

Jakub Pruszyński  
MIMUW

## Wirtualny świat wyobraźni

W obecnym świecie większość otaczających nas sprzętów jest skomputeryzowana. Współczesny człowiek, dzięki rozkwitowi urządzeń mobilnych, ma niemal nieprzerwany kontakt z komputerami, i nie musi tu koniecznie chodzić o starego poczciwego peceta. Oprócz zastosowań związanych z pracą i z nauką, niemal wszyscy korzystają z tych technologicznych cudów jedynie po to, żeby zabić wszechogarniającą nudę. Przeciętni użytkownicy oglądają filmy, surfują po Internecie albo grają w gry komputerowe. Ale jak współpraca typu człowiek - maszyna będzie wyglądała w przyszłości?

Według mnie z biegiem lat takie akcesoria komputerowe jak myszka, klawiatura, głośniki czy duże monitory przejdą do lamusa. Jedyne miejsce, gdzie je zobaczymy, będzie muzeum albo zakurzone poddasze. Dlaczego? Ponieważ ich użyteczność okaże się po prostu zbyt ograniczona. W moim odczuciu współpraca człowiek - maszyna zostanie oparta na integracji między ludzkim mózgiem a komputerem.



Może integracja ta nie będzie aż tak głęboka jak zostało to pokazane w filmie braci Wachowskich pt. „Matrix”, gdzie główni bohaterowie posiadali z tyłu głowy miejsca na „wtyczki”, ale zapewne będzie zapewniała podobne „efekty specjalne”.

Według mnie komputer będzie oddziaływał na człowieka za pomocą hełmu, który wpłynie na naszą percepcję. Będzie on zdolny włamać się do naszej świadomości, zmieniając ją na tę wirtualną. Stworzy w naszej głowie nasz własny, osobisty i wymyślony świat, którego kształt będziemy mogli kontrolować za pomocą myśli. To tak jakby każdy z nas posiadał prywatną kopię wszechświata, i mógł go kreować w najdrobniejszych szczegółach, według własnego uznania. Hełmy, które mają za zadanie wpływać na ludzką świadomość, już istnieją. Hełm Boga (ang. God helmet) to urządzenie wykorzystywane w eksperymentach z dziedziny neuroteologii, które stymuluje mózg przy pomocy pola elektromagnetycznego, żeby wywołać określone doznania o charakterze doświadczeń religijnych. Niektóre firmy, jak choćby Sony, rozwijają hełmy dla graczy komputerowych, chcąc stworzyć kompletny interfejs rzeczywistości rozszerzonej. Wraz z upowszechnieniem się takich rozwiązań świat mógłby zacząć przypominać ten przedstawiony w książce „Granicą rzeczywistości” autorstwa Marcina Przybyłka. Podczas gdy część społeczeństwa pozostaje w „realium”, inni wybierają Sieć, w której mogą stać się bogami, jedynymi obywatelami wirtualnego miejsca, gdzie przeżywają swoje najgłębsze marzenia, podróżują poza czasem i rozkoszują się życiem. Dla wielu taka wizja wydaje się nęcąca. W końcu kto z nas nie chciałby przeżywać przygód z ulubionych książek w dosłownym tego słowa znaczeniu? Walczyć na miecze świetlne, stawać do pojedynku na kopie...

Hełm kreujący wirtualną rzeczywistość nie posiadałby jedynie zastosowań rozrywkowych. Pozwalałby na naukę i poznawanie świata w niewyobrażalnym wcześniej tempie. Dzięki niemu moglibyśmy nauczyć się dosłownie wszystkiego, poczawszy od gotowania, a skończywszy na znajomości wszystkich języków na Ziemi... Dzięki połączeniu z Internetem urządzenie to posiadałoby dostęp do obecnej wiedzy cywilizacyjnej. Oczywiście

oferowałyby również możliwość zapraszania innych użytkowników do naszego świata, bo przecież najlepsze wędrowki to te spędzone w towarzystwie.

Wszystko, co dobre, ma swoją ciemną stronę. Co stanowiłyby wady takiego urządzenia? Byłoby ono po prostu przerażająco uzależniające. Świat realny w jednej chwili stałby się szary, ponury i nade wszystko piekielnie nudny. Dużo ludzi uciekłoby w pełni przed rzeczywistością, która stałaby się dla nich zbędna, zamknęłoby się w swoich własnych myślach.

Podsumowując, mimo cichego marzenia o hełmie przyszłości, mam mieszane odczucia co do podobnego wynalazku. Z jednej strony chyba każdy chciałby mieć osobisty świat, z drugiej strony może trzeba bardziej doceniać rzeczywistość. Trudniej ją zmieniać i ją kształtować niż wirtualny wszechświat, ale w końcu to w niej jak dotąd toczy się nasze życie.