

## WSPÓŁCZESNA PRZESTRZEŃ OBECNOŚCI CZŁOWIEKA – MIĘDZY REALNOŚCIĄ A WIRTUALNOŚCIĄ

### WSTĘP

Człowiek zawsze dążył do poszukiwania dla siebie nowych przestrzeni i powiększenia zajmowanego terytorium. Pojęcie przestrzeni zmieniało się w historii rozwoju ludzkości – od początkowej, bardzo wymiernej i „namacalnej”, fizycznej interpretacji, po współczesną, znacznie trudniejszą, a właściwie niemożliwą do zmierzenia, jednak istniejącą i w życiu człowieka epoki internetu coraz silniej obecną – przestrzeń wirtualną.

Badacze, w szczególności socjologowie, przyjmując za kryterium wyróżniania typów społeczeństw traktowanych jako etapy rozwoju poziom techniki określającej podstawowy sposób zdobywania środków do życia (Szacka, 2003, s. 100), wyróżniają trzy podstawowe epoki: agrarną, przemysłową i informacyjną. W epoce agrarnej, która rozpoczęła się około 10 tysięcy lat temu i trwała do połowy XVIII wieku, zasadniczym źródłem bogactwa była posiadana ziemia. W tamtych czasach powiększenie zajmowanego terytorium wiązało się zatem z wojnami i podbojami, gdyż nowe terytorium oznaczało fizyczny, mniejszy bądź większy, skrawek ziemi.

W epoce industrialnej, która narodziła się na zgliszczach ery agrarnej wraz z wynalezieniem przez Jamesa Watta w roku 1769 maszyny parowej, bogactwo tworzyły surowce naturalne oraz kapitał. Ziemia, oczywiście, była nadal cenna, ale jeszcze cenniejsze stały się jej zasoby. W epoce informacyjnej, którą jeden z najbardziej znanych na świecie pisarzy Alvin Toffler nazwał „trzecią falą” (Toffler, 2001; Morbitzer, 2006, s. 904–908), głównym źródłem bogactwa stała się informacja, a nieco później wiedza. Zasadnicza różnica między informacją i wiedzą, a wcześniejszymi źródłami bogactwa – ziemią, surowcami naturalnymi i kapitałem polega na tym, że informacja i wiedza to zasoby nieograniczone i niewyczerpywalne. Ponadto mogą one być wykorzystywane przez wielu użytkowników w tym samym czasie, bez ich umniejszania, przykładowo uczestnicy wykładu otrzymują jednakowe „porcje” informacji, a wykładowca nie tylko nie traci swoich zasobów informacyjnych, ale nawet – poprzez

---

\* Wyższa Szkoła Biznesu w Dąbrowie Górniczej.

ich przekazywanie – umacnia je, a dzięki towarzyszącej wykładowi refleksji – często też i pogłębia. Parafrazując słowa laureata pokojowej Nagrody Nobla, francusko-niemieckiego luterańskiego teologa, filozofa, muzykologa, organisty i lekarza Alberta Schweitzera (1875–1965), można powiedzieć, że informacja to jedyna rzecz, która się *mnoży*, jeśli się ją *dzieli* (w oryginale słowa A. Schweitzera dotyczyły szczęścia).

Jedną ze zdobyczy społeczeństwa informacyjnego było zbudowanie nowej, szybko przez człowieka zasiedlonej przestrzeni – przestrzeni wirtualnej. W przeciwieństwie do znanych dotąd przestrzeni fizycznych nie ma ona terytorialnych granic ani fizycznych ograniczeń. W połączeniu z jednym z największych wynalazków ludzkości – telegrafem, dzięki któremu pokonaliśmy czas i przestrzeń, i dalszą jego rozwiniętą formą – internetem (właśnie ze względu na swoje epokowe znaczenie, polegające na pokonaniu w przekazywaniu informacji czasu i przestrzeni, telegraf jest dziś określany mianem „wiktoriańskiego internetu”) cyberprzestrzeń stała się niezwykle atrakcyjną, zwłaszcza dla ludzi młodych, nową przestrzenią funkcjonowania człowieka. Jej atrakcyjność wynika z wielu przesłanek. Do najważniejszych należy zaliczyć możliwość darmowego rozszerzenia swojego wirtualnego terytorium, najczęściej pozostającego poza kontrolą osób dorosłych, a także praktycznie nieograniczona dostępność do informacji na dowolny temat oraz możliwość komunikowania się z innymi osobami niemal bez żadnych ograniczeń czasowych, geograficznych czy tematycznych.

## ŚWIAT „MIĘKKIEJ” WIRTUALNOŚCI

Wirtualność, mimo że samo pojęcie jest relatywnie nowe (wprowadził je w 1989 roku amerykański informatyk i futurolog Jaron Z. Lanier), towarzyszyła człowiekowi od samego początku jego istnienia. Należy bowiem wyróżnić dwa jej rodzaje: wirtualność uniwersalną oraz wirtualność partykularną. Takiego rozróżnienia dokonał w swoim artykule Marek Krajewski (Krajewski, 2016), jednak na użytek tego artykułu będę używać bardziej czytelnych, odpowiadających powyższym rodzajom wirtualności, własnych pojęć: wirtualność miękka i wirtualność twarda.

Ta pierwsza ma charakter kulturowy i oznacza wewnętrzne, wykreowane przez człowieka „produkty” jego intelektualnej aktywności. Będą to myśli, wyobrażenia, marzenia, wierzenia itp. Kazimierz Korab zauważa, że

wyobrażenia jest nieodłącznym elementem świata wirtualnego, bez którego nie mógłby istnieć. Przeciwstawia ją rozumowi, odgrywającemu główną rolę w świecie realnym (Korab, 2010, za: Sobczak, 2014, s. 23).

Trzeba zauważyć, że wyobrażenia jest elementem i siłą napędową kultury. Kultura jawi się zatem jako naturalny łącznik świata realnego ze światem wirtualnym. Co więcej, jak twierdzi M. Krajewski:

Kultura, a więc podstawowe narzędzie przystosowawcze człowieka, jest najważniejszym i najbardziej pierwotnym typem wirtualności, nie można jej dotknąć, nie istnieje ona w sensie fizycznym, ale materializuje się w sposobach życia określonej społeczności, może być doświadczana tylko w efektach jej oddziaływań – w naszych unormowanych, skoordynowanych działaniach, w zwyczajach, w materialnych wytworach, w sposobie, w jaki człowiek doświadcza otaczającego go świata (Krajewski, 2016).

Autor ten dodaje, że:

wytwarzanie sztucznych światów, odrealnianie rzeczywistości, iluzje nie są wynalazkiem nowoczesnym, ale stanowią istotę kultury i podstawę społecznego życia (Krajewski, 2016).

Człowiek od wieków bowiem starał się doświadczać tego, co normalnie niedostępne, i przenosić się do „niereczywistości”, na przykład za pomocą substancji psychoaktywnych, magii, medytacji czy sztuki.

## WIRTUALNOŚĆ JAKO OSIĄGNIĘCIE TECHNOLOGICZNE

W najbardziej tradycyjnym ujęciu pojęcie „wirtualna rzeczywistość” jest semantycznie sprzeczne, gdyż oznacza rzeczywistość nieprawdziwą, a więc nierzeczywistą, sztuczną. Pojęcie to jest interpretowane jako rzeczywistość symulowana z użyciem narzędzi technologii informacyjnych. W tym znaczeniu rzeczywistość wirtualną opisuje anglojęzyczna formuła „trzech I” bądź też „I<sup>3</sup>” – *Interaction* (interakcja), *Immersion* (zanurzenie), *Imagination* (wyobraźnia) (Tanaś i Galanciak, 2015, s. 9). Zauważmy, że różnica między tak zdefiniowaną rzeczywistością wirtualną a rzeczywistością realną dotyczy tylko jednego komponentu – immersji, pozostałe bowiem składniki towarzyszą człowiekowi w jego codziennym funkcjonowaniu. W zasadzie także i immersja nie stanowi *differentia specifica*, nie jest bowiem specyficznie nierealna, gdyż człowiek może się zanurzyć na przykład w świecie swoich myśli, marzeń, wierzeń itp. A zatem rzeczywistość wirtualna wcale nie jest czymś absolutnie odrębnym od rzeczywistości.

Wirtualność twarda ma charakter technologiczny – jest to symulacja rzeczywistości z wykorzystaniem narzędzi technologii informacyjnej. W przeciwieństwie do jej „miękkiej” wersji, bazującej na biologicznym oprzyrządowaniu w postaci ludzkiego mózgu, wymaga ona zewnętrznego sprzętu oraz odpowiedniego oprogramowania, służącego do jej wygenerowania.

## W STRONĘ ŚWIATA HYBRYDOWEGO

Jak trafnie zauważa Katarzyna Sobczak:

w współczesnym świecie nie sposób już nakreślić ostrej granicy między „wirtualnym” a „realnym”. Ponadto wydaje się, że takie działanie nie byłoby sensowne. Koncepcja

świata cyberrealnego zakłada zatem, że zarówno to, co zwykle się określać mianem rzeczywistości, jak i to, co określa się mianem „wirtualu”, stanowią wspólnie jeden i ten sam świat. Zarówno rzeczywistość, jak i „wirtual” są wytworami człowieka stanowiącymi zaplecze i źródło kultury. Bez wątpienia oba mają wpływ na jednostki i kształtują je. Oba są równie realne i mają równie namacalne skutki w życiu [...]. Świat cyberrealny w niniejszym ujęciu obejmuje zatem obie omawiane rzeczywistości – wirtualną i realną, jednocześnie podkreślając realność (ale niekoniecznie prawdziwość) każdej z nich (Sobczak, 2014, s. 29).

Współcześnie jesteśmy świadkami zacierania się granic między tradycyjnie pojmowanym światem realnym a światem wirtualnym. Niejako wbrew klasycznej i słownikowej interpretacji świat wirtualny przestał być światem nierealnym, a świat realny nie jest jedynie czystą „realnością”. Te dwa światy przenikają się coraz silniej, a w szczególności konsekwencje funkcjonowania w świecie wirtualnym są jak najbardziej realne. Przykładów ilustrujących to stwierdzenie jest nieskończenie dużo. Można tu przywołać wyborcze kampanie parlamentarne czy też prezydenckie, zarówno te prowadzone w Polsce, jak i – wcześniej – w USA, gdzie o ostatecznym realnym wyniku w dużej mierze zadecydowała też kampania internetowa, a globalna sieć okazała się niezwykle skutecznym medium politycznej agitacji.

Internetowe wypowiedzi, zwłaszcza aktywność na rozmaitych portalach społecznościowych, bardzo silnie kształtują świadomość, postawy i zachowania ludzi w realnym świecie. Jeżeli więc zachowania ludzkie, szczególnie młodego pokolenia, które z – jednej strony – jest najbardziej z nowymi technologiami zapoznane, z drugiej – jest też najsilniej podatne na medialne manipulacje, są kształtowane przez wirtualną rzeczywistość, to fakt ten stanowi oczywiście nowe wyzwanie dla kultury, życia społecznego, także i dla edukacji.

Profesor UJ Michał Ostrowicki, znany także pod sieciowym pseudonimem jako Sidey Myoo, umieścił na swojej stronie internetowej znamienne myślenie: „Człowiek jest jeden, a światy dwa” (Ostrowicki, 2016). Zwraca on uwagę na równoległą obecność współczesnego człowieka w dwóch światach – tradycyjnym, realnym i nowym – wirtualnym.

Nie ma już zatem powodów, aby nadal utrzymywać coraz bardziej płynną i wręcz niemożliwą do nakreślenia granicę między światem realnym i wirtualnym. Warto tu odwołać się do słów przedstawicieli młodego pokolenia. W bardzo ważnym dokumencie, jaki ukazał się w lutym 2012 roku, autorstwa Piotra Czerskiego, przetłumaczonym na wiele języków i upowszechnionym we wszystkich krajach cywilizacyjnie rozwiniętych, zatytułowanym *Manifest dzieci sieci*, który stał się deklaracją tożsamości cyfrowych tubylców, znajdziemy znamienne wypowiedź:

Dorastaliśmy z siecią – i w sieci. To nas odróżnia, to czyni nieoczywistą z waszej perspektywy, ale istotną różnicę: my nie „surfujemy”, a sieć nie jest dla nas „miejscem” czy „wirtualną przestrzenią”. Sieć nie jest dla nas czymś zewnętrznym wobec rzeczywistości, ale jej równoprawnym elementem: niewidoczną, ale stale obecną warstwą

przenikającą się z przestrzenią fizyczną. My nie korzystamy z sieci, my w niej i z nią żyjemy (*My, dzieci sieci*, 2012, s. 60).

Ta sentencja wskazuje na to, iż dla młodego pokolenia nie istnieje już podział na przestrzeń wirtualną i realną – to pierwsze pojęcie miało sens w początkach pojawienia się nowej technologii, a także przyczyniło się do uświadomienia nam, że wirtualność – w swojej „miękkiej” wersji – towarzyszyła człowiekowi od początku jego istnienia. Dziś trzeba mówić o przenikaniu się tych dwóch światów, co w rezultacie prowadzi do nowego świata, który można nazwać światem hybrydowym.

Pojęcie to jest – jak dotąd – rzadko spotykane w literaturze. Propozycję jego użycia przedstawił m.in. Leszek Korporowicz w artykule *Przestrzeń kulturowa w społeczeństwie konceptualnym* (Korporowicz, 2015, s. 98). Świat hybrydowy jest zatem konwergencją świata realnego i wirtualnego, bez precyzyjnego określania granic między nimi.

Przenikanie się świata realnego i wirtualnego będzie coraz większe, gdyż współczesny człowiek żyjący w krajach cywilizacyjnie rozwiniętych nie uniknie coraz głębszej immersji – zanurzenia się w wirtualności. Narzędzia technologii informacyjno-komunikacyjnej można dziś postrzegać jako narzędzia do odbywania dwukierunkowych podróży między tymi światami. Są to „podróże” z pominięciem czasu, jak też wszelkich granic przestrzennych. O ile człowiek epoki przemysłowej był dumny z jednego z najważniejszych ówczesnych wynalazków – telegrafu, o tyle obecnie przestajemy doceniać fenomen internetu i zauważać owo płynne przekraczanie granic dwóch światów i w naturalny sposób akceptujemy życie w nowym hybrydowym świecie.

Doskonałym przykładem funkcjonowania świata hybrydowego jest założona przez wspomnianego już M. Ostrowickiego w roku 2007 *Academia Electronica*. Jest to działający w sieci w środowisku 3D *Second Life* uniwersytet, w ramach którego odbywają się wykłady z udziałem znanych naukowców, a w roku 2012 odbyła się pierwsza w Polsce publiczna obrona pracy magisterskiej i doktorskiej. Widać tu wyraźnie przenikanie się dwóch światów: uzyskane w sieci dyplomy mają pełną wartość i związane z nimi uprawnienia w realnym świecie.

## O INTELEKTUALNEJ KONDYCJI WSPÓŁCZESNEGO CZŁOWIEKA

Dla pełniejszej oceny uczestnictwa współczesnego człowieka w nowej, hybrydowej przestrzeni warto spojrzeć na problem jego intelektualnej kondycji w trzech wymiarach czasowych: przeszłości, teraźniejszości i przyszłości.

Przeszłość związana jest z pamięcią, jednak człowiek epoki sieci nie dba o jej rozwój. Podkreśla, że nowoczesną formą pamięci jest internet. W cytowanym już *Manifestie dzieci sieci* czytamy:

Sieć jest dla nas czymś w rodzaju współdzielonej pamięci zewnętrznej. Nie musimy zapamiętywać niepotrzebnych detali: dat, kwot, wzorów, [...] definicji (*My, dzieci sieci*, 2012, s. 61).

Teraźniejszość związana jest ze zmysłami, za pomocą których odbieramy zewnętrzny świat. Współczesny człowiek, bombardowany ogromną ilością informacji, zanurzony w świecie internetu i innych interaktywnych mediów ekranowych, doświadczający informacyjnego zalewu, żyje w świecie mediów, które uznawany do dziś za genialnego medioznawcę kanadyjski badacz Marshall McLuhan nazwał mediami gorącymi. Szczególnie gorące są treści pornograficzne, dziś tak łatwo dostępne, jak nigdy dotąd w historii ludzkości. Przesycone informacją media gorące nie wymagają od odbiorcy intelektualnego wysiłku, wprost przeciwnie – prowadzą do intelektualnego rozleniwienia. W rezultacie współczesny człowiek staje się coraz mniej racjonalny, a coraz bardziej emocjonalny. Można zatem zaryzykować stwierdzenie, że *homo sapiens* zamienia się w *homo affectus* (Morbitzer, 2015, s. 202–214).

Trzeci komponent temporalny – przyszłość – związany jest z wyobraźnią. Włoski psychiatra Tonino Cantelmi przedstawia szczególnie ważny dla prowadzonych tu rozważań pogląd:

[...] nasza codzienna interakcja z ekranami [...] potwierdza, że rozpoczęła się era dominacji percepcji nad wyobraźnią (Cantelmi, 2015, s. 72).

Dominują dziś media dotykowe (taktylne) wymagające od użytkownika szerokiego wykorzystywania zmysłów, w tym zmysłu dotyku.

Wyobraźnia to myślenie o tym, czego nie ma, a może się zdarzyć bądź zaistnieć. Jest ona – jak wspomniano – elementem wirtualności w jej „miękkiej” postaci. Trzeba też zauważyć silny związek wyobraźni z pojęciem odpowiedzialności, która jest z jednej strony zdolnością do myślenia w kategoriach przyszłości, myślenia o możliwych przyszłych konsekwencjach własnego postępowania, jest także wewnętrznym systemem nawigacyjnym, podpowiadającym życiowe wybory. Z drugiej strony jest też gotowością do ograniczenia swojej wolności w imię uznawanych wartości. Związek wyobraźni z odpowiedzialnością oraz odpowiedzialności z wolnością, a więc pośrednio także wyobraźni z wolnością jest zatem oczywisty, a płynący stąd wniosek wysoce zasmucający: jeśli wyobraźnia – przez silne zanurzenie w świecie mediów – ulega destrukcji, to jednocześnie maleje zdolność człowieka do bycia odpowiedzialnym. Zaburza to jego społeczne funkcjonowanie i przyczynia się do wielu patologii.

Przedstawiona tu argumentacja dowodzi coraz słabszej kondycji intelektualnej i aksjologicznej współczesnego człowieka. Trzeba też zauważyć, że obecnie jesteśmy świadkami zmiany funkcji ludzkiego mózgu. W dawnych czasach, gdy ze względu na bardzo powolny rozwój techniki życie w obrębie jednego pokolenia było niemal niezmiennie, mózg potrzebny był głównie do pamiętania informacji, gdyż zazwyczaj była ona przydatna przez całe życie. Co więcej, człowiek starszy, obdarzony dobrą pamięcią, cieszył się szacunkiem i społecznym uznaniem. Obecnie, w epo-

ce nieustannych zmian i ogromnego rozwoju techniki, na pierwszy plan wysunęła się umiejętność przetwarzania informacji, a zmarginalizowaniu uległo pamiętanie, gdyż – po pierwsze – wiele informacji ulega szybkiej dezaktualizacji, po wtóre – pojawiły się rozmaite zewnętrzne techniczne formy pamięci, z internetem na czele, które – jak sądzą niektórzy – uwolniły człowieka od konieczności pamiętania czegośkolwiek. Problemem jednak jest to, że pod wpływem internetu zmienił się również sposób przetwarzania informacji – z dawnego linearnego na obecny hipertekstowy. Ułatwia on wprawdzie poruszanie się po internetowych hipertekstowych bądź – najczęściej – hipermedialnych strukturach informacyjnych, ale ceną za tę zmianę jest zanik zdolności do głębszej refleksji (Carr, 2013; Small i Vorgan, 2011). Zasadna wydaje się obawa, że w obszarze intelektualnego rozwoju człowieka wystąpi mechanizm sprzężenia zwrotnego. Coraz słabsza ludzka wyobraźnia spowoduje przesunięcie wirtualności z dawnej – naturalnej, silnie związanej z wyobraźnią wirtualności „miękkiej” w stronę technologicznie generowanej wirtualności „twardej”, a ogólna słabsza kondycja intelektualna człowieka będzie zachętą do coraz silniejszego opretzowania naszego umysłu przez rozmaite, trudne dziś do przewidzenia rozwiązania technologiczne. Migracja wiedzy z ludzkiego umysłu do zasobów internetu widoczna jest na przykład w pedagogicznie nietrafnej koncepcji konektywizmu, zakładającego, że metaforą uczenia się jest generowanie połączeń między węzłami sieci, a nie – jak głosi współczesna neuroedukacja – między neuronami w mózgu uczącej się osoby (Morbitzer, 2013, s. 35–42).

Intelektualna kondycja współczesnego człowieka jest już dziś znacznym utrudnieniem w realizacji niezwykle przydatnej w codziennym życiu starożytnej maksymy: *Consule praeteritum, praesens regere, cerne futurum* – radź się przeszłości, kieruj teraźniejszością, patrz w przyszłość. Wiele wskazuje na to, że koncepcja M. McLuhana rozumienia mediów jako przedłużeń naszego ciała bądź zmysłów, rozwinięta przez Andy Clarka w postaci tzw. tezy umysłu rozszerzonego (za: Logan, 2013), w nieodległej perspektywie znajdzie pełne ucieleśnienie.

## ZAKOŃCZENIE

W świecie hybrydowym współczesny człowiek zyskał nową przestrzeń – głównie informacyjną i komunikacyjną, która jest szczególnie interesująca dla pedagogów. Nowa przestrzeń znacznie wykracza poza tradycyjne mury szkolne – rozlała się szeroko i każdy zakątek przestrzeni hybrydowej może dziś być polem do uprawiania edukacji oraz wielu innych form aktywności, w tym pracy, nauki i rozrywki.

Świat hybrydowy, poszerzając pojęcie przestrzeni bytowania i funkcjonowania człowieka, oferuje nowe szanse i jednocześnie niesie nowe zagrożenia. Generuje też nowe wyzwania i zadania związane z racjonalnym i odpowiedzialnym funkcjonowaniem człowieka w tej nowej przestrzeni. Korzystając z dowolnych technologii, warto pamiętać przestrożę amerykańskiego medioznawcy Neila Postmana:

błędem jest sądzić, że jakakolwiek innowacja technologiczna przynosi tylko jednego rodzaju efekty. Każda technologia jest zarazem ciężarem i błogosławieństwem; nie albo-albo, lecz tym i tym jednocześnie (Postman, 2004, s. 16).

W wykorzystywaniu zdobyczy technologii tkwi pewien paradoks. Każda technologia ułatwia bowiem funkcjonowanie człowieka w określonym obszarze, ale jednocześnie jest pułapką, gdyż ułatwianie życia często prowadzi do rozleniwienia człowieka – przy obecnym poziomie zaawansowania technologicznego dotyczy ono zarówno warstwy fizycznej, jak i intelektualnej. Życie w „cielesnym” świecie realnym wymaga większego wysiłku niż w pozbawionym tego atrybutu świecie wirtualnym. W realnym świecie obowiązują stanowiące pewne ograniczenia prawa fizyki i biologii – tu chorujemy, rodzimy się, umieramy i tu napotykamy wiele problemów egzystencjalnych, podczas gdy jedynym wysiłkiem w świecie wirtualnym jest klikanie bądź obsługa klawiatury. W odniesieniu do świata hybrydowego szczególnie istotne są kompetencje miękkie, w tym umiejętność powrotów ze świata wirtualnego do realnego i unikanie uzależnienia od cyberświata.

Nowy, kuszący bogactwem oferty hybrydowy świat wymaga użytkownika odpowiedzialnego za własny rozwój. Jednak – jak pokazano – zbyt silne zanurzenie się w cyfrowym świecie prowadzi do obniżenia poczucia odpowiedzialności współczesnego człowieka. Koniecznym – przynajmniej częściowym – antidotum jest więc pielęgnowanie przestrzeni aksjologicznej jako istotnego komponentu hybrydowego świata, gdyż w dzisiejszym zmiennym i niezwykle wymagającym świecie odpowiedzialność wydaje się być wartością najważniejszą. Kluczowym problemem w relacji człowieka z hybrydowym światem jest dbałość o zachowanie równowagi między techniką i kulturą, stanowiących niejako awers i rewers tej samej rzeczywistości, w której jesteśmy równocześnie zanurzeni (Morbitzer, 2007).

## BIBLIOGRAFIA

- Cantelmi, T. (2015). *Technofłynność. Człowiek w epoce Internetu. Technofłynny umysł*. Kraków.
- Carr, N. (2013). *Płytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg*. Gliwice.
- Clark, A. (2003). *Natural-Born Cyborgs*. New York.
- Korab, K. (2010). Filozofia i socjologia wirtualnej rzeczywistości. W: K. Korab (red.). *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat?*. Warszawa.
- Korporowicz, L. (2015). Przestrzeń kulturowa w społeczeństwie konceptualnym. W: H. Batorowska (red.). *Kultura informacyjna w ujęciu interdyscyplinarnym – teoria i praktyka, tom 1*. Kraków.
- Krajewski, M. (2016). *Spoleczne jako wirtualne. O starym i nowym typie symulowania realności*. Pobrano z lokalizacji: [krajewskimarek.blox.pl/resource/Wirtualna\\_rzeczywistosc.doc](http://krajewskimarek.blox.pl/resource/Wirtualna_rzeczywistosc.doc).

- Logan, R.K. (2013). McLuhan przedłużony i Teza Umysłu Rozszerzonego (EMT). *AVANT*, 2 (IV).
- Morbitzer, J. (2007). *Edukacja wspierana komputerowo a humanistyczne wartości pedagogiki*. Kraków.
- Morbitzer, J. (2013). Konektywizm – edukacyjny przełom czy niespełniona nadzieja?. W: M.M. Sysło i A.B. Kwiatkowska (red.). *Uczyć się będąc połączonym*. Toruń.
- Morbitzer, J. (2015). O efekcie cieplarnianym w edukacji. W: J. Morbitzer, D. Morańska i E. Musiał (red.). *Człowiek – Media – Edukacja*. Dąbrowa Górnicza.
- Morbitzer, J. (2006). Społeczeństwo informacyjne. W: T. Pilch (red.). *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku, tom V*. Warszawa.
- My, dzieci sieci. Wokół manifestu*. (2012). Warszawa. Dostępny także jako dokument elektroniczny. Pobrano z lokalizacji: <https://prawokultury.pl/media/entry/attach/my-dzieci-sieci-wok%C3%B3%C5%82-manifestu.pdf>.
- Ostrowicki, M. (2016). Pobrano z lokalizacji: <http://www.ostrowicki.art.pl/>.
- Postman, N. (2004). *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*. Warszawa.
- Small, G. i Vorgan, G. (2011). *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości*. Poznań.
- Sobczak, K. (2014). Tożsamość czy tożsamości? JA w świecie cyberrealnym. W: Z. Rykiel, J. Kinal (red.). *Wirtualność jako realność*. Rzeszów.
- Szacka, B. (2003). *Wprowadzenie do socjologii*. Warszawa.
- Tanaś, M. i Galanciak, S. (red.) (2015). *Cyberprzestrzeń. Człowiek. Edukacja*. Kraków.
- Toffler, A. (2001). *Trzecia fala*. Warszawa.

## WSPÓŁCZESNA PRZESTRZEŃ OBECNOŚCI CZŁOWIEKA – MIĘDZY REALNOŚCIĄ A WIRTUALNOŚCIĄ

**Słowa kluczowe:** rzeczywistość wirtualna, świat realny, świat hybrydowy, przestrzeń edukacyjna, kultura, media, wyobraźnia, immersja

**Streszczenie:** Współcześnie obserwujemy przenikanie i łączenie się dotychczas postrzeganych jako całkowicie odrębne dwóch światów: realnego i wirtualnego. W rezultacie powstaje świat, który można nazwać hybrydowym, w którym granice między światem realnym i wirtualnym są jedynie umowne i w zasadzie tracą swój sens. Człowiek ery internetu w coraz większym

stopniu staje się obywatelem nowego hybrydowego świata. Świat hybrydowy oznacza spektakularne poszerzenie przestrzeni dla rozmaitych form aktywności, jak edukacja, nauka, praca czy rozrywka. Oferuje nowe możliwości, ale też niesie nowe wyzwania i na obecnym etapie rozwoju trudne do zdefiniowania zagrożenia.

## CONTEMPORARY SPACE OF HUMAN PRESENCE – BEETWEN REALITY AND VIRTUALITY

**Keywords:** virtual reality, real world, hybrid world, educational space, culture, media, imagination, immersion

**Abstract:** Two worlds which have been perceived so far as completely separate, i.e. the real world and the virtual world, infiltrate each other and merge. Therefore, at present a so-called hybrid world is being created constantly, where the borders between the two worlds lose their meaning and are only a subject of a convention. A human being of the Internet era becomes a citizen of a new, hybrid world. A hybrid world means a spectacular widening of the space for various forms of activity such as education, science, work and entertainment. It offers new possibilities but at the same time it brings new challenges and dangers which are now difficult to be defined.