

Anita Miszczyk
Wydział Historyczny
Instytut Informatyki Naukowej i Studiów Bibliologicznych

Raj dla graczy...?

O zagrożeniach, jakie niesie wirtualna rzeczywistość.

Odkąd byłam małą, gry komputerowe towarzyszyły mojemu dorastaniu i rozwojowi. Nie tylko pomagały mi poprawić spostrzegawczość czy logiczne myślenie, ale uczyły mnie także języków obcych. Graczem pozostałam do dziś i jak każdy z nas mam jedno marzenie – móc wejść całkowicie do wirtualnej rzeczywistości i stać się częścią gry. Choć oczywiście to marzenie nie jest w stanie się spełnić przy użyciu dzisiejszej technologii, to niewykluczone, że uda się to w przyszłości. Czy jednak w ogóle powinnam o tym marzyć?

Koncepcję wirtualnej rzeczywistości starają się w różnoraki sposób unaocznic twórcy filmów science-fiction już od dawna. Ciekawe są sposoby, w jakie realizują swoje wizje przyszłości – czy granie przeniesie się z monitorów na hologramy, jak w filmie *Ona*ⁱ, czy też będziemy mogli całkowicie „wejść” w grę, czego doświadczamy w filmie *Inny wspaniały świat*ⁱⁱ?

Filmy świetnie obrazują możliwości, a także obawy, jakie niesie ze sobą wirtualna rzeczywistość. Kontynuując filmowe przykłady, zacząć można od wizji najczarniejszej, przedstawionej przez braci Wachowskich w serii filmów *Matrix*ⁱⁱⁱ. Obawa, iż świat otaczający nas nie jest światem rzeczywistym jest w dzisiejszych czasach, z obecną technologią, prawie nieobecna (choć sceptycy mogliby przytoczyć argument snu Kartezjusza – ale nie sen teraz rozważamy). Jednak gdyby udało się przenieść człowieka do świata całkowicie wirtualnego, skąd wiedziałby czy świat, w którym aktualnie przebywa jest rzeczywisty czy wirtualny? Podobne pytanie stawia *Incepcja*^{iv}, w której nie tylko można ingerować w sny człowieka, ale można budować sen w śnie – właściwie bez końca. Taka sytuacja stawia nas przed zupełnie nowymi problemami – rozróżnienia, co jest prawdą, a co nie; udowodnienia, że nadal sami kierujemy swoim życiem; upewnienia się, że nasi bliscy naprawdę są naszymi bliskimi. Ciągłe poddawanie tych kwestii w wątpliwość u niejednej osoby mogłoby wywołać paranoję, nie do końca nieuzasadnioną.

Inny punkt widzenia prezentuje rosyjski film *W grze*^v. Stworzono tam grę, która pozwala człowiekowi w tzw. ‘realu’ zaadaptować zdolności ze świata wirtualnego – superszybkość czy latanie. Wydaje się, że jest to coś wspaniałego, co zmieniałoby wszystkich ludzi w superbohaterów. Jednak każdy medal ma dwie strony – także ten. Jeśli wirtualna rzeczywistość może wpływać na człowieka realnego, to skąd mamy pewność, że będzie to tylko wpływ pozytywny? Jest opcja negatywna, zmora wszystkich technologii – wirusy. Już dawno opuściły one jedynie krąg komputerów i przeniosły się na wszelkie inne urządzenia, co każe przypuszczać, że wynaleziono by również takie, które infekować będą program odpowiedzialny za tworzenie wirtualnego świata.

Co stanie się z nami, jeśli gra się zawiesi? Co się stanie, jeśli umrzemy w grze? Czy będzie to miało na nas jakikolwiek wpływ, czy po prostu ‘obudzimy się’ w realnym świecie, jak w *Incepcji*? Takich pytań zadać można jeszcze wiele.

Na koniec należy wspomnieć o najpoważniejszym zagrożeniu, jakie niesie możliwość przeniesienia się do świata wirtualnego. Chodzi oczywiście o wirtualny raj.

Media codziennie atakują nas wizerunkami człowieka idealnego – pięknego, bogatego, odnoszącego sukcesy w życiu zawodowym i prywatnym. Choć codzienność uczy nas, że nie można mieć wszystkiego, nauka ta nie odnosi się do świata wirtualnego.

W realnym życiu nie udaje nam się ukończyć studiów czy znaleźć pracy, ginie nam ktoś bliski albo rozpada się nasz związek. W wirtualnym świecie nic takiego nie może mieć miejsca, w końcu to my ją kreujemy. Taką wizję przedstawiają filmy *eXistenZ*^{vi}, a poniekąd także nasza rodzima *Sala Samobójców*^{vii}.

Świat, w którym możemy cofnąć się do poprzednio zapisanego stanu gry, jeśli coś nam nie wyszło lub się nie podoba. Nie dogadujemy się z kimś - kasujemy go ze swojego świata. Największym zagrożeniem nie jest więc zastanawianie się co jest rzeczywistością, a co nie – jest nim dobrowolna rezygnacja z życia rzeczywistego na rzecz wirtualnego.

Choć przedstawiona przeze mnie wizja przyszłości wirtualnej rzeczywistości jest dość czarna, są to tylko zagrożenia z nią związane. Wierzę, że taka technologia mogłaby zrobić wiele dobrego, na przykład dla osób niepełnosprawnych. Jednak ze wszystkiego należy korzystać z umiarem, a człowiek ma niestety skłonność do nadużywania wszystkiego, co niesie mu, na różne sposoby, szczęście.

Właśnie dlatego uważam, że jeśli kiedykolwiek uda się stworzyć wirtualną rzeczywistość, która – dosłownie – wciągnie ludzi, wciągnie do tego stopnia, że zrezygnują oni ze swojego realnego życia, będzie to olbrzymim krokiem ku upadkowi społeczeństwa, a może nawet cywilizacji, jaką znamy dziś. Marzenia o byciu częścią gry odkładam więc do tych, które są bardzo kuszące, ale po dłuższym zastanowieniu mam nadzieję, że nigdy się nie spełnią.

Odniesienia:

ⁱ *Her*, reż. Spike Jonze, 2013: <http://www.imdb.com/title/tt1798709/>

ⁱⁱ *Another Perfect World*, reż. Jorien van Nes, Femke Wolting, 2009: <http://www.imdb.com/title/tt1441240/>

ⁱⁱⁱ *Matrix*, reż. Andy Wachowski, Lana Wachowski, 1999: <http://www.imdb.com/title/tt0133093>

^{iv} *Inception*, reż. Christopher Nolan, 2010: <http://www.imdb.com/title/tt1375666>

^v *Na igre*, reż. Pavel Sanaev, 2009: <http://www.imdb.com/title/tt1532382>

^{vi} *eXistenZ*, reż. David Kronenberg, 1999: <http://www.imdb.com/title/tt0120907>

^{vii} *Sala samobójców*, reż. Jan Komasa, 2011: <http://www.imdb.com/title/tt1808454/>