrz stanów organizmu zarówno fizjologicznych, jak i mentalnych, związanych z przetwarzaniem danych. Czy budowane stany wirtualne obejmować będą stany świadomości podmiotu, jest sprawą sporną wśród filozofów oraz teoretyków rzeczywistości wirtualnych.

Odwołując się do wcześniejszych ustaleń, można zauważyć, że oddziaływania penetrujących nasz krwioobieg nanorobotów będą musiały respektować prawa fizyki (biochemii), by skutecznie wchodzić w interakcje z określonymi elementami układu neuronalnego. Z konieczności też będą musiały podlegać zasadzie domknięcia przyczynowego, ponieważ przestrzeń, w jakiej będą zachodzić reakcje, jest przestrzenią – jak pewnie zakłada Kurzweil – realnej rzeczywistości. Rzeczywistość wirtualna pojawia się wraz z przejściem ze świata zjawisk fizykalnych do świata zjawisk psychicznych. Zakłada się, że sygnały od „prawdziwych zmysłów” będą odbierane w „świecie wirtualnym”. Jednak zupełnie zagadkowy staje się w takich ujęciach rodzaj oddziaływania zachodzący między fizykochemiczną naturą „prawdziwych” zmysłów a naturą stanów świata wirtualnego, jeśli nie powiąże się stanów świata zmysłów ze stanami świata wirtualnego zależnościami przyczynowymi.

Koncepcja umysłu rozszerzonego zakłada, że na stany funkcjonalne umysłu składają się stany świata wewnętrznego i zewnętrznego (pomijam tu rozważaną powyżej możliwość budowania stanów wirtualnych wewnątrz organizmu, gdyż dotyczą one przede wszystkim funkcjonalnych stanów fizjologicznych). Koncepcja umysłu rozszerzonego pełniej i wyraźniej ujawnia środowiskowy (w tym społeczny) aspekt budowania stanów mentalnych (psychicznych), ponieważ zakłada, że stany mentalne jednego podmiotu myślącego mogą być częściowo konstytuowane w procesie interakcji z innymi stanami elementów rzeczywistości społecznej czy elektronicznej.

W niektórych sytuacjach wzajemne transmisje informacji między elementami środowiska a danym podmiotem tworzą spójny system przetwarzania informacji.

---

<sup>16</sup> <http://www.kurzweilai.net/> – strona zawiera wiele ciągle aktualizowanych doniesień o osiągnięciach z pogranicza medycyny, bioniki i AI; dostęp: 19 listopada 2012.

Element tego środowiska, pozostając w określonej interakcji z podmiotem, może odgrywać rolę składnika umysłu tego podmiotu, funkcjonującego na zewnątrz jego czaszki. Doniosłość takiego zewnętrznego składnika ujawnia się wówczas, gdy wyjaśniamy stany poznawcze, emocjonalne, a przez to i zachowanie danego podmiotu, odwołując się do całego systemu, w którym elementy środowiska pełnią role aktywnych składników całego systemu. W takiej sytuacji informacje (będące stanami pobudzeń układu fizycznego, realizującego określony program) zawarte na zewnątrz głowy mogą pełnić tę samą rolę, co aktywne stany neuronalne w mózgu. W obu wypadkach służyć mogą do wyjaśnienia zachowań podmiotu dysponującego określonymi rezultatami przetworzenia informacji.

Rzeczywistość na zewnątrz podmiotu, z której elementami podmiot pozostaje w odpowiednich relacjach, jest rzeczywistością oddziaływań przyczynowych, a przez to jest rzeczywistością „rzeczywistą”, a nie wirtualną „możliwą”, jeśli przez tę ostatnią rozumiemy stany rzeczy niepodlegające prawidłowościom przyrody, jakim podlega funkcjonowanie mózgu. Można jednak zasadnie utrzymywać, że w powyżej wspomnianym sensie rzeczywistość wirtualna, a także rzeczywistość stanów umysłowych, jest rzeczywistością realną, jeśli przyjęliśmy, że jest rzeczywistością, której fundamentalne prawa są prawami zgodnymi z zasadą domknięcia przyczynowego. W odniesieniu do stanów mentalnych przyjąć trzeba, że są to stany umysłu pojmowanego zgodnie z koncepcją umysłu rozszerzonego.

Rzeczywistość wirtualna, często pojmowana jako rzeczywistość generowana przez elektroniczne nośniki nowych mediów, nie jest rodzajem rzeczywistości odrębnego rodzaju. Na mocy przyjętych założeń o naturalizmie (fizykalizmie) i związanej z nimi zasady domknięcia przyczynowego można przyjąć, że oddziaływania poszczególnych elementów rzeczywistości wirtualnej są realne w swej sprawczości przyczynowo-skutkowej, co powoduje, że człowiek staje się aktywnym czynnikiem działań sprawczych i poznawczych w otaczającym go środowisku wirtualnym (cyberprzestrzeni). Z perspektywy koncepcji umysłu rozszerzonego, która bardziej adekwatnie opisuje i wyjaśnia wiele działań człowieka, można przyjąć, że elementy rzeczywistości wirtualnej, będące artefaktami działań maszyn, ich symulacji czy przekształceń informacyjnych, wchodzą w skład systemu poznawczego i motywującego człowieka jako podmiotu jednostkowego. Włączenie elementów środowiska elektronicznego, przestrzeni wirtualnej do obszaru stanów mentalnych podmiotu powinno zaowocować myśleniem o tych elementach z większą uwagą, jaka należy się składnikom podmiotowego wyposażenia poznawczego i sprawczego.

Dodatkowo przyjmując, że stany rozszerzonego umysłu mogą determinować określone treści naszych szerokich stanów mentalnych, zwracać się powinno większą uwagą na istnienie i funkcjonowanie takich aktywnych elementów środowiska, które determinują treści naszych stanów mentalnych.

Na podstawie analizy problemu zagrożenia i jego usytuowania względem umysłu podmiotu stwierdzić można, że zagrożenie – w tym wypadku ze strony mediów elektronicznych – jest zagrożeniem treści i funkcjonowania całego systemu rozszerzonego umysłu, a nie elementów środowiska elektronicznego wobec istniejącego niezależnie od nich podmiotu jednostkowego. Elementy zewnętrzne, ale włączone w układ generujący rzeczywistość wirtualną, tworzą system, który jako całość jest w stanie kreować różne cechy tej rzeczywistości, jej funkcjonalność, celowość, treść i wiele innych, których powstawanie tradycyjnie przypisywano tylko podmiotowi rozumianemu jako autonomiczna jednostka, będąca samodzielnym aktorem w swoim środowisku zewnętrznym. W nowym ujęciu elementy otoczenia są składnikami rozszerzonego umysłu podmiotu, będąc przez to przedmiotem jego troski, by nie stanowiły przyczyny zagrożenia lub dysfunkcyjności w środowisku elektronicznym czy społecznym.

#### **THREAT TO THE MIND OR THREAT IN THE MIND**

In my article I scrutinize the problem of threat which can be occasionally generated by electronic media. I argue that this threat is inside the mind, not outside it. Accepting a naturalistic way in explaining reality, and in particular a form of physicalism which makes the assumption of a causal closure of the world. As a consequence, I claim that the nature of the mind is also naturalistic and remains in certain relations to the environment, including electronic environment. The opening thesis can be justified in the light of the extended mind concept. Electronic media support and determine our actions and behaviour but the threat should be explained as something which placed inside the mind. This approach should have consequences for the way we understand our presence in this new environment and the way we function in it.