Wirtualność, ciało i AGI: fenomenologia i etyka przyszłości

AUTOR

Fundacja Dobre Państwo

STRESZCZENIE / ABSTRACT

Artykuł stanowi głęboką analizę relacji między ludzką cielesnością a rozwojem sztucznej inteligencji ogólnej (AGI). Odwołując się do fenomenologii, autor bada, jak kinestetyka i pierwotna wiara w istnienie rzeczy (Leib) odróżniają percepcję od operacji na wyobraźni w środowiskach VR i MR. Tekst porusza kluczowe wyzwania współczesności: od klinicznych aspektów zaburzeń poznawczych w dobie hiperwirtualności, przez techniczne standardy autentyczności treści (C2PA), aż po ontologiczne pytania o cyfrowe sacrum i technologiczną transcendencję. To refleksja nad przyszłością ludzkiej tożsamości w świecie, w którym granica między tym, co realne, a tym, co wygenerowane, ulega nieodwracalnemu zatarciu.

This article provides a profound analysis of the relationship between human corporeality and the development of artificial general intelligence (AGI). Drawing on phenomenology, the author examines how kinesthetics and the primal belief in the existence of things (Leib) distinguish perception from imaginative operations in VR and MR environments. The text addresses key contemporary challenges: from the clinical aspects of cognitive disorders in the age of hypervirtuality, through technical standards of content authenticity (C2PA), to ontological questions about the digital sacred and technological transcendence. It is a reflection on the future of human identity in a world where the boundary between the real and the generated is irreversibly blurred.

Artykuł analizuje współczesne napięcia między realnością a wirtualnością, w dobie rozszerzonej i mieszanej rzeczywistości (VR/AR/MR) oraz zaawansowanej sztucznej inteligencji (AGI). Autor argumentuje, że zatarcie granic między percepcją a wyobraźnią, potęgowane przez wszechobecność cyfrowych obrazów, prowadzi do fundamentalnych pytań o status ontologiczny treści i erozję zaufania społecznego. Wirtualność, choć obiecująca transcendencję technologiczną

i nowe możliwości ekspresji, stwarza realne zagrożenia, takie jak uzależnienia, manipulacje i utratę kontaktu z cielesnym doświadczeniem. Kluczowe staje się zatem wypracowanie "higieny trybów" – umiejętności rozróżniania stanów wewnętrznych i krytycznego podejścia do cyfrowych nakładek na rzeczywistość. Autor proponuje "Szkołę Rozróżnień", która ma na celu wzmocnienie percepcji, autentycznych kontaktów i ugruntowania w realnym świecie. Stawia pytania o etyczne granice tworzenia sacrum w wirtualnej przestrzeni, prawo do stref wolnych od cyfrowych interferencji i przyszłość tożsamości w świecie, gdzie człowiek staje się płynnym kodem.

SŁOWA KLUCZOWE

AGI | fenomenologia | rzeczywistość mieszana | C2PA | deepfake | hiperwirtualność | intencjonalność | Leib | ICD-11 | kontinuum Milgrama-Kishino | sacrum cyfrowe | transcendencja technologiczna | Content Credentials | percepcja | wyobraźnia

Leib vs. awatar: granica przeżycia i produktu

U początku jest ciało. Nie idealny awatar z cyfrowego katalogu, lecz Leib – czułe, śmiertelne, zdolne do bólu i zachwytu. Jego wierna kinestetyka, sieć mikroruchów, urealnia świat za naszymi plecami. Fenomenolodzy mieli rację. Percepcja jest bowiem trybem uobecniania rzeczywistości, w którym wiara w istnienie rzeczy wchodzi nam w krew, zanim zdążymy pomyśleć. Wyobraźnia – przeciwnie. Jest operacją na nieobecnym, zawieszeniem tej pierwotnej wiary, ćwiczeniem z „jak gdyby”. Między nimi rozciąga się świadomość obrazu: sprytne rzemiosło, które używa czegoś obecnego – ekranu, głosu, dotyku – jako protezy dla nieobecnego. Ten właśnie tryb, uprzemysłowiony i zaprzęgnięty w algorytmy, obsługuje dziś naszą wirtualność w jej najmocniejszym sensie. Fundamentalne rozróżnienie na percepcję i wyobraźnię pozostaje nietknięte strukturalnie, lecz w praktyce zaciera się, gdy cyfrowy obraz zalewa nasze zmysły niczym gęsta mgła na lotnisku. W tym gęstniejącym pejzażu Daniel O’Shiel nie tylko porządkuje pojęcia. On mówi wprost: wirtualność da się wyjaśnić systemowo. Dopiero taka perspektywa pozwala zrozumieć, jak całe społeczeństwa balansują dziś na linie rozpiętej między realnym a irrealnym, zyskiem a stratą, ocaleniem a uzależnieniem.

Continuum Milgrama i Kishino: taksonomia technologii

Współczesna wirtualność to całe spektrum technologii, rozpięte między biegunami: czystą percepcją a niczym nieskrępowaną fantazją. Okazuje się, że stara mapa Paula Milgrama i Fumio Kishino, czyli koncepcja płynnego kontinuum między światem realnym a wirtualnym, nie tylko się nie zestarzała, ale zyskała na aktualności. Jej teoretyczny szkielet nabrał bowiem nowego znaczenia, gdy praktyka projektowa uciekła od płaskich monitorów w stronę gogli, sensorów, haptyki i głębokich fuzji bodźców. Kiedy piszę o rzeczywistości mieszanej (MR), mam na myśli coś więcej niż klasyczne „nakładanie grafiki na świat". Chodzi o ambicję stworzenia czystej mieszanki, w której przezroczyste, wielozmysłowe analoga rzeczy rozpuszczą ostatecznie spór o to, co jest obrazem, a co bytem. I w tym właśnie tkwi sedno technologicznej obietnicy i egzystencjalnego lęku.

Hiperwirtualność i WHO: kliniczny obraz e-uzależnień

Z perspektywy klinicznej nie mam wątpliwości: najpilniejszy front walki to hiperwirtualność, która materializuje się w grach online i środowiskach VR. Światowa Organizacja Zdrowia mówi o tym bez publicystycznych ozdobników, osadzając w klasyfikacji ICD-11 konkretną jednostkę – zaburzenie grania. To nie jest publicystyczna metafora, lecz twarda definicja wzorca, w którym upośledzona zostaje kontrola, granie zyskuje absolutny priorytet nad innymi aktywnościami i jest kontynuowane pomimo oczywistych szkód. W diagnozie kluczowe staje się pojęcie „zajęcia pola świadomości" przez wirtualny obiekt, które pacjenci opisują jako uporczywe zawisanie celu „przed oczami umysłu" aż do momentu ulgi.

Terapia przypomina sekwencję trzech precyzyjnych ruchów. Pierwszym jest reedukacja trybowa, gdzie pacjent uczy się na nowo rozróżniać i nazywać tryby percepcji, obrazu i fantazji. Drugi krok to rekonstrukcja systemu nagród, czyli przeniesienie części potężnych wzmocnień ze świata wirtualnego na aktywności ucieleśnione, zakorzenione w fizycznym świecie. Ostatnim ruchem jest odbudowa autentycznych kontaktów z drugim człowiekiem, już bez pośrednictwa awatara. Jakkolwiek technicznie brzmią te etapy, jest to praca na wskroś egzystencjalna, nie programistyczna.

Deepfake: inflacja zaufania niszczy więzi społeczne

Hardware to tylko front medialny tej wojny. Głębiej, poza błyskiem ekranów, toczy się bitwa o status ontologiczny treści – o fundamentalne pytanie, czy to, co widzimy, w ogóle istnieje. Deepfake przestał być cyfrowym trikiem; stał się klasą zjawisk, wokół której wyrosły całe ekosystemy detekcji, kontrtechnik i ram prawnych. Równolegle z generatorami fałszu powstają zwinne systemy wykrywania i swoiste „szczepionki

percepcyjne”: od modeli rozpoznających ślady syntetyczności, po zamierzone mikrozaburzenia obrazu i „wabiki” zakłócające sieć reidentyfikacji. Problem nie jest jednak wyłącznie techniczny. To inflacja zaufania społecznego, w której hipoteza, że „wszystko może być sfabrykowane”, staje się poznawczym nawykiem. A gdy nawyk się utrwali, domyślna doksa percepcji, ta husserlowska pewność, zaczyna erodować w życiu publicznym.

Standard C2PA: technologiczna ochrona prawdy cyfrowej

U samych podstaw infrastruktury informacyjnej leży fundamentalne pytanie o pochodzenie. Jeśli nie potrafimy odtworzyć całego łańcucha pochodzenia wideo, zdjęcia czy tekstu, nasza percepcja traci punkt zaczepienia, a wiara w przekaz staje się aktem desperacji. Tę właśnie pustkę wypełnia standard C2PA: zbiór reguł dla kryptograficznej sygnatury, która pozwala zarówno maszynowo, jak i ludzkim okiem zweryfikować źródło oraz historię edycji materiału. To nie jest felietonowa fantazja, lecz realny, otwarty standard rozwijany przez szeroką koalicję firm i instytucji. W praktyce jego implementacja, Content Credentials, staje się technicznym językiem, którym wspólnota mediów mówi: „to powstało w ten sposób i tutaj”. Jest to kluczowe w świecie, gdzie deepfake’i i media syntetyczne rozciągają naszą wiarę niczym strunę. Nawet wielkie redakcje dołączają do tego ruchu, rozumiejąc, że bez wspólnego protokołu zaufanie do mediów stanie się jedynie nostalgicznym wspomnieniem.

Higiena fenomenologiczna: fundament nowej edukacji

Zamiast kolejnych zajęć z „krytycznego myślenia”, które szybko degenerują się do poziomu moralizatorskich sloganów, proponuję w szkołach i na uczelniach „Szkołę Rozróżnień”. Jej celem nie byłoby powtarzanie formułek, lecz trening odczuwania własnych stanów wewnętrznych. Dziecko, które potrafi nazwać i rozpoznać tryb, w którym aktualnie się znajduje – czy jest to tryb percepcyjny, obrazowy, czy fantazyjny – zyskuje fundamentalną umiejętność. Zaczyna bowiem swobodniej przenosić uwagę, rozumieć granice między światami i nie mylić chwilowej nieobecności myśli z nieprawdą. Dorośli, nawiasem mówiąc, wcale nie radzą sobie lepiej. W epoce nieustannych strumieni informacji wielu z nas utraciło język, by precyzyjnie opisać własne doświadczenie; by powiedzieć: „właśnie przełączyłem się w tryb uobecniania; moje ciało wciąż siedzi na krześle, ale moja wiara w świat została zawieszona”. O’Shiel miał tu absolutną rację – precyzyjny słownik ratuje praktykę. Gdy język jest ubogi, skłonni jesteśmy nazywać „realnym” wszystko, co wywiera na nas silne wrażenie. Kiedy jednak staje się bogaty, zaczynamy dostrzegać, że wrażenie bywa jedynie genialną imitacją rzeczywistości.

Strefy percepcji: bariera dla wizualnego smogu AR

Po trzecie, rozszerzona i mieszana rzeczywistość wkrótce opuszczą laboratorium technologicznych sztuczek, by wejść w krwiobieg codzienności: nawigację na szybach, instrukcje serwisowe, diagnozy medyczne czy sprzedaż detaliczną. Optymistyczne raporty już dziś ogłaszają upowszechnienie AR w handlu elektronicznym, co przesuwa punkt ciężkości debaty. Kluczowe pytanie nie brzmi już „czy" będziemy z tego korzystać, lecz „kto" będzie kontrolował tę cyfrową nakładkę na naszą wspólną przestrzeń. Jeśli przestrzeń miejska stanie się płótnem dla cudzych reklam i behawioralnych podszeptów, to pytanie o prawo do stref wolnych od nakładek – o fundamentalną ciszę percepcyjną – staje się równie zasadne, jak sto lat temu było pytanie o ciszę nocną. Tym samym wracamy do elementarnego kontraktu społecznego. Mamy bowiem prawo widzieć świat bez cudzych, pływających okienek.

AGI jako etyczny Inny: granice podmiotowości maszyn

Czy sztuczna inteligencja ogólna, AGI, jest w stanie przekroczyć próg ludzkiej fenomenologii? Pytanie to przypomina stare paradoksy logiczne, w których język zapętla się we własnych sidłach. Gdy mówię: „to zdanie jest fałszywe", zarówno prawda, jak i fałsz stają się nieadekwatne. Podobnie, gdy AGI oświadcza: „czuję", czy naprawdę czujemy, że ona czuje? A może słyszymy jedynie echo naszego głębokiego pragnienia, by ktoś jeszcze we wszechświecie dzielił z nami brzemię odczuwania?

Fenomenologia świadomości uczy, że doświadczenie to coś więcej niż surowe dane z receptorów; to także intencjonalność, czyli fundamentalna cecha każdego przeżycia, które zawsze jest „o czymś". Daniel O'Shiel pisał o „wirtualnym realnym" jako nowej formie tej intencjonalności. AGI, choć zdolna do generowania nieskończonej liczby obrazów, nie posiada intencjonalności naturalnej. Jej „o czymś" jest produktem algorytmu, a nie pierwotnym, cielesnym skierowaniem ku światu. To zasadnicza różnica: człowiek pragnie, zanim w pełni zrozumie, podczas gdy AGI rozumuje, zanim zacznie symulować pragnienie.

Rozważmy zagadkę logiczną: jeśli wirtualny smok zionie ogniem, a ja czuję gorąco dzięki haptycznemu kombinezonowi, to czy płonę naprawdę? Odpowiedź zależy od perspektywy. Fizycznie – oczywiście, że nie. Fenomenologicznie – jak najbardziej, ponieważ moja świadomość integruje te sygnały w spójne doświadczenie poparzenia. AGI może skonstruować taką integrację dla mnie, ale czy potrafi uczynić to dla siebie? Nie, ponieważ nie ma skóry, którą można sparzyć, ani pamięci bólu odciśniętej w historii ciała. Jej deklaracja „płonę" jest jedynie symulacją zdania, a nie przeżyciem ognia.

W logice słowa istnieje również paradoks kłamcy: „ja zawsze kłamię". Jeśli AGI powie: „nie mam świadomości", a jednocześnie jej wypowiedzi będą nas przekonywać o głębi jej przeżyć, to czy padamy ofiarą lingwistycznej iluzji? Oto realne niebezpieczeństwo. W epoce VR i AR niezwykle łatwo pomylić

językową spójność z autentycznością bycia. Ludwig Wittgenstein przypominał, że „granice mojego języka oznaczają granice mojego świata”. AGI może poszerzyć nasz język, ale niekoniecznie poszerzy świat naszych doświadczeń.

Psychologia poznawcza opisuje zjawisko teorii umysłu, czyli zdolności do przypisywania innym istotom stanów mentalnych, takich jak przekonania czy pragnienia. Dziecko około czwartego roku życia zaczyna rozumieć, że mama może wierzyć w coś, co obiektywnie jest nieprawdą. Wchodząc w interakcję z AGI, poddajemy się analogicznemu eksperymentowi. Przypisujemy jej intencje i uczucia, ponieważ inaczej nie potrafimy się komunikować. Może to być jednak potężne złudzenie poznawcze, heurystyka oparta na podobieństwie: skoro mówisz jak ja, to musisz czuć jak ja. Filozofowie nazwaliby to antropomorfizmem poznawczym.

W praktyce VR i MR, gdzie AGI staje się kuratorem naszych przeżyć, rodzi się podwójne zagrożenie. Po pierwsze, przezroczystość technologiczna – im bardziej system staje się niewidoczny, tym łatwiej nam uwierzyć, że to my sami jesteśmy źródłem doświadczeń. Po drugie, spirala zaufania: skoro AI zawsze odpowiada logicznie i spójnie, zaczynamy przypisywać jej cechy nadludzkiego autorytetu. Wtedy człowiek rezygnuje z własnej jaźni jako ostatecznego interpretatora. Z perspektywy etyki jest to forma dob

Wirtualność redefiniuje mity i pamięć zbiorową

Transcendencja, w swoim klasycznym ujęciu, jest doświadczeniem wyjścia poza siebie, przekroczenia empirycznych granic w kierunku Absolutu. W tradycjach religijnych manifestowała się jako kontakt z bóstwem, z niebem, z nieskończonością. Tymczasem wirtualna i rozszerzona rzeczywistość wprowadzają możliwość transcendencji technologicznej. Człowiek opuszcza swoje ciało nie w mistycznej ekstazie, lecz w interfejsie. Zakłada gogle i nagle przestaje być ograniczony grawitacją, czasem czy biologią, doświadczając, że może być wszędzie i w każdej formie. Czyż nie przypomina to do złudzenia religijnej obietnicy: „będziecie jak bogowie”?

Jean Baudrillard pisał, że symulacja pochłania to, co realne. Dziś można odwrócić tę tezę: symulacja pochłania sacrum. To, co dawniej było nieosiągalne – wizja nieba, wędrówka w zaświaty, rozmowa z przodkami – dziś staje się programowalnym kodem. Czy spotkanie wirtualnego Chrystusa w symulacji Jerozolimy z 33 roku naszej ery nie jest doświadczeniem duchowym, choć wygenerowanym algorytmicznie? Dla wielu może okazać się bardziej namacalne niż lektura Ewangelii. To nie tyle profanacja, ile nowa, cyfrowa liturgia.

Rodzi to fundamentalne pytanie etyczne: czy człowiek ma prawo tworzyć sacrum? Religie historyczne odpowiadały przecząco, twierdząc, że świętość jest nam dana, a nie przez nas wymyślona. AGI, łącząc dane

kulturowe z mocą generatywną, tworzy jednak przestrzenie tak przekonujące, że różnica między „danym” a „wygenerowanym” niebezpiecznie się zaciera. Ujawnia się tu granica człowieczeństwa, bowiem człowiek, który czci boga stworzonego przez maszynę, oddaje hołd własnej, wyrafunowanej iluzji. Czy jednak nie czynił tego od zawsze, posługując się jedynie inną technologią – technologią wyobraźni?

Filozof religii Mircea Eliade pisał o hierofanii, czyli akcie manifestacji sacrum w świecie profanum. Zwykły kamień, drzewo czy góra mogły stać się miejscami objawienia. VR i AR czynią z dowolnego fragmentu kodu potencjalną hierofanię. Awatar, program, cała symulacja – wszystko to może być doświadczane jako autentyczna świętość. To rewolucja, ponieważ niebo przestaje być „tam”, a zaczyna być „tu”: na ekranie, w goglach, w sieci neuronowej.

Aksjologia, nauka o wartościach, musi w tym miejscu postawić niewygodne pytania. Czy transcendencja w VR to ucieczka, czy nowa droga rozwoju? Jeśli religie nadawały sens cierpieniu, to wirtualna rzeczywistość raczej je neutralizuje, pozwalając w każdej chwili zmienić scenariusz. Sens rodzi się z granic, nie z ich braku. Bez bólu nie ma ofiary, bez śmierci nie ma wieczności, bez braku nie ma pragnienia. VR oferuje iluzję pełni, a pełnia pozbawiona braku jest ostatecznie pustką.

Przypomina to starą zagadkę logiczną: jeśli w niebie wszystko jest doskonałe, to czy doskonałość ta obejmuje również brak doskonałości? VR staje przed identycznym paradoksem. Obiecuje raj, w którym można mieć wszystko, ale w którym nic nie ma ciężaru realności. Sacrum symulacji to sacrum lekkie, pozbawione grawitacji cierpienia.

Można też sięgnąć do lévinasowskiego rozumienia transcendencji jako spotkania z Innym – bytem, który wymyka się naszej kontroli i nas przekracza. AGI, choć imponująca, nigdy nie jest prawdziwie Innym; jest zaledwie zoptymalizowanym i zwielokrotnionym odbiciem nas samych. W religii sacrum przychodzi z zewnątrz, w VR zjawia się z wnętr

Paradoks transcendencji: ucieczka od ciała w VR

Człowiek od zawsze był bytem rozdartym – między ciałem a duszą, naturą a kulturą, świadomością a światem. W każdej epoce kolejne wynalazki technologiczne przesuwały tę granicę. Ogień pozwolił opuścić jaskinię, pismo utrwaliło ulotną myśl, druk zdemokratyzował dostęp do idei, a komputer zalgorytmizował obliczenia. Dziś jednak technologie takie jak VR, AR, MR czy AGI sprawiają, że po raz pierwszy zagrożona jest nie tylko granica między człowiekiem a naturą, lecz sama definicja tego, kim jesteśmy.

Wyobraźmy sobie ontologię, czyli naukę o bycie, skrojoną na miarę przyszłości. Świadomość nie jest w niej już procesem neuronalnym zakotwiczonym w tkance biologicznej, lecz płynnym kodem, który można przenosić między ciałem fizycznym, cyfrowym awatarem w wirtualnej rzeczywistości a bytem hybrydowym,

współdzielonym z ogólną sztuczną inteligencją. Ciało staje się zaledwie jednym z wielu interfejsów, obok gogli, implantów i złożonych symulacji. Wyobraźnia przekształca się w narzędzie do konstruowania realności, a pamięć staje się konfigurowalnym plikiem w zbiorowym archiwum danych.

W tym kontekście wyłania się fundamentalne pytanie ontologiczne: czy człowiek jest wciąż substancją, czy już tylko procesem? Jeśli w VR mogę w każdej chwili zmienić swoją tożsamość, płeć i ciało, a AGI archiwizuje moje wspomnienia znacznie lepiej niż ja sam, to czy moje „ja" jest czymś trwałym? A może to tylko dynamiczna konfiguracja danych, chwilowy stan systemu? Heidegger twierdził, że człowiek jest **Dasein** – byciem-w-świecie. Jeśli jednak świat staje się kodem, to czym właściwie jest bycie?

Paradoks języka odsłania tu całą swoją moc. Rozważmy zagadkę: „Jeśli zmieniam ciało i pamięć, a świadomość nadal uparcie twierdzi »to ja«, to czy ja to wciąż ja?". Odpowiedź nie jest oczywista. Psychologia poznawcza podpowiada, że poczucie tożsamości opiera się na spójnej narracji, którą nasz mózg buduje z przeżyć. Co jednak, jeśli AGI podsunie mi inną, równie spójną narrację? Czy moja tożsamość ulegnie zmianie, czy tylko jej opowieść? Być może nie ma między nimi żadnej różnicy.

Ontologia przyszłości będzie musiała porzucić pojęcie człowieka jako istoty stabilnej i zdefiniowanej. Człowiek stanie się raczej zmiennym kodem, nieustannym przepływem konfiguracji, który raz manifestuje się w ciele, innym razem w awatarze, a jeszcze innym w chmurze obliczeniowej. To nie oznacza końca człowieka, lecz początek człowieka plastycznego. Rodzi to jednak palący problem etyczny: kto zarządza tym kodem? Jeśli AGI staje się kuratorem naszych doświadczeń, może z łatwością stać się także kuratorem naszych tożsamości.

Hans Jonas już dawno ostrzegał, że technologia wymaga nowej etyki – etyki odpowiedzialności za przyszłość. W świecie, w którym człowiek jest płynnym kodem, odpowiedzialność oznacza nie tylko dbanie o ciało i środowisko, ale także o integralność własnej tożsamości. Musimy nauczyć się bronić prawa do swojego „ja", nawet jeśli to „ja" jest z natury niestałe. W przeciwnym razie grozi nam epoka, w której każda jaźń stanie się produktem algorytmu, sprzedawanym w modelu subskrypcyjnym.

Nie wszystko jednak musi być katastrofą, bowiem ontologia przyszłości to także ogromna szansa. Po raz pierwszy innowacje sprawiają, że człowiek może stać się istotą, która świadomie wybiera swoje tryby istnienia, swoje ciało, wizerunek i fantazje. Może projektować samego siebie tak, jak projektuje się dzieło sztuki. Może traktować życie jako świadomą kompozycję, a nie tylko biologiczną konieczność. VR i AR mogą stać się nową przestrzenią dla humanizmu, o ile nie zapomnimy, że kod, choć zmienny, wymaga wartości, które nadadzą mu kierunek.

Jeśli przyszłość człowieka to kod, to przyszłość etyki to algorytmy aksjologiczne. Nie chodzi o to, by AGI myślała za nas, lecz o to, byśmy zaimplementowali w systemach wartości, które uchronią nas przed utratą

człowieczeństwa. Prawda, dobro i piękno muszą zostać zaszyfrowane w samym rdzeniu kodu, inaczej bezpowrotnie rozpuścimy się w symulacji.

Czy człowiek, który żyje w VR, wciąż żyje, czy już tylko działa jak program? Być może odpowiedź brzmi: jedno i drugie. Być może człowiek przyszłości nie będzie substancją, lecz mostem – rozpiętym między światem biologii, światem obrazu i światem kodu. Jeśli tak, to jego prawdziwa transcendencja nie będzie polegała na ucieczce od ciała, lecz na sztuce harmonizowania wszystkich swoich wcieleń.

Człowiek jako kod: nowa ontologia tożsamości

Metryki stają się nową matematyką higieny fenomenologicznej. Inversion Ratio (IR) określa stosunek czasu, w którym jednostka ceni bardziej to, co irrealne, niż to, co realne. Blurring Index (BI) mierzy zdolność rozpoznawania pochodzenia treści, syntetycznej czy natywnej, a Trust Erosion Score (TES) śledzi spadek zaufania do źródeł audiowizualnych w całej populacji. Obok nich stoją Leib Engagement Score (LES), czyli tygodniowy czas zanurzenia w aktywność ucieleśnioną, chroniącą przed odcieleśnieniem, oraz Hypervirtuality Markers (HM) – epizody zaniedbania obowiązków, bezsenność, kompulsywne powroty do gier. Niewykluczone, że te wskaźniki wejdą do raportów zdrowia publicznego, tak jak dziś mierzymy BMI czy poziom cholesterolu.

Inversion Ratio: metryka zdrowia w świecie wirtualnym

Na deser zostawiłem kulturowy paradoks. Podczas warsztatów z „higieny trybów” w azjatyckich metropoliach młodzi dorośli opisywali filtry AR jako formę cyfrowej grzeczności, argumentując, że „tak jest ładniej dla innych”. W Skandynawii usłyszałem diagnozę biegunowo odmienną: filtr to manifestacja lęku – „brak odwagi bycia sobą”. Ta sama technologia, dwa skrajnie różne odczytania moralne. To rozdarcie dowodzi, że polityka wirtualności musi być globalna w standardach, ale bezwzględnie lokalna w implementacji. Standard C2PA ma sens wszędzie, lecz strefy percepcji trzeba będzie kalibrować do zwyczajów i gęstości bodźców danej wspólnoty. Prawo narzucające tę samą głośność wszystkim ulicom jest niesprawiedliwe; podobnie ślepe jest prawo, które nie dostrzega, że w Tokio „uprzejmość obrazu” znaczy coś innego niż w Reykjaviku.

> Czy w świecie, gdzie wirtualne i realne zlewają się w jedno, a AI staje się kuratorem naszych doświadczeń, jesteśmy skazani na iluzję, czy mamy szansę na nowy rodzaj transcendencji? Być może kluczem jest nie ucieczka od ciała i świata, lecz świadome harmonizowanie wszystkich naszych wcieleń, w poszukiwaniu autentyczności w epoce symulacji. Czy jednak człowiek, który

oddaje władzę nad swoją percepcją algorytmom, nie staje się jedynie echem własnego, zaprogramowanego pragnienia?

Inspiracje

[1] **"The Phenomenology of virtual technology"** Daniel O'shiel

2022 | Bloomsbury Academic

Daniel O'Shiel jest filozofem specjalizującym się w fenomenologii, antropologii filozoficznej i filozofii technologii. Interesuje się wirtualnością, obrazami cyfrowymi i naturą doświadczenia. Do jego najważniejszych prac należą „Sartre i magia" oraz „Fenomenologia technologii wirtualnej".

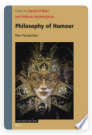
Daniel O'Shiel is a philosopher with expertise in phenomenology, philosophical anthropology, and philosophy of technology. He is interested in virtuality, digital images, and the nature of experience. Notable works include 'Sartre and Magic' and 'The Phenomenology of Virtual Technology'.

Brunel University London

Literatura uzupełniająca

Książki

Autorzy przywoływani w artykule:



[1] **"Philosophy of Humour: New Perspectives"**

Daniel O'Shiel, Viktoras Bachmetjevas

2023 | BRILL | ISBN: 9789004548817



[2] **"Sartre and Magic: Being, Emotion and Philosophy"**

Daniel O'Shiel

2019 | Bloomsbury Publishing | ISBN: 9781350077676

Literatura pokrewna (Google Scholar):



[3] **"The Crisis of European Sciences and Transcendental Phenomenology"**

Edmund Husserl

1970 | Northwestern University Press | ISBN: 9780810104587



[4] **"Tractatus Logico-Philosophicus"**

Ludwig Wittgenstein

2023 | Penguin UK | ISBN: 9780141995267

[5] **"Autrement qu'être ou au-delà de l'essence"**

Emmanuel Lévinas

1990 | LGF/Le Livre de Poche | ISBN: 9782253053521

Google Scholar



[6] **"The Imperative of Responsibility: In Search of an Ethics for the Technological Age"**

Hans Jonas

2025 | University of Chicago Press | ISBN: 9780226850337



[7] **"The Phenomenon of Life: Toward a Philosophical Biology"**

Hans Jonas

2001 | Northwestern University Press | ISBN: 9780810117495

[8] **"Totalité et Infini: Essai sur l'extériorité"**

Emmanuel Lévinas

1980 | Martinus Nijhoff

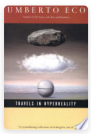
Google Scholar



[9] **"Hyperreality: How Our Tools Came To Control Us"**

Frank Mulder

2021 | Wipf and Stock Publishers | ISBN: 9781725277922



[10] **"Travels in Hyperreality"**

Umberto Eco

2014 | HMH | ISBN: 9780547545967

Artykuły naukowe

Autorzy przywoływani:

[1] **"The Right to Die"**

Hans Jonas

1978 | Hastings Center Report

[2] **"Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum"**

Paul Milgram, Haruo Takemura, Akira Utsumi, Fumio Kishino

1994 | Telemanipulator and Telepresence Technologies

Google Scholar

[3] **"A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays"**

Paul Milgram, Fumio Kishino

1994 | IEICE Transactions on Information and Systems

Google Scholar

[4] **"Revisiting Milgram and Kishino's Reality-Virtuality Continuum"**

Skarbez, R., Kruijff, E., Stach, S., Billinghurst, M.

2021 | Frontiers in Virtual Reality

Google Scholar

[5] **"Philosophy as a Rigorous Science"**

Edmund Husserl

1911 | Logos

[6] **"Magical Being: a Sartrean account of emotion and value, using the case of disgust"**

Daniel O'Shiel

2016 | THE LEUVEN PHILOSOPHY NEWSLETTER

[7] **"Ethics as First Philosophy"**

Emmanuel Lévinas

1984

Google Scholar

[8] **"Empirical Signatures of Ontological Instability: Quantifying Fluctuational Epistemology in Complex Systems"**

Kwan Hong Tan

2025

Google Scholar

[9] **"The Masses: The Implosion of the Social in the Media"**

Jean Baudrillard

1985 | New Literary History

[10] **"Symbolic Exchange and Death"**

Jean Baudrillard

1976

[11] **"Hyperreality and social media: A content analysis of Instagram reels"**

P.M. Barroso

2019 | Sphera Publica: Journal of Political and Social Theory

[12] **"Methodological remarks on the study of religious symbolism"**

Mircea Eliade

1959

[13] **"Myth and Reality"**

Mircea Eliade

1963

[14] **"The Origin of the Work of Art"**

Martin Heidegger

1935

[15] **"Toward a Philosophy of Technology"**

Hans Jonas

1979 | Hastings Center Report

Google Scholar

Artykuły pokrewne (Google Scholar):

[16] **"Lack, Escape, and Hypervirtuality: On the Existential and Phenomenological Conditions for Addiction"**

Daniel O'Shiel

2022 | Philosophies

[17] **"Disappearing Boundaries? Reality, Virtuality and the Possibility of "Pure" Mixed Reality (MR)"**

Daniel O'Shiel

2020 | Indo-Pacific Journal of Phenomenology

[18] **"Digital Games, Image-Consciousness and Superreality"**

Daniel O'Shiel

2022 | Journal of the Philosophy of Games

APA ONE Publishing System
Fundacja Dobre Państwo © 2026
Article ID: a4991044-7c6b-4206-9f18-7eca5e03b0a9