

*Jarosław Boruszewski*

## Semantyka po semantyce.

### O współczesnych projektach komunikacji bez symboli

*Tekst niniejszy traktuje o współczesnych projektach komunikacji bez symboli, do których należy zaliczyć projekt kultury bez symboli oparty na neo-pragmatystycznej filozofii Donalda Davidsona i Richarda Rorty'ego oraz projekt komunikacji post-symbolicznej Jarona Laniera – informatyka, eseisty i kompozytora, autora terminu „rzeczywistość wirtualna”. Celem artykułu jest rozpatrzenie semantycznych problemów generowanych przez założenia tych projektów, ponieważ, pomimo występowania licznych między nimi różnic, postuluje się w ich ramach odrzucenie pojęcia odniesienia przedmiotowego. Przyjrzą się bliżej temu, jak postulat ten jest formułowany, jaką przedstawia się argumentację za nim przemawiającą oraz na czym miałyby polegać jego praktyczna realizacja.*

#### 1. O pojęciu symbolu

Według Charlesa S. Peirce'a symbol odnosi się do swego przedmiotu na mocy *konwencji* i posiada odniesienie przedmiotowe tylko wtedy, gdy jest w odpowiedni sposób *interpretowany* (w terminologii Peirce'a: dzięki relacji do jego interpretantu).<sup>1</sup> Uchwytne zmysłowo symbol na mocy odpowiednich związków *myślowych* reprezentuje przedmiot lub zdarzenie w taki sposób, że percypując symbol nie myślimy o nim, lecz o jego odniesieniu. Myślowy związek symbolizowania jest czymś różnym od związków przyczynowo-skutkowych czy związków typu część (fizyczna)-całość (fizyczna).<sup>2</sup> Relacja symbolizowania może być relacją aksjolo-

---

<sup>1</sup> „Symbol jest znakiem, który straciłby zdolność bycia znakiem, gdyby nie było interpretantu. Jest nim wyrażenie językowe, które oznacza to, co oznacza, kiedy jest rozumiane jako znaczące to właśnie.”; Ch. S. Peirce *Wybór pism semiotycznych*, Warszawa 1997, s. 163.

<sup>2</sup> J. Kmita, „Symbolizowanie jako relacja aksjologiczna oraz jako relacja semantyczna”, w: T. Kostyrko (red.), *Symbol i poznanie. W poszukiwaniu koncepcji integrującej*, Warszawa 1987, s. 188.

giczną, jeżeli tym, co symbolizowane jest pewna wartość, jeżeli natomiast tym, co symbolizowane jest pewien przedmiot, własność lub stan rzeczy, to mówimy o relacji *symbolizowania semantycznego*, czyli relacji odniesienia przedmiotowego.<sup>3</sup> Ze względu na cel niniejszego artykułu interesować mnie będą problemy dotyczące symbolizowania semantycznego; problematyki związanej z symbolizowaniem aksjologicznym nie będę podejmował. Pod względem formalnym związek symbolizowania będziemy rozumieć jako triadę: symbol – relacja symbolizowania – obiekt symbolizowany<sup>4</sup>.

Rozważania nad projektami desymbolizacyjnymi prowadzone są często w kontekście problematyki związanej z nadejściem epoki ponowoczesności. Nie jest moim celem podejmowanie tak rozległego zakresu zagadnień, warto jednakże pokrótce przedstawić historyczne tło problemu, w postaci zarysu procesów historyczno-kulturowych przemian relacji symbolizowania. Ważny w tym względzie jest problem odróżnienia (oddzielenia) relacji symbolizowania od relacji związku przyczynowego. Na etapie kultur wczesnotradycyjnych – synkretyczno-magicznych – wspomniane relacje nie są od siebie oddzielone, lecz są połączone w sposób *pierwotnie synkretyczny*. Pierwotnie synkretyczne powiązania występują wtedy pomiędzy *przyczynami-symbolami* a *skutkami-obiektami symbolizowania*. Wyodrębnienie się kultur typu późnotradycyjnego polega na platońsko-religijnym *rozdzieleniu* świata na dwie sfery: ponadmysłową – idealną i zmysłową – ziemską. Następuje tu już pewne „nieprecyzyjne” rozdzielenie relacji symbolizowania i przyczynowości. Możemy wówczas mówić o *protosymbolu* (prototypie symbolu), *relacji protosymbolizowania* i *obiekcie protosymbolizowania*; analogicznie mówimy o protoprzyczynowości. Różnica polega na tym, że obiekty protosymbolizowania należą do sfery idealno-nadprzyrodzonej, natomiast w przypadku związku protoprzyczynowego pozostajemy w sferze zjawiskowo-ziemskiej. Pojęcie relacji symbolizowania oraz jej odróżnienie od związku przyczynowo-skutkowego ukonstytuowane zostało na gruncie nowoczesnej kultury zachodniej.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> Ibid., ss. 192-195.

<sup>4</sup> J. Kmita, *Jak słowa łączą się ze światem. Studium krytyczne neopragmatyzmu*, Poznań 1998, ss. 232-234.

<sup>5</sup> Ibid., ss. 237-247; J. Kmita „Wprowadzenie”, w: J. Kmita (red.), *Czy metamorfoza magiczna rekompensuje brak symbolu?*, Poznań 2001, ss. 7-18.

## 2. Projekt kultury bez symboli

Myśl Davidsona i Rorty'ego, na której opiera się projekt kultury bez symboli, posiada gruntowne opracowanie w literaturze przedmiotu; ograniczę się tylko do skrótego jej przedstawienia.

Fundamentalną kwestią dla projektu kultury bez symboli jest odrzucenie tzw. „trzeciego dogmatu empiryzmu” – dualizmu schematu pojęciowego i treści empirycznej – idei, że schematy pojęciowe, języki organizują albo odpowiadają: doświadczeniu, strumieniu wrażeń, danym zmysłowym, czy podrażnieniom powierzchni neuronalnej<sup>6</sup>.

Za Jerzym Kmitą stanowisko to nazwę *nominalizmem lingwistycznym*, zgodnie z którym nie istnieje język jako logicznie lub strukturalistycznie pojęty abstrakcyjny *system wyrażień-typów*. Nominalistycznie rozumiany język jest agregatem *konkretnych aktów „mówienia”* polegających na stosowaniu *wypowiedzi-egzemplarzy (tokens)*.<sup>7</sup> Takie ujęcie języka posiada ważką konsekwencję w postaci odrzucenia pojęcia odniesienia przedmiotowego. Pozostaje „spłaszczona” semantyka dyskwotacyjnie pojętej prawdziwości, opierająca się jedynie na prawomocności konwencji (T) Tarskiego, przestylizowanej odpowiednio dla potrzeb empirycznych badań nad „mówieniem”. Pojęcie prawdy jest wtedy orzekane o *konkretnej wypowiedzi zdaniowej użytej przez określoną osobę w określonym czasie*. Pojęcie odniesienia przedmiotowego może być używane jedynie w sposób abstrakcyjno-teoretyczny („rachunkowy”), jednakże w interpretacyjnej praktyce komunikacyjnej stosowanie go jest bezowocne.<sup>8</sup>

Rorty rozważając pojęcie referencji wskazuje na jego dwuznaczność. Po pierwsze może to być, zachodząca niezależnie od czyjejkolwiek o tym wiedzy, relacja pomiędzy wyrażeniami językowymi a pewnymi fragmentami rzeczywistości, albo – po drugie – czysto „intencjonalna” relacja, która może zachodzić pomiędzy wyrażeniami językowymi a czymś nieistniejącym. Pierwszą z nich nazywa „*odnoszeniem się*” i uważa, że jest to techniczny termin filozoficzny, natomiast drugą nazywa „*mówieniem o*”, traktując ją jako pojęcie zdroworozsądkowe. Według Rorty'ego potrzebna jest jedynie zdroworozsądkowa koncepcja „mówienia

<sup>6</sup> D. Davidson, „O schemacie pojęciowym”, *Literatura na Świecie*, 1991 nr 5, s. 108-110.

<sup>7</sup> J. Kmita, *Wymykanie się uniwersaliom*, Warszawa 2000, ss. 75-77.

<sup>8</sup> J. Kmita, *Jak słowa...*, op. cit., ss. 98-100.

o czymś”<sup>9</sup>. Pozostaje tylko relacja *bycia o czymś* (*aboutness*), a wiedza dotycząca stosowania tej kategorii jest „produktem ubocznym” naturalistycznego ujęcia zachowań językowych, bo jak pisze Rorty: „rozumiemy wszystko, co należy wiedzieć o relacji przekonań do rzeczywistości, kiedy rozumiemy ich przyczynowe relacje z rzeczywistością”<sup>10</sup>.

Rorty odrzuca też pojęcia potwierdzania i reprezentowania. Uważa, że oba pojęcia są zbędne<sup>11</sup>. Odrzuca zachodzenie obu tych relacji na rzecz *obustronnych* powiązań przyczynowo-skutkowych: poszczególne użycia wyrażen są przyczynowo uwarunkowane przez różnorakie sytuacje pozajęzykowe, a użycia te przyczynowo wywołują następujące po nich różnorakie sytuacje pozajęzykowe.<sup>12</sup> Istotną okolicznością jest to, że rozważane przez Rorty’ego zależności przyczynowe mają charakter *holistyczny*. W perspektywie holistycznej obiekty w świecie wyodrębnia się przez wielość prawdziwych zdań o tych obiektach, które orzekają o obiektach tych *wyłącznie cechy relacyjne* (zewnętrzne), łączące je z innymi przedmiotami. Chodzi o sieć powiązań przyczynowo-skutkowych, posiadającą pewne „środki ciężkości” – obiekty Rorty’ego. Z perspektywy holizmu pragmatystycznego Rorty’ego bezużyteczne jest pojęcie doświadczenia, gdyż jak stwierdza: „pojęcie ‘dowód’ nie na wiele się przydaje, kiedy w grę wchodzi próba rozstrzygnięcia poglądu na całą rzeczywistość”<sup>13</sup>. Propozycja Rorty’ego zmierza do sprowadzenia symbolizowania semantycznego do holistycznie współdziałających zależności przyczynowo-skutkowych. Myśl ta może być potraktowana jako wyraz tendencji panujących w kulturze euro-amerykańskiej (głównie tej ostatniej). Jest to tendencja zdążająca, jak pisze Anna Pałubicka, do *trzeciego, poweberowskiego „odczarowania świata”*, polegająca właśnie na sprowadzeniu wszelkich związków symbolizowania do zależności przyczynowo-skutkowych.<sup>14</sup>

### 3. Rzeczywistość wirtualna i projekt komunikacji post-symbolicznej

Specyfiką projektu Jarona Laniera jest to, że środowiskiem rozwoju i uprawiania komunikacji post-symbolicznej może być tylko *rzeczywistość wirtualna* (RW). RW jak pisze Lanier jest technologią wykorzystu-

<sup>9</sup> R. Rorty, *Filozofia a zwierciadło natury*, Warszawa 1994, ss. 257-267.

<sup>10</sup> R. Rorty *Obiektywność, relatywizm, prawda*, Warszawa 1999, s. 192.

<sup>11</sup> *Ibid.*, s. 13. <sup>12</sup> *Ibid.*, s. 182 n.

jącą „wykomputerowaną odzież” (*computerized clothing*) w celu syntezy wspólnego podzielnego rzeczywistości. Użycie tej „odzieży” umożliwia użytkownikom postrzeganie trójwymiarowego, otaczającego ich świata, różnego od świata fizycznego. Świat wirtualny Lanier nazywa *wspólną, powszechną halucynacją*, zachodzącą pomiędzy dwojgiem lub większą ilością ludzi. Kładzie on szczególny nacisk na to, że w RW może partycypować pewna ludzka wspólnota, gdyż z jednej strony odróżnia ją od idiosynkratycznych halucynacji prywatnych, natomiast z drugiej strony uznaje to za cechę wspólną RW ze światem fizycznym. RW doświadczana tylko przez jedną osobę byłaby bezwartościowa, gdyż jej celem jest właśnie umożliwienie posiadania wspólnych doświadczeń przez wielu użytkowników.<sup>15</sup>

Do najważniejszych filozoficznych idei post-symbolicznego projektu Laniera należą: rezygnacja z pojęcia odniesienia przedmiotowego oraz specyficznie rozumiane pojęcie doświadczenia. Komunikacja post-symboliczna zamiast na referencji, opierać się będzie na doświadczeniu (*communication will be experiential rather than referential*)<sup>16</sup>. Zagadnienia te są ściśle związane z problemem dotyczącym pojęcia informacji.

Wedle projektu Laniera dzięki RW będzie możliwa forma komunikacji bez użycia jakichkolwiek symboli, a w szczególności bez udziału języka – zarówno bez lingwistycznych uniwersaliów, jak i bez nominalistycznie rozumianego „mówienia”. Zamiast zapośredniczonego przez symbole odnoszenia się do przedmiotów, w RW możliwe będzie bezpośrednie stwarzanie i przetwarzanie *samych przedmiotów* stanowiących zawartość wspólnego wirtualnego świata. Lanier posługuje się następującym przykładem: zamiast użycia słowa „filiżanka” lub posługiwania się graficzną reprezentacją filiżanki, w świecie wirtualnym możliwe będzie bezpośrednie stworzenie konkretnej filiżanki i przekazanie jej w „akcie komunikacyjnym”.<sup>17</sup> Nazwy jednostkowe byłyby zastąpione konkretnymi jednostkowymi przedmiotami, natomiast substytu-

<sup>13</sup> Ibid., s. 102.

<sup>14</sup> A. Palubicka „Holizm pragmatystyczny jako wyraz następnego ‘odczarowania świata’”, w: A. Szahaj (red.), *Między pragmatyzmem a postmodernizmem*, Toruń 1995, s. 119.

<sup>15</sup> J. Lanier, *Without interaction we live in absurdity: Virtual reality as a way of sharing the new worlds*, 1998, <http://mediamente.rai.it/mmold/english/biblio-te/intervis/1/lanier.html>.

<sup>16</sup> A. Dubber, *Post-Symbolic Communication and the Colonisation of Cyberspace*, 2000, [home.aut.nz/~adubber/htm/vr\\_essay.html](http://home.aut.nz/~adubber/htm/vr_essay.html).

tem nazw ogólnych byłyby kolekcje składające się z dużej ilości podobnych przedmiotów jednostkowych umieszczonych w jakimś wirtualnym pojemniku.<sup>18</sup>

Projekt komunikacji post-symbolicznej oparty jest na specyficznym rozumianym pojęciu *bezpośredniego doświadczenia*. Nie chodzi tu jednak o „zwykle” cielesne doświadczenie zmysłowe, lecz o generowane komputerowo symulacje, wywołujące u „mieszkańców” wirtualnego świata powszechną halucynację wspólnej rzeczywistości. Symulacja komputerowa uważana jest za pewien nowy typ bezpośredniego doświadczenia. Jest to typ *doświadczenia zewnętrznego*, nie zaś nowy rodzaj introspekcji. Według Laniera RW nie jest światem subiektywnym, gdyż technologie RW nie dotyczą bezpośrednio tego, co dzieje się w mózgu użytkownika, lecz tego, co postrzegają jego zmysły. Nazywa to rzeczywistością, gdyż według niego realne jest to, co jest po drugiej stronie zmysłów.<sup>19</sup> O wirtualnym doświadczeniu pisze, że jest czymś w rodzaju wspólnego przytomnego snu, które w porównaniu do doświadczenia potocznego jest doświadczeniem „naprawdę niezwykłym” (*truly extraordinary experience*). Przebywanie i komunikowanie się w RW ma wzbogacać nasze „zwykle” doświadczenie potoczne. Według Laniera wirtualne bezpośrednie doświadczenie jest doświadczeniem *powtarzalnym*, ponieważ będąc generowanym komputerowo, może być zapisane w pamięci komputerowej a następnie wielokrotnie odtwarzane. W RW możliwe jest powtórne przeżywanie swoich minionych doświadczeń ze swojej własnej perspektywy w odmienny sposób, co więcej możliwe jest także odtworzenie minionego doświadczenia dla osób, które pierwotnie nie były świadkami odpowiednich zdarzeń.<sup>20</sup> Według Lanierowskiej wizji doświadczenie wirtualne miałyby być intersubiektywnie dostępne i współ-podzielane przez osoby partycypujące w RW. Twierdzenie, że „niezwykle” wirtualne bezpośrednie doświadczenie jest doświadczeniem powtarzalnym jeszcze mocniej odróżniałoby je od „zwykłego” bezpośredniego doświadczenia. Metoda („zwykłego”) bezpo-

---

<sup>17</sup> M. J. Jones, J. Lanier, *Equal Time: Jaron Lanier talks back. (CyberStage 2.2) (e-Journal)*, 1995, <http://www.cyberstage.org/archive/cstage22/Jaron22.html>.

<sup>18</sup> J. Lanier, *Post Symbolic Systems*, 1997, <http://pcd.stanford.edu/pcd-archives/pcd-fyi>.

<sup>19</sup> A. Heilbrun, J. Lanier, B. Stach, *A Portrait of the Young Visionary. A Vintage Virtual Reality Interview*, 1988, <http://www.well.com/user/jaron>.

<sup>20</sup> *Ibid.*; Jones, Lanier 1995, op. cit.

średniego doświadczenia nie jest ani intersubiektywnie dostępna, ani powtarzalna. Nie każdy może ją zastosować – jedynie te osoby, które były świadkami odpowiedniego zdarzenia – natomiast ten, kto może ją zastosować – tylko raz może się nią posłużyć.<sup>21</sup> W myśl projektu post-symbolicznego intersubiektywność komunikacji oparta ma być na kreowaniu i przetwarzaniu przedmiotów danych bezpośrednio we wspólnym dla uczestników, intersubiektywnie dostępnym doświadczeniu. Nie wymaga natomiast odwołania się do wspólnych symboli: zamiast wymiany symboli – „wymiana doświadczenia”<sup>22</sup>. Komunikacja post-symboliczna, zamiast na używaniu zmysłowo uchwytnych symboli, odnoszących się na mocy respektowanych przez użytkowników konwencji do określonych przedmiotów, miałaby polegać na generowaniu i operowaniu na samych zmysłowo uchwytnych przedmiotach. Zamiast użycia symbolu filiżanki lub słowa „filiżanka”, stwarzany jest doświadczalny obiekt „filiżanka” (*experiential object „cup”*)<sup>23</sup>.

#### 4. Symbole, informacja i doświadczenie

Objasniając post-symboliczny charakter swojego projektu Lanier odwołuje się do dwoistości symbolu. Z jednej strony jest on obiektem uchwytnym *zmysłowo*, z drugiej strony odnosi się on, dzięki związkom *mysłowym*, do czegoś poza nim samym. Żaden obiekt nie jest symbolem sam przez się, lecz jest jako symbol używany. Aspekt nie-symboliczny jest wydobywany, gdy symbol nie jest *interpretowany* jako odnoszący się do czegoś względem niego zewnętrznego. Lanierowi chodzi o symbol pozbawiony jakiegokolwiek *funkcji semiotycznej*, zredukowany do swego wyglądu (kształtu) zewnętrznego, do „tego, co z symbolu zmysłowo postrzegalne”. Pozostałość tą nazywa rzeczą (przedmiotem); twierdzi, że tak rozumiany aspekt nie-symboliczny jest pierwotny względem aspektu symbolicznego, że obiekt symboliczny pierwotnie jest po prostu

---

<sup>21</sup> K. Ajdukiewicz, „Subiektywność i niepowtarzalność metody bezpośredniego doświadczenia”, w: K. Ajdukiewicz, *Język i poznanie t. II*, Warszawa 1985, s. 371.

<sup>22</sup> M. E. Behr, J. Lanier, *Interview: Jaron Lanier, „Virtual Reality” Inventor*, 2002, <http://www.extremetech.com>.

<sup>23</sup> S. Penny, *Virtual Reality as the End of the Enlightenment Project*, 1992, [http://www.art.cfa.cmu.edu/penny/texts/VR\\_Dia.html](http://www.art.cfa.cmu.edu/penny/texts/VR_Dia.html).

rzeczą, a następnie może być używany jako symbol. Dotyczy to nawet słów i pisma.<sup>24</sup>

O tym, że komunikowanie w RW może być oparte na doświadczeniu, a nie na odniesieniu przedmiotowym, decyduje też specyfika technologii RW, a w szczególności różnica pomiędzy RW a komputerem. Komputery na ogół nie posiadają zmysłów i nie komunikują się z nami zbyt dobrze, RW natomiast pobudza ludzkie zmysły w odmienny od codziennego sposób.<sup>25</sup> Według Laniera komputer jest specyficznym narzędziem, którego ograniczenia nie mają zastosowania do RW. Sprzeciwia się ideom badań nad sztuczną inteligencją, głoszącym, że modele komputerowe (*software models*) mogą *reprezentować* ludzi. W tej kwestii rozważa *dualizm informacji i doświadczenia* i pyta, co jest względem czego pierwotne. Uważa, że informacja sama w sobie nie posiada znaczenia, posiada je jedynie w jej użyciu przez ludzi. Doświadczenie w RW, chociaż jest komputerową informacją – dzięki czemu daje się zapisywać i odtwarzać – nie redukuje się do samej tylko informacji. Opowiadając się za pierwotnym charakterem doświadczenia Lanier ukuł nośne hasło: *informacja to wyalienowane doświadczenie*.<sup>26</sup> Komunikację post-symboliczną przeciwstawia komunikacji językowej, uważając język za niedoskonały i ułomny instrument komunikacji. Wyraża nadzieję, że jego alternatywny projekt komunikacji może być pomocny w przełamaniu ograniczeń nakładanych przez język oraz znalezieniu takiej formy ekspresji, która pozwoli lepiej oddać to, jaki naprawdę jest świat.<sup>27</sup> Świat według Laniera jest ciągły, a język jest strumieniem dyskretnych symboli. Stąd też nowa forma komunikacji ma być bardziej ciągłą formą ekspresji, komunikacją *kinetyczną*, czy nawet *kinestetyczną*.<sup>28</sup> Zauważmy od razu, że ten poznawczy aspekt projektu post-symbolicznego jest wielce dyskusyjny. Doświadczenie ciągłości ruchu, choć wchodzące w skład doświadczenia potocznego, jest *empirycznie nieodróżnialne* od doświadczenia przeciwnego, mówiącego, iż ruch składa się z ciągu dyskretnych zmian, gdyż „zmysły nie są dostatecznie precyzyjne, by odróżniały ruch ciągły od szybkiego

---

<sup>24</sup> Heilbrun, Lanier, Stach 1988, op. cit.

<sup>25</sup> B. Laurel, „Rzeczywistość wirtualna”, *Świat Nauki*, 1995, nr 11, s. 62.

<sup>26</sup> J. Lanier, *Agents of alienation*, 1995, <http://www.well.com/user/jaron>.

<sup>27</sup> Jones, Lanier, 1995, op. cit.; J. Lanier „Mówi Jaron Lanier”, *Opcje*, 2000, nr 4, s. 24 n.

<sup>28</sup> Heilbrun, Lanier, Stach, 1988, op. cit.; Jones, Lanier 1995, op. cit.; M. Heim *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York 1993, s. 116.



następstwa faktów nieciągłych”<sup>29</sup>. Co więcej Lanier przyznaje, że w RW chodzi o modelowanie przedmiotów z taką częstotliwością, aby powstało złudzenie ciągłego ruchu. Pojawia się ono przy częstotliwości 12,5 klatki na sekundę, a pełne złudzenie wymaga częstotliwości 25 klatek na sekundę.<sup>30</sup>

Lanierowski dualizm informacji i doświadczenia wymaga bliższego zbadania. Fakt, że termin „informacja” używany jest w różnych znaczeniach, jest sprawą oczywistą. Jednak jak pisze Keith Devlin: „jednym z najczęstszych nieporozumień dotyczących informacji jest mylenie informacji z jej reprezentacją – słowami na papierze, bitami na dysku itp.”<sup>31</sup>. Czasy nam współczesne nazywane są epoką informacji, jednak według Devlina możemy mówić o epoce *technologii* informacji. Komputery nie magazynują, ani nie przetwarzają informacji, lecz jej reprezentacje – nośniki informacji.<sup>32</sup> Rozróżnienie to w literaturze przedmiotu bywa formułowane na różne sposoby. Po pierwsze, jako właśnie rozróżnienie pomiędzy informacją a jej materialnym (materialno-energetycznym) nośnikiem. Nośnik informacji nazywa się *sygnałem*, którym praktycznie rzecz biorąc może być wszystko – każdy przedmiot i każde zdarzenie.<sup>33</sup> Z racji tego, że nośnik informacji bywa też nazywany informacją, rozróżnia się *informację syntaktyczną* lub *informację fizyczną* od *informacji semantycznej*; w przypadku tej pierwszej abstrahuje się od znaczenia sygnałów.<sup>34</sup> Ciekawe jest także sformułowanie powyższego rozróżnienia jako dystynkcji pomiędzy informacją a *danymi*. Wówczas zamiast stwierdzenia, że maszyny matematyczne służą do przetwarzania informacji, mamy stwierdzenie, że maszyny matematyczne służą do przetwarzania danych.<sup>35</sup> Nie jest moim zadaniem przytoczenie z aprobatą określonej definicji informacji, interesuje mnie jedynie to, że informacja w odróżnieniu od sygnałów czy też danych uwikłana jest w konteksty semantyczne.

---

<sup>29</sup> B. Russell, *Wstęp do filozofii matematyki*, Warszawa 1958, s. 207.

<sup>30</sup> J. Lanier, „Wirtualna obecność”, *Świat Nauki* 2001, nr 6, <http://www.swiatnauki.pl>.

<sup>31</sup> K. Devlin, *Żegnaj, Kartezjuszu. Rozstanie z logiką w poszukiwaniu nowej kosmologii umysłu*, Warszawa 1999, s. 322.

<sup>32</sup> *Ibid.*, ss. 321-323.

<sup>33</sup> K. Szaniawski, „Informacja”, w: *Filozofia a nauka. Zarys encyklopedyczny*, Wrocław 1987, s. 244. Patrz też: W. Nawrocki, „W poszukiwaniu istoty informacji”, w: J. J. Jadacki (red.), *Analiza pojęcia informacji*, Warszawa 2003, ss. 56-61.

<sup>34</sup> J. Woleński, „Informacja i semantyka”, *Filozofia Nauki*, 1997 r. V, ss. 59-64.

<sup>35</sup> B. Starosta, „Uwagi o pojęciu informacji”, *Studia Semiotyczne*, 1973, t. IV, s. 96.

W świetle powyższej różnicy dualizm doświadczenia i informacji przedstawia się jako dystynkcja pomiędzy zmysłowo odbieranymi sygnałami a informacją niesioną przez te sygnały. Doświadczenie wirtualne może być zapisywane na odpowiednim nośniku (w postaci danych), dzięki czemu może być powtórnie odtwarzane, ma jednak być doświadczeniem „czystym”, niezależnym od informacji, języka i semantyki. Nie można jednak jak chce Lanier twierdzić, że wirtualne bezpośrednie doświadczenie jest doświadczeniem powtarzalnym, trudno twierdzić, że odtwarzając kilkakrotnie te same dane uczestnicy RW doświadczać będą tego samego.

Zwróćmy uwagę na dużą zbieżność projektu Laniera z myślą George'a Berkeleya, którego empirycystyczna filozofia często jest porównywana do filozoficznych idei leżących u podłoża RW. Berkeley głosił, że moglibyśmy doznawać wszelkich wrażeń zmysłowych niezależnie od istnienia jakichkolwiek przedmiotów poza umysłem. Pojawiają się w niej też wątki dotyczące „czystego” doświadczenia, niezależnego od wiedzy i języka oraz odbierania mowy tylko w postaci dźwięków, abstrahując od ich znaczenia i informacji przez nie dostarczanych. Jednakże słabym punktem myśli Berkeleya jest uznanie poszczególnych wrażeń za rzeczy same w sobie.<sup>36</sup> Są one wtedy przedmiotami rozumianymi na modłę realizmu metafizycznego – stanowiska, które jest obecnie trudne do obrony. W dalszej części tekstu okaże się, że przed podobnym problemem stoi również projekt komunikacji post-symbolicznej.

Wspomniana powyżej Lanierowska krytyka modeli komputerowych może też mieć związek z rezygnacją przez niego z pojęcia symbolizowania ze względu na to, że w myśl znanych opinii komputery są urządzeniami manipulującymi na symbolach zgodnie ze z góry ustalonym zbiorem reguł, natomiast wszelkie własności semantyczne tych symboli nadawane są przez ich użytkowników. Co więcej komputer cyfrowy jest wysoce skomplikowanym obwodem elektrycznym, zaprojektowanym w taki sposób aby elektryczną aktywność można było traktować jako manipulowanie przezeń symbolami. Konstruktorzy i użytkownicy komputerów nazywają symbolami coś, co jest tylko szczególnym napięciem prądu elektrycznego w określonych częściach tego obwodu.<sup>37</sup> Lanierowi wyraźnie przyświeca idea, aby sygnały nie były interpretowane jako sym-

<sup>36</sup> D. Berman, *Berkeley. Eksperymentalna filozofia*, Warszawa 1998.

<sup>37</sup> Devlin, *Zegnaj Kartezjuszowi...*, op. cit., s. 209 n.

bole, aby nośniki informacji traktować bez ich związków z samą informacją. Kwestia ta jednak posiada dwa aspekty. Według Peirce'a znakami, które o czymś informują, są właśnie symbole; przez informację zawartą w symbolu rozumiał on pewien zbiór sądów stowarzyszony z danym symbolem. Z drugiej strony jak pisał Peirce:

jeśliby jednak istniało coś, co przekazuje informację, nie pozostając w absolutnie żadnym związku ani odniesieniu do tego, z czym jej adresat w momencie odbioru informacji jest już pośrednio lub bezpośrednio zaznajomiony – a to byłby zaiste wielce dziwny rodzaj informacji – to i tak nośnik tego rodzaju informacji nie byłby [...] nazywany Znakiem<sup>38</sup>.

Tak więc z jednej strony symbole są znakami dostarczającymi informacji, z drugiej strony ich interpretacja wymaga odwołania się do odpowiednich informacji. Przywołując hasło *informacja to wyalienowane doświadczenie* można powiedzieć, że z jednej strony Lanierowi chodziłoby o ograniczenie, czy może nawet zanegowanie zasady przeźroczystości semantycznej, o skierowanie uwagi nie na przedmioty, do których odnoszą się symbole, lecz na ich wygląd zewnętrzny. Z drugiej strony chciałby, aby komunikacja według jego projektu nie polegała na odwoływaniu się przez użytkowników do wiedzy i układów pojęciowych.

### 5. Porównanie projektów

Oba zarysowane powyżej projekty komunikacji bez symboli są projektami odmiennego typu. O projekcie kultury bez symboli można powiedzieć, że w jego ramach proponuje się zanegowanie i zastąpienie komunikacji bazującej na językowych uniwersaliach przez komunikację opartą na nominalistycznym ujęciu języka. Do projektu tego można zaś odnieść się dwojako: po pierwsze jako do wyłącznie projektu, a po drugie jako do pewnego symptomu sytuacji dzisiejszej kultury, czyli czegoś więcej niż tylko projektu<sup>39</sup>. Natomiast projekt komunikacji post-symbolicznej, choć *prima facie* wydaje się być „mocniejszy” od poprzedniego, jest znacznie skromniejszy. W jego ramach postuluje się pewną nową formę komunikacji, która nie jest pomyślana jako zastąpienie form komunikacji symbolicznej, w szczególności komunikacji języko-

---

<sup>38</sup> Peirce, *Wybór pism semiotycznych*, op. cit., s. 133.

<sup>39</sup> Kmita, *Jak słowa...*, op. cit., s. 253.

wej.<sup>40</sup> Można się do niego odnieść jako do wyłącznie projektu, natomiast trudno powiedzieć, czy można go traktować jako symptom sytuacji dzisiejszej kultury. O swojej nowej formie komunikacji Lanier mówi, że jest ona pewnym eksperymentem myślowym, sytuacją przynajmniej teoretycznie możliwą w pewnym czasie w przyszłości. Realizacja tego projektu jest zadaniem dla przyszłej generacji wychowanej w czasach powszechnego dostępu do taniego i zaawansowanego sprzętu RW oraz odpowiedniego oprogramowania, pozwalającego na stwarzanie i przekształcanie wirtualnych obiektów. Mając takie możliwości oraz będąc biegłymi w umiejętności kreowania obiektów w świecie wirtualnym tak, aby móc stwarzać obiekty tak szybko jak komponuje się zdania, członkowie przyszłej wspólnoty będą mogli komunikować się w sposób post-symboliczny. Możliwa realizacja tego projektu jest sprawą odległej przyszłości – Lanier mówił o ponad stu latach!<sup>41</sup>

Wspólną i najważniejszą własnością desymbolizacyjnych projektów komunikacji jest to, że w ich ramach rezygnuje się z pojęcia referencji, a więc kategorii symbolizowania semantycznego. Pomiedzy oboma projektami zachodzą też jednak ważne różnice. Pierwsza dotyczy rozumienia pojęcia doświadczenia. Jak widzieliśmy w ramach nominalizmu lingwistycznego neguje się użyteczność tego pojęcia dla Laniera natomiast specyficznie rozumiane wirtualne doświadczenie jest podstawą jego projektu komunikacji i fundamentalną kategorią służącą do jego objaśnienia. Druga różnica polega na odmiennym stosunku do „mówienia” – języka rozumianego nominalistycznie. Co prawda wspólną dla obu projektów jest *tendencja* do eliminacji *zapośredniczeń* komunikacji przez język: w projekcie kultury bez symboli chodzi o eliminację *tertium* w postaci języka-systemu, natomiast w projekcie komunikacji post-symbolicznej idzie o całkowite wyeliminowanie pośrednictwa języka. Dla nominalistów lingwistycznych sposoby mówienia mają systematyczny wpływ na kształt świata. Wydarzenia czy obiekty będące *tematami* odpowiednich wypowiedzi (stosunek wypowiedzi do jej tematu nie polega na relacji referencji, lecz na relacji *aboutness*) wskazuje się *lingwistycznie*, nie zaś ontologicznie.<sup>42</sup> Natomiast Lanier w swoim projekcie pragnie całkowicie pozbyć się mowy; twierdzi, że we wspólnej RW opis bę-

---

<sup>40</sup> Dubber, *Post-Symbolic Communication...*, op. cit.

<sup>41</sup> Jones, Lanier, *Equal Time...*, op. cit.; Lanier *Post-Symbolic Systems...*, op. cit.

<sup>42</sup> Kmita, *Wymykanie się uniwersaliom*, op. cit., s. 80 n.

dzie zbędny, ponieważ zamiast opisywania zawartości RW można ją po prostu stwarzać. W jego zamierzeniu RW ma być terytorium poza wszelką deskrypcją – ma transcendować ideę deskrypcji.<sup>43</sup>

Przedstawione pokrótce projekty komunikacji bez symboli są zdecydowanie różne, jeśli chodzi o ich filozoficzne opracowanie. W przeciwieństwie do projektu Davidsona-Rorty'ego projekt Laniera jest pewną futurystyczną wizją, której brakuje gruntownego filozoficznego zaplecza. Projekt kultury bez symboli posiada wypracowane własne ujęcie semantyczne – „spłaszczoną” semantykę dyskwotacyjnie ujętej prawdy. Problemem natomiast pozostaje to, jak rozumieć „semantykę po semantyce” projektu post-symbolicznego, którą można nazwać *semantyką post-symboliczną*<sup>44</sup>. W następnym rozdziale podejmę próbę rozważenia charakteru semantyki post-symbolicznej.

#### 6. *Semantyka post-symboliczna i problemy z pojęciem przedmiotu*

Podstawowe twierdzenie Laniera, głoszące, że w RW zamiast odnoszenia się do przedmiotów możliwe jest bezpośrednie ich stwarzanie i komunikowanie się za ich pomocą, jest dwuznaczne. Nie jest jasne, czy generowanie przedmiotów w świecie wirtualnym ma zastąpić odniesienie do przedmiotów w świecie fizycznym, czy też odniesienie do przedmiotów w świecie wirtualnym. Pewne jest tylko to, że kreowane mogą być przedmioty wirtualne. Nie wiadomo natomiast, czy rezygnuje się z odniesienia do przedmiotów fizycznych, czy też rezygnuje się z odniesienia do przedmiotów wirtualnych. Rozpatrzę obie z powyższych możliwości, które, jak się okaże, rodzą wiele problemów.

Weźmy możliwość pierwszą. Według jednego z krytyków projektu Laniera – Simona Penny'ego – jest ona nie do przyjęcia. W przykładzie z filiżanką mamy sytuację następującą: wirtualną filiżankę będzie można obserwować i podnosić, ale nie będzie można z niej pić! Wyciąga on z tego wniosek, że nie jest to sam przedmiot, lecz jego uchwytna zmysłowo, *stereograficzna i interaktywna* reprezentacja – symbol.<sup>45</sup> Wirtualna

---

<sup>43</sup> Heibrun, Lanier, Stach 1988, op. cit.

<sup>44</sup> Dubber, *Post-Symbolic Communication...*, op. cit. Ostatnia część tego eseju nosi znamienity podtytuł: „Post-symbolic semantics and the lack of a possible conclusion”.

<sup>45</sup> Penny, *Virtual Reality...*, op. cit.

filiżanka nie posiada własności filiżanek w świecie fizycznym, dlatego też nie można twierdzić, że zamiast odnoszenia się do rzeczywistych filiżanek, możliwe jest ich stwarzanie. Co więcej, wydaje się, że takie roszczenie z góry zakłada odniesienie wirtualnych stereogramów do przedmiotów fizycznych, w przeciwnym razie, jaki sens miałyby twierdzenie, że zamiast odnoszenia się do rzeczywistych przedmiotów, można je stworzyć? Jest jednak możliwe, aby przedmioty wirtualne były nieodróżnialne od przedmiotów fizycznych. Byłoby to możliwe w sytuacji, gdyby wirtualna konsensualna halucynacja była *kapitałnym oszustwem* – całe nasze doświadczenie byłoby symulacją wywoływaną w naszych mózgach przez podłączony do nich superkomputer.<sup>46</sup> Mamy zastosowaną wtedy technologię RW wykorzystującą bezpośrednie połączenia nerwowe. W takiej sytuacji superkomputer syntetyzuje całe nasze cielesne doświadczenie, które jest przez doświadczenie wirtualne *zastąpione*. Jak wykazał Hilary Putnam nie zachodzi wtedy odniesienie do rzeczywistych przedmiotów fizycznych. Jednakże występują symbole, relacja symbolizowania i obiekty symbolizowane, którymi mogą być przedmioty stanowiące zawartość wirtualnego świata (odpowiednie symulacje) *lub* impulsy elektroniczne wywołujące odpowiednie wrażenia *lub* właściwości programu komputerowego odpowiedzialne za te impulsy.<sup>47</sup>

Rozważę obecnie dokładniej semantyczne problemy, jakie rodzi post-symboliczny projekt Laniera. Do ich analizy wykorzystam koncepcję założeń semantyki Jerzego Kmity. W myśl tej koncepcji, określona semantyka komunikacji kulturowej zakłada uprzednią – *przedsemantyczną* – charakterystykę obiektów i stanów rzeczy, będących odniesieniami przedmiotowymi odpowiednich jednostek komunikatywnych. Bez tej charakterystyki, pozwalającej odróżniać pewne obiekty lub stany rzeczy od innych, określona semantyka nie mogłaby się ukonstytuować – określone dyrektywy semantyczne nie miałyby czego przyporządkowywać poszczególnym komunikatom lub ich fragmentom. Wyraża się ona w postaci sądów o z góry rozstrzygniętej prawdziwości, będących zbiorem przesądzeń respektowanych społecznie w komunikacji kulturowej danej społeczności.<sup>48</sup> Weźmy teraz założenia seman-

<sup>46</sup> H. Putnam, „Mózgi w naczyniu”, w: H. Putnam, *Wiele twarzy realizmu i inne eseje*, Warszawa 1998, ss. 295-324.

<sup>47</sup> *Ibid.*, s. 314.

<sup>48</sup> J. Kmita, *O kulturze symbolicznej*, Warszawa 1982, s. 128; J. Kmita, *Kultura i poznanie*, Warszawa 1985, s. 42 n.

tyki słowa „filiżanka” w języku potocznym. Są to sądy kształtu „*x* użytkowane jest dla celów  $c_p$ ,  $c_d$ , ..., lub  $c_n$ ” oraz „*x* składa się z części  $s_p$ ,  $s_d$ , ... i  $s_m$ ”. Wypowiadając, lub słysząc słowo „filiżanka” wiadomo wówczas z góry, iż chodzi o obiekt spełniający te założenia semantyki.<sup>49</sup> W tym świetle spostrzeżenie Penny’ego sprowadza się do stwierdzenia, że wirtualne filiżanki nie są rzeczywistymi filiżankami, ponieważ nie spełniają tych założeń semantyki słowa „filiżanka”, które orzekają o ich pewnych własnościach użytkowych. Dlatego uważa, że są one reprezentacjami, których przedmiotami odniesienia są filiżanki w świecie fizycznym. Natomiast w sytuacji kapitałnego oszustwa wirtualne filiżanki założenia te spełniają, stąd też możemy uważać je za pełnoprawne przedmioty, a nie za ich reprezentacje. Zwróćmy jednak uwagę na dwie istotne okoliczności. Po pierwsze, w obu powyższych sytuacjach o przedmiotach mówimy tylko wtedy, gdy są one obiektami symbolizowanymi. Po drugie, wydaje się, że wirtualne filiżanki, a także symulacje innych przedmiotów codziennego użytku, z racji tego, iż mają postać stereogramów powinny spełniać te założenia semantyki, które orzekają o ich odpowiednich własnościach strukturalnych, czyli sądy postaci „*x* składa się z części  $s_p$ ,  $s_d$ , ... i  $s_m$ ”. Powyższe spostrzeżenia będą ważne dla moich dalszych rozważań.

Rozpatrzę teraz drugą z możliwości rozumienia roszczenia Laniera, zgodnie, z którą, generowanie wirtualnych przedmiotów miałyby zastępować odnoszenie się do tych wirtualnych przedmiotów właśnie. Zwróćmy od razu uwagę, że nie wchodzi tu w grę sytuacja kapitałnego oszustwa, ponieważ skoro jest ona symulacją całego naszego doświadczenia, to nie ma wtedy możliwości likwidacji symboli i języka w Lanierowski sposób. Jedyną możliwością jest uznanie, że Lanier chce wyeliminować odnoszenie się do takich samych przedmiotów, jakie mogą być kreowane, a więc niespełniających założeń semantyki dotyczących ich cech użytkowych. Tak rozumiane „post-symbolizowanie” również jest problematyczne. Czy rezygnując z odniesienia do wirtualnych przedmiotów możliwe jest mówienie o nich jako o *przedmiotach* właśnie? Jak pisał Willard V.O. Quine:

Niektóre terminy odnoszą się (*refer*) do obiektów tego czy innego rodzaju – kamieni, ludzi lub przedmiotów abstrakcyjnych, jak liczby. Jeśli dla celów

<sup>49</sup> J. Kmita, „Symbolizowanie jako relacja aksjologiczna oraz jako relacja semantyczna”, op. cit., s. 194.

naszej teorii uznajemy, że istnieją takie czy inne przedmioty, to tym samym je *reifikujemy*. [...] Reifikujemy to, co uznajemy za dopuszczalne wartości 'x' w kontekście 'przedmiot x taki, że'; innymi słowy, to, do czego w wyrażeniu względnym można się odnieść za pomocą słów 'to' i 'który'.<sup>50</sup>

Ponadto, mówienie o wirtualnych przedmiotach wydaje się pozostawać w konflikcie z Lanierowskimi deklaracjami dotyczącymi czystego doświadczenia zewnętrznego. Jeżeli bowiem rezygnuje się z odniesienia na rzecz czystego doświadczenia, to jak jest wtedy możliwe mówienie o jakichkolwiek przedmiotach, czy też ich wskazywanie? Problem ten może znaleźć różne rozwiązania, zarówno pozytywne jak i negatywne.

Po pierwsze, przedmioty Laniera mogą posiadać status rzeczy samych w sobie i jako takie byłyby rozumiane na modłę realizmu metafizycznego. Wtedy projekt Laniera byłby bardzo zbliżony do empiryzmu Berkeleya. Możliwe jest wtedy mówienie o przedmiotach zmysłowych niezależnych od języka, wiedzy, teorii i informacji. Przedmioty te jednak posiadałyby istnienie i własności niezależnie od wiedzy użytkowników przebywających w RW, co jest trudne do przyjęcia z tego względu, że istnienie i własności świata wirtualnego wymagają zaangażowania ze strony partycypujących w nim uczestników<sup>51</sup>.

W takim wypadku wydaje się, że biorąc pod uwagę post-symboliczne i „empiryczne” deklaracje Laniera, nie można mówić o *żadnych* przedmiotach. Rezygnacja z symboli na rzecz czystego doświadczenia sprowadzałaby się do tego, że pozostałyby jedynie *sygnały empiryczne*. Komunikacja post-symboliczna polegałaby natomiast na ich nadawaniu i odbieraniu. Przywołując „trzeci dogmat empiryzmu” powiemy, że pozostaje tylko treść empiryczna. Uznanie sygnałów empirycznych za jedyne *residuum* byłoby radykalną konsekwencją post-symbolicznych i „empirycznych” deklaracji Laniera.

W ramach projektu komunikacji Laniera jest możliwe mówienie o przedmiotach w nie-realistyczno-metafizycznym sensie, jednak wtedy jej post-symboliczny i „empiryczny” charakter ulega osłabieniu. Różne wypowiedzi Laniera w tym względzie są też mocniej lub słabiej sformułowane. Przyznaje on bowiem, że aby komunikacja post-symboliczna była możliwa, stwarzane przedmioty wirtualne muszą być *replikowal-*

<sup>50</sup> W. V. O. Quine, *Różności. Słownik prawie filozoficzny*, Warszawa 2000, s. 159.

<sup>51</sup> Dubber, *Post-Symbolic Communication*, op. cit.



ne i rozpoznawalne. Aby bliżej objaśnić te własności odwołuje się do pojęcia znaczenia. Jednakże przypisuje on znaczenie przedmiotom, a nie symbolom. Trudno jednak stwierdzić, jak znaczenie to rozumieć; Lanier twierdzi, że chodzi o znaczenie tego samego rodzaju, co znaczenie w komunikacji językowej.<sup>52</sup> Zagadnieniem tym szczególnie zainteresowany jest Andrew Dubber, który proponuje, aby dokonać rozróżnienia pomiędzy znaczeniem i informacją.<sup>53</sup> Niezależnie od tego, jak rozróżnienie to może być zastosowane do problemów projektu post-symbolicznego (ze znaczeniem przypisywanym samym przedmiotom), ogólniejsze zagadnienie dotyczące stosunków zachodzących pomiędzy pojęciami informacji i znaczenia jest bardzo interesujące, podejmę je jednak przy innej okazji. Okoliczność, że wirtualne obiekty mają być replikowalne i rozpoznawalne jest bardzo istotna. Wspominałem już, że wirtualne symulacje przynajmniej niektórych przedmiotów z racji tego, iż są stereogramami powinny spełniać założenia semantyki określonych wyrażań, dotyczące budowy określonych przedmiotów. W tym sensie byłyby one pewnymi „przedmiotami”. Jednakże zakłada się wtedy odpowiednią wiedzę użytkowników z zakresu doświadczenia potocznego, a tym samym nie można mówić o czystym doświadczeniu. Ważne jest też to, że wirtualne stereogramy są interaktywne – wirtualną filiżankę można np. podnosić. Pojawia się tu jedno z najciekawszych filozoficznych zagadnień związanych z pojęciem symulacji. Wydaje się, że wirtualne stereogramy tym bardziej mogą być uważane za przedmioty, im bardziej symulacje komputerowe są złożone, precyzyjne i „doskonałe”. Penny twierdząc, że w przypadku komunikacji post-symbolicznej mamy do czynienia z symbolami i reprezentowaniem, przyznaje jednak, że zwiększanie dokładności symulacji posiada paradoksalny aspekt: większa precyzja tylko bardziej określa sposoby i stopnie, przy których reprezentacja nie będzie oznaczać rzeczywistości.<sup>54</sup> Możemy, zatem powiedzieć, że jeśli stopień dokładności symulacji jest dostatecznie wysoki, aby możliwe było „pomylenie” symulacji z jej przedmiotem, symulacje te mogą być uważane za „przedmioty”. Prze-

---

<sup>52</sup> J. Lanier, K. Walker, *Interface NYC*, Jaron Lanier, 1994, [http://pages.sbglobal.net/louiswalker\\_1999/nyc/jaron/indem.html](http://pages.sbglobal.net/louiswalker_1999/nyc/jaron/indem.html).

<sup>53</sup> A. Dubber, *News, observations and the odd thought from the desk of Dubber*, 2002, [http://dubbernews.blogspot.com/2002\\_04\\_14\\_dubbernews\\_archi-ve.html](http://dubbernews.blogspot.com/2002_04_14_dubbernews_archi-ve.html).

<sup>54</sup> Penny, *Virtual Reality...*, op. cit.

konujące wydaje się być to, że symulacje mało dokładne (np. zbyt schematyczne) trudno „pomylić” z ich przedmiotami. W tym punkcie znalazłoby zastosowanie Lanierowskie ograniczenie zasady przeźroczystości semantycznej.

Paradoksalny aspekt zwiększania dokładności symulacji posiada również paradoksalne konsekwencje z punktu widzenia semantyki. Wraz ze wzrostem dokładności wirtualnych stereogramów, stają się one swoimi własnymi przedmiotami odniesienia a relacja referencji staje się relacją zwrotną. Tak rozumiane czyste symulacje posiadają paradoksalny status semantyczny będąc hybrydą symboli i obiektów symbolizowanych. Z jednej strony symbol staje się przedmiotem symbolizowanym, z drugiej strony przedmiot ten, nie posiadając reprezentacji symbolicznej różnej od niego samego, pozostaje symbolem. Jak sugestywnie pisze Erik Davis: „rzeczywistość wirtualna nie jest jedynie technologią; to idea przewyższająca poziom sprzętu, z jego nieuchronnymi wadami i zawodnością. Ideą tą jest symulacja absolutna: środek przekazu tak potężny, że przestaje być tylko środkiem, tworząc światy, które mogą samodzielnie stanąć na nogi”<sup>55</sup>. Czysta, czy też absolutna symulacja jest kategorią zbliżoną do *simulacrum*, o którym Baudrillard pisał, że „jego gwarantem przestaje być rzeczywistość, wymiany dokonuje we własnym zakresie, w nieprzerwanym obiegu wzajemnie do siebie odsyłających referencji”<sup>56</sup>. Problemy pozbawienia komunikacji w RW funkcji referencjalnej oraz związku RW z *simulacrum* były już w literaturze dotyczącej filozoficznych aspektów RW poruszane.<sup>57</sup> Ważne jest jednak to, że rezygnacja z relacji referencji rozumiana jest w taki sposób, że relacja ta, stając się relacją zwrotną, przyjmuje „patologiczną”, czy „zdegenerowaną” postać. RW jest wtedy hiperrzeczywistością – „światem bardziej rzeczywistym od rzeczywistości”, przy jej niezwykłości doświadczenie potoczne wydaje się być stępione i nierealne.<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> E. Davis, *TechGnoza*, Poznań 2002, s. 314.

<sup>56</sup> J. Baudrillard, „Precesja symulaków”, w: Nycz R. (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Kraków 1996, s. 180.

<sup>57</sup> Zob. np. J. De Mul, „Rzeczywistość wirtualna – pomiędzy technologią, ontologią a sztuką”, *Kultura Współczesna*, 1999, nr 3, s. 14; T. Miczka, „Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności”, *Transformacje*, 1995-96, nr 1-2, s. 100.

<sup>58</sup> M. Heim, op. cit., s. 86.

Z semantycznego punktu widzenia projekt komunikacji post-symbolicznej Laniera jest bardzo kontrowersyjny. Lanierowskim objaśnieniom daleko do precyzji i spójności, dlatego też możliwa jest różna ich interpretacja. Wydaje się, że przy konsekwentnym potraktowaniu postulatów dotyczących rezygnacji z symbolizowania na rzecz czystego doświadczenia, pozostanie jedynie „zerowa semantyka” sygnałów empirycznych. Tak rozumiany „radykalny” projekt post-symboliczny należałby jednak do dziedziny *science fiction*. Gdyby jednak potraktować projekt Laniera „poważniej”, jego post-symboliczne deklaracje muszą ulec osłabieniu. Jaki sens miałyby wtedy mówienie o komunikacji bez symboli? Możliwością otwartą pozostaje problem samoodniesienia czystej symulacji, gdyż w przeciwnym wypadku mówienie o komunikacji post-symbolicznej jest nadużyciem. Nie mamy także sposobu, na to, by przewidzieć nadejście takiej formy komunikacji.<sup>59</sup> Wątpliwości budzi również i to, czy komunikacja post-symboliczna jest w stanie przewyciężyć ewentualne ograniczenia komunikacji językowej.<sup>60</sup>

Jarosław Boruszewski

---

<sup>59</sup> Dubber, *Post-Symbolic Communication...*, op. cit.

<sup>60</sup> „Żadna z technologii informacyjnych [...] nawet w przybliżeniu nie może równać się z językiem [...]. Żadna z nich tym bardziej nie jest w stanie przewyższyc go ani zastąpić”; P. Levinson, *Miękkie ostrze*, Warszawa 1999, s. 18.

---