

Wojciech Sidor
MIMUW

Poczuj się bogiem

Powiedzmy sobie jedno: społeczeństwo się informatyzuje. Nie mówię, że to złe, nie mówię, że to dobre, po prostu tak jest. Co za tym idzie, również nasza rozrywka stopniowo przenosi się do cyberświata.

Ostatnio głośno było na temat pewnych dwóch gier: Diablo 3 i The Elder Scrolls V: Skyrim. Ot, gry jak gry - tym się chodzi, tym się strzela/atakuje/cokolwiek, tam chcą jedno, tu chcą drugie, itp., itd. Patrząc na emocje przez nie wywoływane, można się domyślić, że są one (w pewnych przypadkach) nieodłączną częścią ludzkiej egzystencji... Ale co będzie dalej? Jeśli przybieranie innej osobowości wydaje się takie atrakcyjne, może siedzenie przed komputerem/konsolą przestanie wystarczać?

Już jakiś czas temu były pomysły wprowadzania interaktywnych kombinezonów z wyświetlanym przed oczyma obrazem, przenoszące ruchy kończyn na ruchy postaci w grze. Abstrahując od tego jak te pomysły zostały zrealizowane, zastanówmy się, czemu to miałyby być *to*? Trzeba się nabiegać (a w mieszkaniu, czy domu mamy na ogół mniejsze niż światy gier), nie wygodne to, a oczy bołą od skupiania się na wyświetlanym obrazie. Ogółem - nie jest dobrze. A nawet gdyby było, może być *lepiej*.

A gdyby tak pominąć jedną "warstwę" komunikacji ze światem - receptory? Zamiast stymulować skórę, czy oczy, można by stymulować nerwy lub bezpośrednio podłączyć się do mózgu. Tu już jest znacznie ciekawiej - dostajemy możliwość (realnego) zasymulowania dowolnego odczucia, jakie odczuwamy w rzeczywistym świecie. Jeśli tak, to czemu ograniczyć się do zabijania smoków, latania samolotem, czy innych tego typu rzeczy spotykanych w dzisiejszych grach komputerowych? Moglibyśmy zasymulować kontakt ze zmarłymi, moglibyśmy zażywać narkotyki bez szkody na zdrowiu, moglibyśmy być wszechmogący, moglibyśmy być kimkolwiek, gdziekolwiek, czy jakkolwiek byśmy chcieli. Kusząca wizja, od której spełnienia tu i teraz hamuje nas poczucie odpowiedzialności za swój los (no, poza fizycznymi ograniczeniami)...

W pewnym momencie, niestety(?), trzeba postawić granicę. Jeśli wirtualna "rzeczywistość" stałaby się tak atrakcyjna, to co miałyby skłaniać do powrotu do tej rzeczywistości? Pytanie zdaje się być aktualne już dziś, patrząc na ludzi spędzających po 12 godzin dziennie *na fejsie*, więc i odpowiedź powinna być taka sama: poczucie odpowiedzialności za siebie i gatunek (przy dowolności rozrywki pojęcie *nudy* straciłoby sens, więc tylko w tym ratunek). Powoli skłaniamy się ku aspektom filozoficznym i etycznym, jednak wbrew pozorom nie jest to bezsensowne. Jakikolwiek postęp technologiczny musi najpierw przejść akceptację etyczną (patrz: klonowanie ludzi - technicznie wykonalne (w perspektywie), jednak względy etyczne hamują rozwój tej dziedziny).

A więc jak będzie? Czy w przyszłości wszyscy stopniowo zaczną się przyłączać do cybernetycznej-super-przyjemnej-nowej-lepszej-rzeczywistości i z braku rąk do wypieku chleba umrzemy z głodu?

Moja wizja? Ludzkość dojdzie do rozrywek "neuronowych" - jednak tylko tych "bezpiecznych", a od bycia wciągniętym w wir hedonizmu zabezpieczy nas pierwotny strach przed odczuwaniem przyjemności.

A może nie? Może do tego momentu wszyscy się wybijemy? Może powstanie super-komputer symulujący ludzki mózg i odkryje/wymyśli wszystko, co tylko się da, i poznamy Prawdziwy Sens Życia i nasze wysiłki zostaną skierowane na inny tor? Pozostaje czekać...