


<http://dx.doi.org/10.17951/kw.2024.37.83-110>

## **Doświadczenie wirtualne w kontekście sporu wirtualnych realistów i fikcjonalistów**

Tomir Jędrejek

 <https://orcid.org/0009-0001-7103-8220>

Wpływ wirtualnej rzeczywistości (VR) i doświadczeń wirtualnych na nasze życie staje się współcześnie coraz większy. Środowiska wirtualne znajdują zastosowanie w terapii psychologicznej oraz w treningu umiejętności, które później wykorzystywane są w rzeczywistych sytuacjach. Celem artykułu jest porównanie dwóch stanowisk, tj. wirtualnego realizmu z wirtualnym fikcjonalizmem, które przyznają różny status ontologiczny i epistemologiczny rzeczywistości wirtualnej. Według realistów, rzeczywistość wirtualna jest prawdziwą rzeczywistością, a podmiot bezpośrednio oddziałuje ze środowiskiem i obiektami wirtualnymi, nie musząc wyobrażać sobie, że te przedmioty istnieją. Według fikcjonalistów, środowiska i przedmioty wirtualne nie istnieją realnie, a interakcja z nimi polega na grze w udawanie, opartej na wyobraźni. W artykule zostaje postawiona teza, że doświadczenie wirtualne nie jest identyczne z doświadczeniem fikcyjnym. Wbrew fikcjonalistom, doświadczenie wirtualne nie opiera się na wyobraźni i znacząco różni się od przeżywania fikcji. Zamiast wyjaśniać doświadczenie wirtualne jako grę w udawanie, bardziej naturalne jest opisanie go w kategoriach rzeczywistego oddziaływania między użytkownikiem a interaktywnym środowiskiem działania.

Słowa kluczowe: wirtualna rzeczywistość, doświadczenie wirtualne, wirtualny realizm, wirtualny fikcjonalizm, Neil McDonnell, Nathan Wildman, David Chalmers

---

TOMIR JĘDREJEK, magister, Szkoła Doktorska Nauk Humanistycznych i Sztuki Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej; adres do korespondencji: Szkoły Doktorskie UMCS, ul. Weteranów 18, 20-038 Lublin; e-mail: jedrejektomir@gmail.com

Rzeczywistość wirtualna (ang. *virtual reality*) coraz silniej wpływa na współczesny świat i na nasze funkcjonowanie w nim. Podczas szkoleń korzysta się np. z symulatorów VR, co pozwala na bezpieczne rozwijanie umiejętności medycznych czy militarnych<sup>1</sup>. Kluby Premier League używają technologii VR w badaniach predyspozycji zawodników i ich odporności na stres oraz w czasie rekonwalescencji po kontuzjach<sup>2</sup>. W psychologii środowiska wirtualne wykorzystuje się w terapii osób z PTSD czy z autyzmem<sup>3</sup>. Rzeczywistość wirtualna odgrywa coraz większą rolę w rozrywce, co potwierdza coraz większa popularność gier komputerowych<sup>4</sup>, czy gogli VR, które stają się coraz tańsze. Zastosowanie wirtualnej rzeczywistości w terapii i medycynie potwierdza coraz większe zapotrzebowanie na doświadczenia wirtualne, które mogą pomóc nam w codziennym funkcjonowaniu. Nie sposób więc odmówić rzeczywistości wirtualnej wpływu na nasze życie, a nawet swoistej realności, która jest przedmiotem sporu filozofów.

Jednym z filozofów głoszących realizm rzeczywistości wirtualnej jest David Chalmers, który określa swój pogląd mianem wirtualnego realizmu. W artykule *The Virtual and the Real*<sup>5</sup> i w swojej najnowszej książce *Reality+*<sup>6</sup> przedstawia on serię argumentów na rzecz tezy, że rzeczywistość wirtualna jest realna. Według wirtualnego realizmu, rzeczywistość wirtualna jest prawdziwą rzeczywistością,

---

<sup>1</sup> Marek Kęsy, „Symulatory rzeczywistości wirtualnej”, *Dydaktyka Informatyki* 11 (2016): 125–131, <https://doi.org/10.15584/di.2016.11.16>

<sup>2</sup> Sam Cunningham, „Half of Premier League clubs use virtual reality to heal injuries and recreate matchday pressure in training”, iNews, 18 maja 2022, [www.inews.co.uk/sport/football/premier-league-clubs-virtual-reality-heal-injuries-recreate-pressure-training-1635232](http://www.inews.co.uk/sport/football/premier-league-clubs-virtual-reality-heal-injuries-recreate-pressure-training-1635232) (dostęp: 30.05.2024)

<sup>3</sup> Christopher J. Wilson i Allesandro Soranzo, „The Use of Virtual Reality in Psychology: A Case Study in Visual Perception”, *Computational and Mathematical Methods in Medicine, Advances in Computational Psychometrics* 2015, nr 1–2: 1–7, <https://doi.org/10.1155/2015/151702>

<sup>4</sup> Krishan Arora, „The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach”, *Forbes*, 17 listopada, 2023, <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/?sh=6c2a2cbf512f>

<sup>5</sup> David J. Chalmers, „The Virtual and the Real”, *Disputatio* 9, nr 46 (2017): 309–352, <https://doi.org/10.1515/disp-2017-0009>

<sup>6</sup> Tenze, *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy* (Dublin: Penguin Random House UK, 2023).

nie mniej realną niż rzeczywistość fizyczna. Tezę o realności rzeczywistości wirtualnej można podzielić na trzy części. Po pierwsze, według Chalmersa, rzeczywistość wirtualna nie jest iluzją ani fikcją, podobną do światów znanych z *Baśni Andersena*. Podczas gdy działania fikcyjnych postaci są działaniami wyobrażonymi, działania bohatera w świecie wirtualnym nie są tylko wyobrażone, ale naprawdę się realizują. Po drugie, w świecie wirtualnym, można prowadzić wartościowe życie, które może być równie dobre jak to poza VR, co wiąże się z przestrzenią relacji interpersonalnych realizowanych w rzeczywistości wirtualnej. Po trzecie, Chalmers stawia hipotezę symulacji, która głosi, że nasza codzienna rzeczywistość sama może być wirtualna<sup>7</sup>. Oznacza to, że nasza rzeczywistość może być symulacją komputerową, podobną do świata przedstawionego w filmie *Matrix*<sup>8</sup>.

Stanowiskiem, które uznaje, że VR w żadnym istotnym sensie nie jest realna, jest fikcjonalizm Neila McDonnella i Nathana Wildmana<sup>9</sup>. Autorzy ci rozwijają tzw. wirtualny fikcjonalizm, który opiera się na koncepcji fikcji Kendalla Waltona<sup>10</sup>. Fikcjonalisci twierdzą, że obiekty wirtualne nie istnieją realnie i mają status iluzji podobnych do złudzeń optycznych. Dla wirtualnych fikcjonalistów, interakcja z wirtualną rzeczywistością jest rodzajem gry w udawanie. Stanowi ona określoną zasadami aktywność polegającą na udawaniu, że pewne rzeczy mają miejsce. W ramach tej aktywności wykorzystywane są rekwizyty, które strukturyzują to, co musimy sobie wyobrażać, żeby grać w grę w udawanie<sup>11</sup>. W VR wygenerowane cyfrowo obrazy (cyfrowe rekwizyty) widoczne na ekranie lub w goglach VR reprezentują przedmioty wirtualne, które istnieją w wyobraźni użytkownika. W tym znaczeniu, świat wirtualny zależy od wyobraźni podmiotu.

---

<sup>7</sup> Tamże, XVII.

<sup>8</sup> Hipoteza symulacji jest szeroko dyskutowana i najczęściej jest kojarzona z nazwiskiem Nicka Bostroma i jego argumentem na rzecz hipotezy symulacji; zob. Nick Bostrom, „Are You Living in a Computer Simulation?”, *Philosophical Quarterly* 53, nr 211 (2003): 243–255, <http://doi.org/10.1111/1467-9213.00309>

<sup>9</sup> Neil McDonnell i Nathan Wildman, „Virtual Reality: Digital or Fictional?”, *Disputatio* 11, nr 55 (2019): 371–397, <https://doi.org/10.2478/disp-2019-0004>

<sup>10</sup> Kendall L. Walton, *Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1990).

<sup>11</sup> Piotr Warzuszczak, „Dwa typy modalnego fikcjonalizmu”, *Filozofia Nauki* 17, nr 1 (2009): 47.

Według fikcjonalistów, użytkownik wyobraża sobie, że obraz widziany na ekranie, jest trójwymiarowym bytem. Przykładowo, dużą i zieloną rzecz wyglądającą jak ogr wyobraża się jako ogra, który może być czymś awatarem. Podobnie akcje wykonywane przez tę postać również wymagają wyobraźni<sup>12</sup>. W tym znaczeniu wirtualni fikcjonaści utożsamiają doświadczenie wirtualne z doświadczeniem fikcji. Interakcja z VR jest dla nich w gruncie rzeczy przeżywaniem światów wyobrażonych, podobnych do tych z *Baśni* Andersena. Interakcja z VR pod względem realności nie różni się jakościowo od czytania książek czy oglądania filmów.

Warto się zastanowić, czy w przypadku gier VR, które będą przedmiotem analizy przedstawionej w artykule, wyobraźnia odgrywa taką samą rolę jak w przypadku czytania powieści czy oglądania filmów? O ile w przypadku przeżywania fikcji literackiej wyobraźnia odgrywa zasadniczą rolę, o tyle w przypadku wielu elementów gier VR rola wyobraźni nie jest tak doniosła, jak to sugerują fikcjonaści. W interpretacji wirtualnych fikcjonalistów, gry VR nie różnią się zasadniczo od innych typów gier, np. gier planszowych czy klasycznych gier komputerowych, ponieważ również one opierają się na grze w udawanie. Jednak należy zauważyć, że gry VR wywołują silne poczucie obecności i zanurzenia w świecie wirtualnym, który stanowi przestrzeń możliwych działań dla użytkownika. Jak zauważa Piotr Sitarski, użytkownik podczas interakcji z VR nie musi budować w wyobraźni obrazu przedmiotu wirtualnego. Jeżeli chce go dokładnie obejrzeć, może po prostu zmienić swoje położenie względem niego<sup>13</sup>. W tym sensie, przedmioty wirtualne są dane użytkownikowi naocznie i w działaniu.

W niniejszym tekście przyjęto rozumienie wirtualnej rzeczywistości jako specyficznego typu doświadczenia, które powstaje w wyniku obcowania z interaktywnym, sztucznie wygenerowanym środowiskiem<sup>14</sup>. Interakcja ze środowiskiem wirtualnym nie jest iluzją czy fikcją. Użytkownik działa na środowisko wirtualne, podobnie jak działa na rzeczywistość fizyczną. Jeśli użytkownik wchodzi w dynamiczną interakcję z przedmiotami wirtualnymi, to znaczy, że nie traktuje

---

<sup>12</sup> McDonnell i Wildman, „Virtual Reality: Digital or Fictional?”, 392.

<sup>13</sup> Piotr Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej* (Kraków: Rabid, 2002), 143.

<sup>14</sup> Na doświadczeniowy charakter rzeczywistości wirtualnej wskazuje m.in. Steve Bryson, zob. Steve Bryson, „Virtual Reality: A definition history – a personal essay”, arXiv:1312.4322 (2013), <https://doi.org/10.48550/arXiv.1312.4322>

ich jak reprezentacji wskazujących na coś, czym same nie są. W artykule została postawiona teza, że doświadczenie wirtualne nie jest tożsame z doświadczeniem fikcji, które według fikcjonalistów polega na grze w udawanie<sup>15</sup>. Podczas doświadczenia wirtualnego rola wyobraźni jest ograniczona, ponieważ podmiot nie musi wyobrażać sobie wirtualnych zdarzeń, których jest uczestnikiem. Środowiska wirtualne, mimo że są uproszczone w stosunku do środowisk fizycznych, zawierają niezbędne informacje umożliwiające działanie. Przedmioty wirtualne posiadają rzeczywiste, a nie tylko wyobrażone funkcje, które podczas doświadczenia wirtualnego użytkownik może wykorzystać do realizowania określonych celów<sup>16</sup>. W tym sensie, obiekty doświadczane w VR nie mają charakteru reprezentacji podobnych do obrazów lub zdań na papierze, lecz są traktowane jako czasoprzestrzenne obiekty, które można przemieszczać, przekazywać i manipulować.

Analiza doświadczenia wirtualnego ma w niniejszym artykule charakter badań epistemologicznych, koncentrując się na sposobie, w jaki podmiot doświadcza rzeczywistości wirtualnej. Badania te są wspierane przez analizy ontologiczne dotyczące statusu obiektów wirtualnych. Rozstrzygnięcia epistemologiczne mają wpływ na tezy ontologiczne. W istocie funkcjonalne aspekty obiektów wirtualnych ujawniają się w relacji z podmiotem, który doświadcza ich jako przedmiotów interakcji. Dlatego aspekt epistemiczny doświadczenia wirtualnego jest kluczowy w rozstrzygnięciu sporu między wirtualnymi fikcjonalistami a realistami, choć spór ten najczęściej jest określany jako ontologiczny.

Aby uzasadnić przedstawioną tezę, artykuł jest podzielony na sześć części. W pierwszej zostanie przeprowadzona konceptualizacja pojęcia rzeczywistości wirtualnej. W drugiej omówione zostaną podstawowe założenia wirtualnego realizmu i digitalizmu. W trzeciej zostanie przedstawiona koncepcja fikcji Waltona (gra w udawanie) oraz wirtualny fikcjonalizm, który opiera się na tym ujęciu. W czwartej wyróżnione zostaną podstawowe poziomy sporu między realizmem a fikcjonalizmem, tj. poziom ontologiczny i epistemologiczny. W tej części zostanie również podjęta próba określenia, czym są przedmioty wirtualne i cyfrowe.

---

<sup>15</sup> McDonnell i Wildman, „Virtual Reality: Digital or Fictional?”, 391.

<sup>16</sup> Marcin Trybulec, „Przedmioty wirtualne jako niedoskonałe narzędzia poznawcze”, w: *Informatyka a filozofia. Przedmioty wirtualne*, red. Paweł Stacewicz i Bartłomiej Skowron (Warszawa: Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2019): 90–101; Paweł Grabarczyk i Marek Pokropski, „Perception of Affordances and Experience of Presence in Virtual Reality”, *Avant* 7, nr 2 (2016): 25–44, <http://dx.doi.org/10.26913/70202016.0112.0002>

W piątej części zostaną porównane cechy ontologiczne przedmiotów wirtualnych i fikcyjnych – na podstawie analizy Jacka Gurczyńskiego<sup>17</sup>. Wreszcie w części szóstej zostanie omówiony epistemologiczny problem doświadczenia wirtualnego; zostanie też poddane krytyce utożsamienie doświadczenia wirtualnego z doświadczeniem fikcji, tj. grą w udawanie.

### Konceptualizacja pojęcia rzeczywistości wirtualnej

Termin „rzeczywistość wirtualna” jest powszechnie kojarzony z konkretnymi technologiami informatycznymi. Najczęściej etykieta ta odnosi się do komercyjnych gogli VR takich jak Meta Quest czy Playstation VR, które są popularnymi przykładami systemów rzeczywistości wirtualnej. Systemy VR pozwalają użytkownikowi na bezpośredni kontakt ze środowiskiem wirtualnym. Efekt pierwszoosobowego doświadczenia przebywania w środowisku wirtualnym jest uzyskiwany poprzez możliwie maksymalne odizolowanie użytkownika od rzeczywistości fizycznej i dostarczenie wygenerowanych komputerowo bodźców wizualnych, haptycznych, dźwiękowych i prioperceptywnych. Jest to możliwe dzięki zastosowaniu multimodalnych interfejsów oraz wykorzystaniu czujników śledzących ruch, co pozwala na przełożenie fizycznego ruchu użytkownika na ruch w świecie wirtualnym. Dzięki temu użytkownik zyskuje poczucie naturalnej interakcji ze środowiskiem wirtualnym<sup>18</sup>.

Wielu badaczy podkreśla, że w przypadku rozważań filozoficznych definiowanie rzeczywistości wirtualnej nie powinno opierać się wyłącznie na cechach technologii<sup>19</sup>. Wynika to przede wszystkim z faktu, że rzeczywistość wirtualna

---

<sup>17</sup> Jacek Gurczyński, *Czym jest wirtualność. Matrix jako model rzeczywistości wirtualnej* (Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie Skłodowskiej, 2013).

<sup>18</sup> Zob. Giuseppe Riva, „Virtual Reality”, w: *Wiley Encyclopedia of Biomedical Engineering*, red. Metin Akay (Hoboken: John Wiley & Sons, 2006), 1-13.

<sup>19</sup> W literaturze anglojęzycznej na doświadczeniowy charakter VR zwracają uwagę m.in. John Lanier oraz Thomas Metzinger. Lanier w swojej autobiografii dokonuje przeglądu definicji rzeczywistości wirtualnej, wskazując na różne aspekty tego zjawiska i nawiązując do historii badań nad VR. Z kolei Metzinger analizuje rzeczywistość wirtualną, stawiając pytanie, dlaczego jest interesująca dla filozofów; zob. John Lanier, *Dawn of the New Everything. Encounters with Reality and Virtual Reality* (New York: Henry Holt and Company, 2017);



może być generowana za pomocą różnych technologii, począwszy od wspomnianych gogli VR, poprzez jaskinie CAVE wykorzystujące rzutniki (*cave automatic virtual environment*), symulatory treningowe, jak również komputery osobiste z dwuwymiarowym ekranem<sup>20</sup>. Dla celów rozważań prowadzonych w tekście, należy zdefiniować rzeczywistość wirtualną jako swoisty typ doświadczenia, które jest wywoływane w momencie interakcji ze środowiskiem wirtualnym dostarczonym przez systemy informatyczne.

W podobny sposób rzeczywistość wirtualną definiuje Steve Bryson oraz David Chalmers. Według Brysona, rzeczywistość wirtualną można opisywać za pomocą trzech kategorii, tj. interaktywności, immersji i obecności. Rzeczywistość wirtualną definiuje on jako „sposób użycia technologii komputerowej do wykreowania efektu interaktywnego, trójwymiarowego świata, w którym obiekty dają poczucie przestrzennej obecności”<sup>21</sup>. Piszac o doświadczeniu wirtualnym, Bryson używa słowa „efekt”, aby zaznaczyć, że systemy VR nie generują iluzji. Chalmers definiuje rzeczywistość wirtualną jako „immersyjne, interaktywne, wygenerowane komputerowo środowiska”<sup>22</sup>. Interaktywność oznacza tutaj możliwość przyczynowego oddziaływania ze środowiskiem wirtualnym. Dodatkowo, według Chalmersa, immersyjność i interaktywność środowisk wirtualnych pozwala na doświadczanie ich w podobny sposób do zwykłej rzeczywistości fizycznej<sup>23</sup>.

Paweł Grabarczyk i Marek Pokropski, dokonując przeglądu definicji VR, dochodzą do podobnych wniosków. Według nich, pojęcie rzeczywistości wirtualnej można rozumieć jako „zapośredniczony komputerowo sposób wywoływania specyficznego rodzaju wirtualnego doświadczenia”<sup>24</sup>. Wirtualne doświadcze-

---

Thomas K. Metzinger, „Why is Virtual Reality Interesting for Philosophers”, *Frontier in Robotics and AI* 2018, nr 5, <https://doi.org/10.3389/frobt.2018.00101>

<sup>20</sup> Andy Clark przedstawia różnorodne formy technicznej realizacji VR, również bardzo prymitywne, które mogą wywoływać doświadczenie wirtualne; zob. Andy Clark, *Natural born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence* (New York: Oxford University Press, 2003), 92–96.

<sup>21</sup> Bryson, „Virtual Reality: A definition history – a personal essay”, 4.

<sup>22</sup> Chalmers, *Reality+*, 191.

<sup>23</sup> Tenże, „The Virtual and the Real”, 312.

<sup>24</sup> Grabarczyk i Pokropski, „Perception of Affordances”, 28.

nie jest określane jako stan wywoływany poprzez interakcję z obiektami wirtualnymi<sup>25</sup>. W tym znaczeniu, rzeczywistość wirtualna nie tyle oznacza pewien konkretny typ technologii, ile jest definiowana jako specyficzne doświadczenie powstałe na skutek oddziaływania ze środowiskiem wirtualnym. Nie jest to doświadczenie czysto subiektywne, gdyż technologie komputerowe dostarczają płaszczyzny, która umożliwia intersubiektywne doświadczenia wirtualne. Do opisu rzeczywistości wirtualnej wykorzystuje się zwykle pojęcia immersji i obecności, które oznaczają pewien specyficzny stan świadomości<sup>26</sup>. Pierwsze z nich opisuje poczucie zanurzenia w danym medium, połączonego z zaangażowaniem, które odczuwa np. ktoś grający w grę komputerową lub oglądający film. Natomiast drugie oznacza poczucie rzeczywistego, cielesnego przebywania w środowisku wirtualnym<sup>27</sup>. Przedstawione definicje pozwalają na klasyfikację rzeczywistości wirtualnej jako specyficznego typu doświadczenia, a nie jako konkretnej technologii, np. gogli VR. Skupiając się na aspektach doświadczenia wirtualnego, za rzeczywistość wirtualną możemy uznać zarówno światy wirtualne, do których mamy dostęp dzięki goglom VR, jak i gry komputerowe uruchomione na komputerze osobistym i wyświetlone na płaskim ekranie. Rzeczywistość wirtualna jest zjawiskiem szerszym, nieograniczonym do jednej konkretnej technologii. Choć aspekt technologiczny jest ważny, to nie jest wystarczający do pełnego opisu tego zjawiska. Dlatego w artykule przyjęto koncepcję rzeczywistości wirtualnej, która eksponuje doświadczeniowy charakter tej rzeczywistości.

---

<sup>25</sup> Tamże.

<sup>26</sup> Grabarczyk i Pokropski wskazują, że do opisu VR wykorzystuje się najczęściej pojęcia immersji i obecności. Bardziej rozbudowaną listę przedstawia Michael Heim, który wyróżnia siedem terminów charakteryzujących zjawisko rzeczywistości wirtualnej, tj. symulacja, interaktywność, sztuczność, immersja, teleobecność, zanurzenie, komunikacja sieciowa; zob. tamże; Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality* (New York: Oxford University Press, 1993), 110–116.

<sup>27</sup> Grabarczyk i Pokropski odnoszą się w tym miejscu do koncepcji Mela Slatera i współautorów, którzy rzeczywistość wirtualną określają jako dane zmysłowe generowane przez system komputerowy, które są doświadczane jako rzeczywistość fizyczna, zwłaszcza gdy percepcja wsparta jest możliwością użycia ciała w podobny sposób jak w środowisku fizycznym; Mel Slater i in., „Inducing illusory ownership of a virtual body”, *Frontier in Neuroscience* 3, nr 2 (2009): 215.



## Od cyfrowego do wirtualnego realizmu

Wirtualny realizm Chalmersa uzasadnia tezę, że rzeczywistość wirtualna jest prawdziwą rzeczywistością. Pogląd ten opiera się zasadniczo na trzech założeniach o charakterze ontologicznym i epistemologicznym. Po pierwsze, obiekty wirtualne istnieją realnie. Po drugie, zdarzenia wirtualne rzeczywiście mają miejsce. Po trzecie, rzeczywistość wirtualna nie jest iluzją – podmiot rzeczywiście postrzega obiekty i środowisko wirtualne, a nie jedynie wyobraża je sobie<sup>28</sup>.

Według Chalmersa, obiekty wirtualne istnieją realnie, ponieważ są strukturami danych, które są ugruntowane w procesach obliczeniowych oraz realizowane przez procesy fizyczne zachodzące w komputerze<sup>29</sup>. Grabarczyk określa to twierdzenie jako słabą tezę wirtualnego realizmu<sup>30</sup>. Chalmers nazywa swój pogląd wirtualnym digitalizmem – przedmioty wirtualne utożsamia z obiektami cyfrowymi (strukturami danych, obiektami zbudowanymi z bitów<sup>31</sup>). W tym znaczeniu każdemu obiektowi i zdarzeniu wirtualnemu odpowiadają konkretne struktury danych (jedna lub więcej). Gdy awatar podnosi monetę, zachodzą zmiany w strukturach danych. Ponadto, struktury danych wyznaczają własności fenomenalne przedmiotów wirtualnych – takie jak kolor, wielkość czy położenie<sup>32</sup>. Obiekty cyfrowe, choć nie są widoczne dla ludzkiego oka, przyczynowo wpływają na doświadczenie użytkownika. Po pierwsze, decydują o własnościach fenomenalnych – takich jak kolor, wielkość czy położenie. Po drugie, determinują funkcje obiektów wirtualnych, czyli co podmiot może z nimi zrobić. Po trzecie, wpływają na relacje obiektów wirtualnych w środowisku wirtualnym, np. to, w jaki sposób mogą one wchodzić ze sobą w interakcje<sup>33</sup>.

---

<sup>28</sup> Chalmers, „The Virtual and the Real”, 310.

<sup>29</sup> Tamże, 317.

<sup>30</sup> Silną tezę wirtualnego realizmu jest według Grabarczyka twierdzenie, że niektóre obiekty wirtualne są równie realne i należą do tej samej klasy obiektów, co ich fizyczne odpowiedniki; Paweł Grabarczyk, „What is Real in Virtual Reality”, *Roczniki Filozoficzne* 72, nr 1 (2024): 80, <https://doi.org/10.18290/rf24721.5>

<sup>31</sup> Chalmers, „The Virtual and the Real”, 311.

<sup>32</sup> Tamże, 317.

<sup>33</sup> Tamże, 317–318.

Bardziej radykalną tezę proponuje Grabarczyk, który określa ją jako wirtualny fizykalizm. Zgodnie z tym poglądem, obiekty wirtualne są obiektami fizycznymi. Grabarczyk twierdzi, że są one identyczne z fizycznymi stanami komputera, które odpowiadają za uruchomienie rzeczywistości wirtualnych. Obiekty wirtualne składają się z serii stanów fizycznych komputera – aby uruchomić kod programu, niezbędna jest maszyna<sup>34</sup>. W tym sensie, obiekty wirtualne są w pełni realne, są bowiem obiektami fizycznymi.

Do grona wirtualnych realistów zalicza się również Philipa Brea, który skupia się na społecznym aspekcie oddziaływania rzeczywistości wirtualnej. Brey wyróżnia dwa typy działań wirtualnych: intrawirtualne i ekstrawirtualne. Intrawirtualne to takie, które wywołują zmiany tylko w środowisku wirtualnym. Przykładem takiego działania może być przecięcie wirtualnego bloku w grze VR „Beat Saber”<sup>35</sup>. Natomiast ekstrawirtualne wpływają na świat fizyczny i dlatego mają status działań realnych. W obrębie działań ekstrawirtualnych występują działania instytucjonalne i fizyczne. Działania instytucjonalne to takie, które wpływają na rzeczywistość społeczną: jak np. realna wygrana na turnieju e-sportowym lub tworzenie się społeczności graczy. Fizyczne działania to takie, które wpływają na podmiot, np. na poziomie behawioralnym oraz na środowisko fizyczne, np. włączenie latarki w grze komputerowej prowadzi do zwiększania poziomu jasności w pokoju<sup>36</sup>.

Z perspektywy doświadczenia wirtualnego najważniejsze jest założenie, że w rzeczywistości wirtualnej użytkownik może bezpośrednio oddziaływać z obiektami i środowiskiem wirtualnym. Nie traktuje ich ani jak iluzji, ani własnego wyobrażenia. Z iluzją – według Chalmersa – mamy do czynienia, wtedy gdy postrzegane obiekty nie posiadają własności, które im normalnie przypisu-

---

<sup>34</sup> Grabarczyk, „What is Real in Virtual Reality”, 88–89.

<sup>35</sup> „Beat Saber” jest grą rytmiczną przeznaczoną dla systemów wirtualnej rzeczywistości, tj. gogli VR, takich jak Meta Quest 2. Rozgrywka polega na rytmicznym przecinaniu zmierzających w kierunku gracza bloków za pomocą dwóch mieczy świetlnych. Poruszanie nimi jest możliwe dzięki kontrolerom przekładającym fizyczny ruch na ruch świecie wirtualnym, co wywołuje cielesne zaangażowanie gracza w wydarzenia zachodzące w świecie wirtualnym.

<sup>36</sup> Philip Brey, „The Physical and Social Reality of Virtual Worlds”, w: *The Oxford Handbook of Virtuality*, red. Mark Grimshaw (New York: Oxford University Press, 2014), 45–50, <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199826162.013.029>

jemy, tj. gdy nie zgadzają się z naszymi założeniami o nich. W przypadku rzeczywistości wirtualnej iluzja<sup>37</sup> mogłaby polegać na tym, że postrzegane przedmioty nie posiadałyby właściwości, które im przypisujemy, np. gdyby czerwona piłka na ekranie nie miała w rzeczywistości takich własności jak „bycie piłką” czy „bycie czerwona”<sup>38</sup>. Jednak Chalmers odrzuca taką możliwość i formułuje zaskakującą tezę, że VR nie oszukuje naszych zmysłów i użytkownik rzeczywiście wchodzi w interakcje z obiektami wirtualnymi<sup>39</sup>. Funkcjonalnie przedmioty wirtualne są podobne do przedmiotów fizycznych, które możemy wykorzystywać do realizacji określonych celów. Za pomocą przedmiotów wirtualnych użytkownik może w przyczynowy sposób wpływać na środowisko wirtualne i dokonywać w nim realnych zmian. W tym sensie, zdarzenia wirtualne nie mają statusu fikcji czy iluzji – jak wybuch Gwiazdy Śmierci w *Gwiezdnych wojnach* – ponieważ podmiot jest rzeczywiście uczestnikiem tych wydarzeń.

### Od gry w udawanie do wirtualnego fikcjonalizmu

Wirtualny fikcjonalizm opiera się na koncepcji fikcji Kendalla Waltona, przedstawionej w książce *Mimesis as Make-Believe*. Koncepcja Waltona dotyczy dzieł, które mają charakter reprezentacji takich jak opowiadania, rzeźby, obrazy czy fotografie. Dla Waltona, przeżywanie fikcji jest rodzajem gry w udawanie, w której są wykorzystywane różnego rodzaju obiekty o statusie reprezentacji, tj. rekwizyty. Gra w udawanie jest podobna do dziecięcych zabaw, podczas których

---

<sup>37</sup> Warto jednak zauważyć, że można rozróżnić tutaj dwa znaczenia iluzji. W pewnym sensie wirtualna piłka jest iluzją jako obiekt percepcji – jest to zbiór pikseli wyświetlanych na ekranie lub światło emitowane przez gogle VR. Nie jest jednak iluzją jako obiekt działania, ponieważ możemy oddziaływać w podobny sposób jak z realną piłką. Podobną kwestię rozważa Jesper Juul, zastanawiając się nad tym, dlaczego zbiory pikseli traktujemy jako obiekty; zob. Jesper Juul, „The Game of Video Game Objects: A Minimal Theory of When We See Pixels as Objects Rather than Pictures”, w: *Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, red. Günter Wallner i in. (New York: Association for Computing Machinery, 2021), 376–381, <https://doi.org/10.1145/3450337.3483449>

<sup>38</sup> Chalmers, *Reality+*, 112.

<sup>39</sup> Chalmers nazywa VR technologią wytwarzania rzeczywistości, a nie iluzji. W rzeczy samej użytkownik znajduje się w tym środowisku, a poczucie cielesnej obecności w przestrzeni wirtualnej i sprawczości jest realne, tamże, 204–205.

dzieci nadają codziennym obiektom niecodzienne znaczenia. Przykładowo, dzieci mogą bawić się patykami i udawać, że reprezentują one miecze, bądź udawać, że banan jest telefonem<sup>40</sup>. Realne działania wykonywane przy użyciu rekwizytów odpowiadają fikcyjnym zdarzeniom. Dziecko dotknięte patykiem-mieczem w nogę „zostaje zranione” i od tej pory może kuleć, aby dostosować się do wydarzeń w świecie zabawy (fikcyjnym). Według koncepcji Waltona, angażowanie się w fikcyjne światy wymaga użycia wyobraźni i opiera się na udawaniu, że obiekty świata fikcyjnego istnieją i posiadają określone właściwości.

Rekwizyty są realnymi obiektami, a ich rzeczywiste cechy determinują do pewnego stopnia właściwości świata fikcyjnego. Proces przekładu własności rekwizytów na odpowiedni kontekst wyobrażeniowy opiera się na zasadach, które Walton nazywa regułami generowania. Określają one to, co mamy sobie wyobrażać, gdy wchodzimy w interakcję z rekwizytami<sup>41</sup>. Reguły generowania mogą opierać się na umowie, np. gdy zakładamy, że patyk reprezentuje drogocenny miecz, ale mogą też być wyznaczone przez obiektywne własności tekstu. Własności te odnoszą się do cech i reguł, które autor wprowadził do fikcyjnego świata – jak struktura świata, charakter postaci czy przedstawiona narracja<sup>42</sup>.

Nawiązując do rozważań z poprzedniej sekcji, kluczowe tezy wirtualnego fikcjonalizmu McDonnella i Wildmana można wyrazić w opozycji do trzech głównych twierdzeń Chalmersa. Po pierwsze, przedmioty wirtualne nie istnieją realnie, są obiektami fikcyjnymi – podobnie jak postaci z literatury czy filmu. Po drugie, zdarzenia wirtualne nie mają miejsca. Po trzecie, doświadczenie w rzeczywistości wirtualnej ma status podobny do iluzji i w wysokim stopniu wymaga zaangażowania wyobraźni<sup>43</sup>. Wirtualny fikcjonalizm opiera się na założeniu, że

<sup>40</sup> Piotr Warzuszczak, „Dwa typy modalnego fikcjonalizmu”, 48.

<sup>41</sup> McDonnell i Wildman, „Virtual Reality: Digital or Fictional?”, 390.

<sup>42</sup> Każde odczytanie fikcji opiera się na pewnych regułach, które determinują to, co powinno być wyobrażane oraz w jaki sposób. W tym znaczeniu elementy dzieła wyznaczają to, jak tekst powinien być odczytany. Można więc wyróżnić odczytania (gry w udawanie) autoryzowane i nieautoryzowane. Autoryzowane odczytania są zgodne z intencjami tekstu i autora, zaś nieautoryzowane pojawiają się wtedy, gdy podmiot w niepoprawny sposób interpretuje tekst. Przykładowo, nieautoryzowanym odczytaniem Harry’ego Pottera będzie uznanie Voldemorta jako dobrej postaci, a Harry’ego jako głównego antagonistę. Tamże, 391.

<sup>43</sup> Chalmers, „The Virtual and the Real”, 315.

wchodzenie w interakcje z rzeczywistością wirtualną jest podobne do – opisywanego przez Waltona – angażowania się w fikcję i opiera się na grze w udawanie<sup>44</sup>. Zatem rzeczywistość wirtualna zalicza się do dzieł o charakterze reprezentacyjnym. W VR rekwizytami są interaktywne elementy cyfrowe – takie jak obrazy i modele postaci wygenerowane komputerowo. Dzięki nim użytkownik może angażować się w grę w udawanie, która jest ustrukturyzowana przez program komputerowy. Cyfrowe rekwizyty nie są tożsame z przedmiotami wirtualnymi<sup>45</sup>, które mają status fikcji i istnieją tylko w ramach gry w udawanie.

Obiekty wirtualne jako fikcje posiadają status przedmiotów intencjonalnych, co oznacza, że ich istnienie jest zależne od aktów świadomości podmiotu<sup>46</sup>. W tym sensie istnieją w akcie ich odczytania lub przeżywania, tj. w ramach interakcji użytkownika z rzeczywistością wirtualną. Pod tym względem nie różnią się one od fikcyjnych obiektów i postaci takich jak Sherlock Holmes. Jak wskazują fikcjoniści, podmiot musi sobie wyobrażać, że obiekty wirtualne i zdarzenia w VR istnieją, podobnie jak wyobraża sobie Sherlocka Holmesa i jego przygody. W VR każdy obiekt wirtualny jest reprezentowany przez określony obiekt cyfrowy, jednak pierwszy z nich może zaistnieć tylko dzięki wyobraźni podmiotu. Użytkownik wyobraża sobie, że obrazy widoczne na ekranie reprezentują określone przedmioty i posiadają własności, których w rzeczywistości nie mają. Jeżeli

---

<sup>44</sup> McDonnell i Wildman, „Virtual Reality: Digital or Fictional?”, 391.

<sup>45</sup> Relacje między rekwizytami a obiektami fikcyjnymi autorzy demonstrują na przykładzie gry w szachy. W szachach używa się figur, które mogą poruszać się w określony sposób. Jednak należy odróżnić fizyczne figury, od figur, które są obiektami gry. Pierwsze są obiektami fizycznymi o określonym kształcie i wadze. Reprezentują one obiekty gry, których ruchy zależą od ustalonych zasad. Obiekty gry i sama gra istnieją na poziomie wyobraźni. Aby grać w szachy, nie jest potrzebna szachownica i figury; wystarczy wyobraźnia i znajomość notacji szachowej. Fizyczne figury służą jedynie jako narzędzie, które pomaga wyobrazić sobie właściwości obiektów gry. Analogicznie, obiekty wirtualne są fikcyjnymi obiektami gry, a obiekty cyfrowe pełnią rolę fikcyjnych rekwizytów, Nathan Wildman i Neil McDonnell, „The puzzle of virtual theft”, *Analysis* 80, nr 3 (2020): 495–497, <https://doi.org/10.1093/analys/anaa005>

<sup>46</sup> Jacek Gurczyński, za Romanem Ingardenem, zalicza przedmioty fikcyjne do klasy obiektów nieistniejących (przedmiotów przedstawionych), które są w jakiś sposób zaprojektowane i wytworzone. Klasa ta obejmuje wszystkie fikcyjne wytwory ludzkiej świadomości funkcjonujące w naszym świecie – jak święty mikołaj, złoty garnek na końcu tęczы czy potwór z Loch Ness. Nie oznacza to, że te obiekty nie mają żadnego statusu bytowego. Ingarden określa je jako przedmioty intencjonalne ze względu na fakt, że zależą w swym istnieniu od aktów świadomości; zob. J. Gurczyński, *Czym jest wirtualność*, 181–189.



widzi on na ekranie wygenerowany obraz podobny do kota, to wyobraża sobie, zgodnie z kontekstowymi regułami generowania, że jest to kot, posiadający pewne znaczenie i cechy w świecie fikcyjnym. Według wirtualnych fikcjonalistów, akcje wykonywane przez kota są zdarzeniami wirtualnymi i istnieją tylko w ramach gry w udawanie.

McDonnell i Wildman wskazują, że użytkownik rzeczywiście i aktualnie postrzega cyfrowe rekwizyty, z którymi może wchodzić w interakcję. Mają one status realnych obiektów. Natomiast wydarzenia, które są postrzegane przez użytkownika w trakcie gry w udawanie, mają status fikcyjnych percepcji<sup>47</sup> – w tym sensie można je uznać za iluzje. Przycinanie mieczem bloków w grze VR „Beat Saber” jest zdarzeniem fikcyjnym. Wprawdzie angażując się w grę w udawanie, możemy powiedzieć, że widzimy jak miecz przecina blok, ale nie jest to zdarzenie realne. Podmiot aktualnie postrzega tylko interakcje cyfrowych obiektów – przecinanie bloku jest więc w gruncie rzeczy wyobrażeniem.

### **Dwa poziomy sporu między realizmem a fikcjonalizmem**

Spór wirtualnych realistów i fikcjonalistów na temat statusu rzeczywistości wirtualnej prowadzony jest na dwóch poziomach: ontologicznym i epistemologicznym. Na poziomie ontologicznym można wyróżnić zasadniczo dwie kwestie: zagadnienie aspektu funkcjonalnego obiektów wirtualnych oraz problem relacji między przedmiotami cyfrowymi i wirtualnymi. Aspekt funkcjonalny wiąże się z pytaniem o ontologiczne własności obiektów wirtualnych. Zagadnienie dotyczące relacji przedmiotów cyfrowych i wirtualnych związane jest z pytaniem o ich moc sprawczą – czy posiadają tę samą moc sprawczą i czy są względem siebie autonomiczne? W tym kontekście ważny jest również sposób definiowania terminów „przedmiot wirtualny” i „przedmiot cyfrowy”, ponieważ realiści i fikcjoniści w różny sposób rozumieją te pojęcia.

Poziom epistemologiczny dotyczy charakterystyk fenomenalnych środowisk wirtualnych, które ujawniają się w relacji z użytkownikiem. Na tym poziomie stawia się pytanie o charakter doświadczenia wirtualnego. Wirtualni fikcjoniści zakładają, że doświadczenie to ma charakter gry w udawanie i opiera się

---

<sup>47</sup> McDonnell i Wildman, „Virtual Reality: Digital or Fictional?”, 394.



w głównej mierze na wyobraźni. Natomiast realisci uznają, że jest to doświadczenie podobne do rzeczywistej interakcji ze środowiskiem fizycznym. Nie wymaga użycia wyobraźni w tym samym stopniu jak podczas gry w udawanie, ponieważ obiekty i środowiska wirtualne zawierają informacje wymagane do podejmowania akcji<sup>48</sup>.

Na poziomie funkcjonalnym porównuje się właściwości przedmiotów wirtualnych z przedmiotami fikcyjnymi i fizycznymi. Z jednej strony, przedmioty wirtualne są funkcjonalnie zbliżone do obiektów realnych, ponieważ posiadają własności odpowiednie w stosunku do naszych działań w świecie wirtualnym. Z drugiej strony, są zbliżone do obiektów fikcyjnych, ponieważ ich budowa i funkcjonalność w porównaniu z przedmiotami fizycznymi jest uproszczona. Przedmioty fizyczne posiadają niekonwencjonalne zastosowania – elektroniczny kalkulator może być użyty jako przycisk do papieru, czego nie można zrobić z kalkulatorem wirtualnym<sup>49</sup>. Jednak według realistów liczą się nie tyle funkcje niekonwencjonalne, związane z cechami fizycznymi przedmiotu, co właściwe (definitywne) funkcje danego obiektu. Chalmers zakłada, że wirtualny kalkulator jest prawdziwym kalkulatorem, ponieważ spełnia funkcje właściwe dla kalkulatora<sup>50</sup>.

W przypadku sporu o relację między przedmiotami cyfrowymi a wirtualnymi ważne jest przede wszystkim w określeniu tego, czym są przedmioty wirtualne i cyfrowe. Zasadniczo, za przedmioty wirtualne można uznać interaktywne obiekty, które znajdują się w pewnej przestrzeni wirtualnej. Posiadają one cechy fenomenalne – które ujawniają się w relacji z podmiotem – takie jak wygląd, ergonomiczność (np. łatwość obsługi systemu) i interaktywność<sup>51</sup>. Przedmioty wirtualne są obiektami, które są bezpośrednio doświadczane przez użytkownika. Przykładem może być miecz w grze komputerowej, kierownica w symulatorze VR, awatar użytkownika. Przedmioty wirtualne można także uznać za obiekty,

---

<sup>48</sup> Taki pogląd reprezentuje m.in. Grabarczyk; zob. Grabarczyk, „What is Real in Virtual Reality”, 85–88.

<sup>49</sup> Jesper Juul, „Virtual Reality: Fictional all the Way Down (and that’s OK)”, *Disputatio* 11, nr 55 (2019): 336–337, <https://doi.org/10.2478/disp-2019-0010>

<sup>50</sup> Chalmers, *Reality+*, 200–201.

<sup>51</sup> Paweł Stacewicz, „Wirtualność w perspektywie obliczeniowej”, w: *Informatyka a filozofia. Przedmioty wirtualne*, red. Paweł Stacewicz i Bartłomiej Skowron (Warszawa: Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2019), 38.

które posiadają swoje odpowiedniki w świecie fizycznym<sup>52</sup>. Interakcja ze środowiskiem wirtualnym opiera się na doświadczeniach z obcowania z przedmiotami fizycznymi. Obiekty wirtualne symulują właściwości fizycznych obiektów.

Obiekty cyfrowe są związane z procesami obliczeniowymi, które zachodzą w komputerze – jest to poziom cyfrowego przetwarzania danych. Doświadczane przez użytkownika obiekty i procesy są reprezentowane cyfrowo za pomocą zer i jedynek, co stanowi informatyczną reprezentację świata wirtualnego, istniejącego niejako poza maszynową rzeczywistością<sup>53</sup>. Odwołując się do Aleksandry Przegalińskiej, można powiedzieć, że jest to tzw. wirtualność we „wnętrzu danych”, a jej budulcem jest elementarna informacja w postaci bitów. Tę wirtualność – według Przegalińskiej – można utożsamić z cyfrową reprezentacją obiektów i procesów, które są obecne w światach wirtualnych dostępnych dla użytkownika<sup>54</sup>. Modyfikując koncepcje przedmiotów wirtualnych Pawła Stacewicza, przedmiotami cyfrowymi można określić to, co on nazywa wewnętrznymi (obliczeniowymi) cechami przedmiotów wirtualnych. Cechy wewnętrzne są powiązane ze strukturą i sposobem działania procedur obliczeniowych. Można je analizować na trzech poziomach. Na poziomie modelu obliczeń, z którym zgodna jest procedura obliczeniowa konstytuująca przedmioty wirtualne. Na poziomie języka programowania, na którym procedura obliczeniowa jest rozumiana jako zestaw instrukcji określonego języka programowania. Na poziomie fizycznej implementacji, gdzie struktura obliczeniowa jest rozumiana jako fizyczne stany urządzeń przetwarzających<sup>55</sup>. Te poziomy wyznaczają podstawowe własności przedmiotów wirtualnych i możliwości ich wykorzystania przez użytkownika<sup>56</sup>.

Chalmers wyjaśnia, że wirtualny realizm jest naturalnym uzupełnieniem wirtualnego digitalizmu. Zgodnie z jego koncepcją, przedmioty wirtualne są

---

<sup>52</sup> Grabarczyk, „What is Real in Virtual Reality”, 82.

<sup>53</sup> Paweł Stacewicz, „O znaczeniu pojęć informatycznych dla filozofii na przykładzie rozróżnienia między cyfrowością i analogowością”, *Filozofia i Nauka* 8, nr 1 (2020): 220, <https://doi.org/10.37240/FiN.2020.8.1.10>

<sup>54</sup> Aleksandra K. Przegalińska, *Istoty wirtualne. Jak fenomenologia zmieniła sztuczną inteligencję* (Kraków: Universitas, 2016), 184.

<sup>55</sup> Stacewicz, „Wirtualność w perspektywie obliczeniowej”, 38–39.

<sup>56</sup> Tamże, 37.

przedmiotami cyfrowymi (strukturami danych) zbudowanymi z bitów<sup>57</sup>. Wirtualność i cyfrowość stanowią dwie strony tego samego zjawiska. Przedmioty wirtualne są ugruntowane w procesach obliczeniowych komputera. Przedmioty cyfrowe i procesy przetwarzania danych konstytuują właściwości obiektów wirtualnych. Chalmers uważa, że przedmioty cyfrowe i wirtualne posiadają tę samą przyczynowość. Na rzecz tej tezy Chalmers przedstawia argument z przyczynowości. Według tego argumentu, wirtualne obiekty posiadają pewne moce sprawcze, np. mogą wpływać na użytkownika i inne przedmioty wirtualne. Natomiast obiekty cyfrowe rzeczywiście posiadają te moce sprawcze – każdemu zdarzeniu widocznemu na ekranie odpowiadają struktury danych, które przyczynowo wpływają na inne struktury danych i użytkownika. W związku z tym Chalmers wyciąga wniosek, że przedmioty wirtualne są przedmiotami cyfrowymi<sup>58</sup>.

Według wirtualnych fikcjonalistów obiekty cyfrowe i wirtualne stanowią odrębne kategorie bytowe i posiadają inną moc sprawczą. Przedmioty cyfrowe istnieją realnie – posiadają własności fenomenalne, są ugruntowane w procesach obliczeniowych i fizycznie realizowane m.in. w mikroprocesorze komputera<sup>59</sup>. Za przedmioty przedmioty cyfrowe można uznać np. obrazy, dźwięki czy bodźce dotykowe generowane komputerowo, przez co termin ten McDonnell i Wildmann rozumieją szerzej od Chalmersa. Obiekty wirtualne istnieją tylko podczas gry w udawanie i mają status obiektów intencjonalnych, tj. fikcyjnych. Tym samym nie posiadają realnej mocy sprawczej, lecz jedynie fikcyjną sprawczość ograniczoną do czasu trwania gry w udawanie<sup>60</sup>. Rzeczywista interakcja odbywa się między użytkownikiem a obiektami cyfrowymi, które posiadają realną moc sprawczą. Jedynie obiekty cyfrowe mogą oddziaływać przyczynowo z innymi obiektami, wpływając – jako rekwizyty – na to, co użytkownik aktualnie sobie wyobraża. McDonnell i Wildman pokazują to na przykładzie gier z serii „Pokemon”, gdzie Pikachu podczas walki razi piorunem innego Pokemona. Na poziomie wirtualnym (fikcyjnym) użytkownik „widzi”, że Pokemon jest rażony prądem, ponieważ cyfrowy rekwizyt reprezentujący Pikachu może wpłynąć na inny

---

<sup>57</sup> Chalmers, *Reality+*, 107.

<sup>58</sup> Tenże, „The Virtual and the Real”, 318.

<sup>59</sup> Wildman i McDonnell, „The puzzle of virtual theft”, 497.

<sup>60</sup> McDonnell i Wildman, „Virtual Reality: Digital or Fictional?”, 392.

rekwizyt<sup>61</sup>. Jest to zdarzenie fikcyjne; realne są tylko wchodzące ze sobą w interakcje obiekty cyfrowe. Zgodnie z koncepcją fikcjonalistów, podobna sytuacja zachodzi wtedy, gdy zamiast interaktywnych cyfrowych modeli wykorzystuje się w trakcie rozgrywki fizyczne karty z wizerunkami Pokemonów. Podczas rozgrywki Pokemon również może być rażony prądem, co wymaga od zanurzonych w grze graczy wyobrażenia sobie, że to zdarzenie ma miejsce.

Warto jednak zwrócić uwagę, że wirtualni realiści i fikcjonałiści inaczej rozumieją termin „przedmiot cyfrowy”, co wprowadza pewien dysonans. Można się zastanawiać, czy w przypadku tego sporu występuje wspólna płaszczyzna, która umożliwia dyskusję oraz czy ten spór nie jest tylko sporem czysto werbalnym.

### **Problem ontologiczny – czy przedmioty wirtualne to przedmioty fikcyjne?**

Jacek Gurczyński w systematyczny sposób porównuje ontologiczne właściwości przedmiotów wirtualnych i fikcyjnych. Oba typy obiektów posiadają szereg wspólnych cech, takich jak: intersubiektywność, dwupoziomowość uposażenia, nie-fizyczność i niezupełność określenia<sup>62</sup>. Łączy je również to, że są bytowo

---

<sup>61</sup> Tamże, 393–394.

<sup>62</sup> Intersubiektywność przedmiotów wirtualnych i fikcyjnych jest związana z ich podstawą bytową, dzięki którym mogą być one dostępne różnym podmiotom oraz stać się elementami komunikacji i kultury. Dwupoziomowość uposażenia polega na tym, że obiekty te posiadają cechy wewnętrzne i zewnętrzne. Cechy wewnętrzne to takie, które przysługują im, ponieważ są elementami pewnego wytworzonego świata: takie jak bycie wysokim, posiadanie wąsów, posiadanie brata itd. Cechy zewnętrzne przysługują im z perspektywy rzeczywistości fizycznej (spoza symulacji czy świata fikcyjnego). Są to takie cechy jak: bycie głównym bohaterem powieści, bycie obiektem wirtualnym itd. Nie-fizyczność opiera się na tym, że przedmioty wirtualne i fikcyjne nie są materialne, choć ich podstawa bytowa jest materialna. Niezupełność określenia oznacza, że nie można stwierdzić, czy pewne cechy przysługują tym obiektom (czy nie). Jeżeli w opowiadaniu autor nie określił koloru włosów postaci, to czytelnik nie może określić, jaki on jest. Wynika to z faktu, że obiekty wirtualne i fikcyjne mają skończoną liczbę cech, w przeciwieństwie do analogowych przedmiotów fizycznych; zob. Gurczyński, *Czym jest wirtualność*, 198–200.

heteronomicznie, tj. zależne egzystencjalnie od innych przedmiotów<sup>63</sup>. Oznacza to, że przedmioty fikcyjne są w swym istnieniu zależne od wytwarzających je aktów świadomości<sup>64</sup>; zarówno od aktów kreacji twórczej, jak i od jednostkowych odczytań dzieła, które pozwalają im zaistnieć. Są także zależne od materialnej podstawy bytowej, w której zostały zrealizowane, np. w postaci tekstu lub wydruku. Jako obiekty zaprojektowane, przedmioty wirtualne są również w swym istnieniu zależne od intencjonalnych aktów twórczych. Dodatkowo, realizowane są przez procesy obliczeniowe, dzięki którym mogą zaistnieć<sup>65</sup>. Jako ugruntowane w procesach obliczeniowych, środowiska wirtualne charakteryzuje dynamiczność. Mogą one zmieniać się w zależności od działań użytkownika, co odróżnia je od przedmiotów fikcyjnych. W tym sensie są one interaktywne. Z bohaterami opowiadań czy filmów nie możemy wchodzić w interakcję przyczynową, natomiast z przedmiotami wirtualnymi już tak. Interakcja z obiektami fikcyjnymi jest możliwa tylko na poziomie wyobraźni. Bezpośrednia interakcja z przedmiotami wirtualnymi, które odpowiadają na nasze działania, upodabnia je do przedmiotów fizycznych (realnych)<sup>66</sup>. Jak wskazuje Izabela Bondecka-Krzykowska, interaktywność może prowadzić do wywołania immersji i obecności, dzięki czemu użytkownik może cieleśnie oddziaływać ze środowiskiem wirtualnym<sup>67</sup>. Trzeba jednak zaznaczyć, że obiekty wirtualne w porównaniu do fizycznych mają ograniczoną funkcjonalność.

Warto zadać pytanie o to, czy interaktywność – jako własność relacyjna odróżniająca przedmioty wirtualne od fikcyjnych – może być wykorzystywana jako argument przeciwko wirtualnemu fikcjonalizmowi. Zasadniczo odpowiedź zależy od rodzaju fikcji, o którym mówimy. Z jednej strony, gdy punktem odniesienia będą obiekty fikcyjne (jak postaci z książek), jest to przekonujące. Z drugiej strony, w przypadku interaktywnych fikcji (jak gry VR) sytuacja jest inna. Według Waltona, książki i gry VR zasadniczo należą do tej samej kategorii fikcji i opierają się na grze w udawanie, jednak w przypadku VR nacisk jest położony

---

<sup>63</sup> Tamże, 187, 198.

<sup>64</sup> Tamże, 198.

<sup>65</sup> Tamże, 202–203.

<sup>66</sup> Tamże, 205–206.

<sup>67</sup> Izabela Bondecka-Krzykowska, „Cechy obiektów rzeczywistości wirtualnej”, w: *Informatyka a filozofia. Przedmioty wirtualne*, 29–30.

na możliwość interakcji przyczynowej. Środowiska cyfrowe pozwalają na dokonywanie zmian i determinowanie tego, co jest wyobrażane podczas gry w udawanie<sup>68</sup>. Użytkownik ma możliwość wpływania na treść dzieła, a nie tylko na sposób i kolejność odczytania jego elementów. W gruncie rzeczy rola użytkownika polega na rozwiązywaniu tego, co fikcjonałści określają niekompletnością dzieła. Dlatego niezależnie od tego, czy mówimy o rzeczywistości wirtualnej z perspektywy realistów czy fikcjonalistów, interaktywność nie wydaje się cechą, która może przemawiać na rzecz jednego lub drugiego stanowiska; zarówno w kwestii ontologii obiektów wirtualnych, jak i doświadczenia wirtualnego. W związku z tym, należy zwrócić uwagę zarówno na inne funkcje posiadane przez obiekty wirtualne, jak i na sam charakter doświadczenia wirtualnego.

### **Doświadczenie wirtualne – problem epistemologiczny doświadczenia wirtualnego**

Na poziomie epistemicznym analizuje się charakter doświadczenia wirtualnego, które powstaje w wyniku oddziaływania ze środowiskiem wygenerowanym komputerowo. Zasadniczo spór pomiędzy wirtualnymi realistami i fikcjonalistami dotyczy stopnia użycia wyobraźni w interakcji z rzeczywistością wirtualną, jak i specyfiki tej relacji. Realistyczne interpretacje VR mniejszą rolę przypisują wyobraźni, a większy nacisk kładą na możliwość cielesnego i bezpośredniego działania w środowisku wirtualnym. W VR użytkownik może rzeczywiście podejmować akcje i realnie zmieniać kształt świata wirtualnego. Nie wykorzystuje on wyobraźni w ten sam sposób jak przy czytaniu książki lub oglądaniu filmu. Jest to szczególnie widoczne, gdy weźmiemy pod uwagę zastosowania treningowe rzeczywistości wirtualnej. Interakcja z symulatorami VR nie polega na zmianie warunków wyobrażania sobie obiektów wirtualnych. Użytkownik realnie rozwija swoje umiejętności, gdyż przedstawione obiekty (reprezentacje) traktuje jako przedmioty, którymi może manipulować.

---

<sup>68</sup> Nathan Wildman i Richard Woodward, „Interactivity, Fictionality, and Incompleteness”, w: *The Aesthetics of Videogames*, red. Jon Robson i Grant Tavinor (New York: Routledge, 2018), 121.



W interpretacji fikcjonalistów, doświadczenie wirtualne nie różni się zasadniczo od przeżywania światów fikcyjnych. Oddziałując z cyfrowymi rekwizytami użytkownik angażuje się w pobudzającą wyobraźnię grę w udawanie. Zdarzenia i obiekty wirtualne nie istnieją realnie – podmiot udaje, że one istnieją. Środowiska cyfrowe pozwalają użytkownikom na dokonywanie wyborów i zmian. Z każdą interakcją z cyfrowymi rekwizytami zmieniają się warunki, które wpływają na to, co użytkownik powinien sobie wyobrażać<sup>69</sup>. Realna zmiana zachodzi na poziomie obiektów cyfrowych, na poziomie świata wirtualnego zmiany są zmianami fikcyjnymi. Zgodnie z założeniami gry w udawanie, cyfrowe rekwizyty pełnią funkcję reprezentacji. Użytkownik manipuluje zatem cyfrowymi reprezentacjami, a nie przedmiotami.

Zgodnie z postawioną w artykule tezą, doświadczenie wirtualne nie powinno być utożsamiane z doświadczeniem fikcji, które miałyby polegać na grze w udawanie. Choć może być ono opisywane jako gra w udawanie, to jednak środowiska wirtualne zawierają informacje, dzięki którym podmiot nie musi wykorzystywać wyobraźni w tym samym stopniu jak podczas gry w udawanie. Przedmioty wirtualne nie mają charakteru reprezentacji jak cyfrowe rekwizyty, które mają wywoływać pewne wyobrażenia, lecz mają status symulacji<sup>70</sup>. W czasie doświadczenia wirtualnego przedstawione obiekty są traktowane przez użytkownika podobnie jak realne obiekty, które posiadają cechy niezależne od naszych wyobrażeń. Widoczne jest to na przykładzie miecza świetlnego z gry „Beat Saber”. Użytkownik nie musi wyobrażać sobie jego wyglądu ani posiadanych przez niego funkcji i może po prostu używać go do przecinania bloków w świecie gry. Różni się pod tym względem od patyka reprezentującego miecz w grze w udawanie, podczas której podmiot musi sobie wyobrażać, że patyk wygląda jak miecz

---

<sup>69</sup> Tamże, 114, 121.

<sup>70</sup> Według Martina Listera i współautorów, rzeczywistość wirtualna ma charakter symulacji. Symulacje są realnymi procesami, które wytwarzają nową rzeczywistość oraz wzbogacają świat realny o nowe obiekty. Wytworzone przez symulacje obiekty wirtualne są rzeczami, z którymi można wchodzić w interakcję. Badacze podkreślają fakt, że wirtualna rzeczywistość nie opiera się na imitacji, lecz na dostarczaniu dynamicznych środowisk, w które można ingerować. Doświadczenie w ramach interakcji z VR opiera się na aktywnej roli użytkownika i jest czymś innym niż doświadczenie płynące z obcowania z mediami reprezentacyjnymi takimi jak fotografia czy film; Martin Lister i in., *Nowe Media. Wprowadzenie* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2009), 60–71.

i że może coś przeciąć. Posiadane przez wirtualny miecz wygląd i funkcje odciągają użytkownika od wykorzystywania wyobraźni w interakcji ze światem wirtualnym. Dlatego jest ona bliższa realnemu oddziaływaniu ze środowiskiem fizycznym. Realistyczną interpretację doświadczenia wirtualnego wspierają teoretycy tacy jak Trybulec, Gurczyński, Grabarczyk i Pokropski.

Marcin Trybulec formułuje tezę, według której podczas doświadczenia wirtualnego dochodzi do zatarcia się różnicy między reprezentacją rzeczy a rzeczą reprezentowaną. W perspektywie pierwszoosobowej, tj. opisu doświadczenia użytkownika, dochodzi do zmiany statusu znakowego przedstawionych obiektów. Przystają one funkcjonować jako reprezentacje i stają się symulacją<sup>71</sup>. Użytkownik podczas doświadczenia wirtualnego traktuje je jako czasoprzestrzenne obiekty, które wywołują realne skutki, choć zwykle są one ograniczone do świata gry. W trakcie doświadczenia wirtualnego środowisko wygenerowane komputerowo uzyskuje podobny status do otaczającego nas świata i jest traktowane jako pole do realizowania potencjalnych działań<sup>72</sup>. W tym znaczeniu rzeczywistość wirtualna, w aspekcie epistemicznym, jest funkcjonalnie podobna do rzeczywistości fizycznej. Stanowi sferę w której można realizować działania napotykające opór oraz rozwiązywać problemy<sup>73</sup>. Informacje pochodzące ze środowiska wirtualnego mają znaczenie dla celów użytkownika, podobnie jak te ze środowiska realnego. Przykładowo, światy wirtualne są wypełnione są afordancjami, które ujawniają się w relacji podmiotu z otoczeniem. Podłożem pojawienia się afordancji jest aktywność percepcyjna i ruchowa użytkownika<sup>74</sup>. Według Grabarczyka i Pokropskiego, fakt, że obiekty wirtualne podczas pierwszoosobowego doświadczenia wirtualnego postrzegane są jako posiadające afordancje, umożliwia traktowanie ich jako obiektów, a nie jako obrazów. Reprezentacyjny status przedstawionych obiektów znika, gdy użytkownik ma możliwość aktywnego oddziaływania na środowisko wirtualne<sup>75</sup>. Dochodzi tutaj do zmiany statusu obrazów wygenerowanych komputerowo – z obiektów semiotycznych w przedmioty doświadczane jako symulacja rzeczy.

---

<sup>71</sup> Trybulec, „Przedmioty wirtualne jako niedoskonałe narzędzia poznawcze”, 94.

<sup>72</sup> Tamże, 97–98.

<sup>73</sup> Gurczyński, *Czym jest wirtualność?*, 118.

<sup>74</sup> Grabarczyk i Pokropski, „Perception of Affordances”, 34.

<sup>75</sup> Tamże, 36.

Wirtualne obiekty same w sobie są wypełnione właściwościami, które dla użytkownika są znaczące. Podczas interakcji z rzeczywistością wirtualną podmiot nie musi używać wyobraźni w takim stopniu jak w przypadku gry w udawanie. Według wirtualnych fikcjonalistów, grając w grę wyścigową użytkownik wyobraża sobie, że jest kierowcą rajdowym, jedzie samochodem, przyspiesza itd<sup>76</sup>. Jednak – jak wskazuje Grabarczyk – wykorzystywanie wyobraźni nie jest konieczne w takich sytuacjach. Użytkownik może po prostu kierować wirtualnym samochodem, który jest pewnym symulowanym modelem, bez potrzeby wyobrażania sobie, że jest kierowcą rajdowym<sup>77</sup>. Grabarczyk twierdzi, że interakcja ze środowiskiem i obiektami wirtualnymi jest bliższa doświadczeniu zabawy zabawkami. W przypadku zabawy zabawkami wykorzystujemy cechy, które one aktualnie posiadają. Gdy używamy plastikowego telefonu z antenką, nie musimy projektować jego cech w takim stopniu jak w przypadku banana służącego jako telefon<sup>78</sup>. Na poziomie funkcjonalnym zabawki są uproszczone w stosunku do ich fizycznych odpowiedników. Podczas projektowania zabawek pewne ich właściwości i moce przyczynowe są pomijane bądź eliminowane<sup>79</sup>. Podobnie jest z przedmiotami wirtualnymi. Miecz z gry „Beat Saber” nie jest fizycznym mieczem ani też nie posiada wagi, ale można używać go do przecinania bloków. Jego sprawczość jest wprawdzie ograniczona do świata wirtualnego, ale nie musimy udawać, że ją posiada. Dlatego też doświadczenie wirtualne nie opiera się na wyobraźni w takim stopniu jak gra w udawanie. W interakcji z obiektami wirtualnymi wykorzystywane są funkcje, które ujawniają się w relacji z użytkownikiem.

## Zakończenie

Podsumowując, spór pomiędzy wirtualnymi fikcjonalistami a realistami dotyczący charakterystyki rzeczywistości wirtualnej toczy się na poziomie ontologicznym i epistemologicznym. Choć w dyskusji eksponowane są głównie zagadnienia ontologiczne, to równie istotne jest doświadczenie rzeczywistości wir-

---

<sup>76</sup> Grabarczyk, „What is Real in Virtual Reality”, 87.

<sup>77</sup> Tamże, 86.

<sup>78</sup> Tamże, 85.

<sup>79</sup> Tamże, 86–87.

tualnej. Definicje rzeczywistości wirtualnej skupiają się bardziej na doświadczeniu wywoływanym w interakcji ze środowiskiem wirtualnym niż na aspekcie technologicznym.

Według wirtualnych fikcjonalistów, przeżywanie światów fikcyjnych polega na opartej na wyobraźni grze w udawanie. Natomiast realiści wskazują na podobieństwo tego doświadczenia do interakcji ze środowiskiem fizycznym. Przedstawiona w artykule argumentacja pokazuje, że podstawowym elementem przeżywania interakcji ze światem wirtualnym nie jest gra w udawanie. O specyfice doświadczenia wirtualnego decyduje nie tyle wyobraźnia, co możliwość oddziaływania ze środowiskiem wirtualnym, wypełnionym informacjami relewantnymi dla naszych akcji, m.in. afordancjami. Rzeczywistość wirtualna opiera się na działaniu, a nie wyłącznie na wyobraźni, choć jej nie wyklucza. Możemy wyobrażać sobie, że jesteśmy kierowcą rajdowym, ale nie musimy tego robić. Symulowana rzeczywistość posiada cechy i funkcje, które pozwalają na podejmowanie działań bez użycia wyobraźni – użytkownik może po prostu kierować symulowanym modelem samochodu rajdowego.

Warto również zauważyć, że rozstrzygnięcia dotyczące statusu doświadczenia wirtualnego przekładają się na tezy ontologiczne. Według fikcjonalistów, obiekty wirtualne nie istnieją realnie, ponieważ traktują je jako wynik opartej na wyobraźni gry w udawanie. Natomiast realiści eksponują podobieństwo doświadczenia wirtualnego do doświadczenia oddziaływania ze środowiskiem fizycznym, co pozwala im uznać je, w aspekcie wyglądu i funkcji, za realne.

## Bibliografia

- Arora, Krishan. „The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach”. *Forbes*, 17 listopada, 2023. <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/?sh=6c2a2cbf512f>
- Bondecka-Krzykowska, Izabela. „Cechy obiektów rzeczywistości wirtualnej”. W: *Informatyka a filozofia. Przedmioty wirtualne*, red. Paweł Stacewicz i Bartłomiej Skowron, 24–35. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2019.
- Bostrom, Nick. „Are You Living in a Computer Simulation?”, *Philosophical Quarterly* 53, nr 211 (2003): 243–255. <https://doi.org/10.1111/1467-9213.00309>
- Brey, Philip. „The Physical and Social Reality of Virtual Worlds”. W: *The Oxford Handbook of Virtuality*, red. Mark Grimshaw, 42–54. New York: Oxford University Press, 2014.

- Brzeziński, Krzysztof i Józef Lubacz. „Skąd się biorą przedmioty wirtualne”. W: *Informatyka a filozofia. Przedmioty wirtualne*, red. Paweł Stacewicz i Bartłomiej Skowron, 11–23. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2019.
- Chalmers, David J. *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. Dublin: Penguin Random House UK, 2023.
- Chalmers, David J. „The Virtual and the Real”, *Disputatio* 9, nr 46 (2017): 309–352. <https://doi.org/10.1515/disp-2017-0009>
- Clark, Andy. *Natural born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. New York: Oxford University Press, 2003.
- Cunningham, Sam. „Half of Premier League clubs use virtual reality to heal injuries and recreate matchday pressure in training”. iNews, 18 maja, 2022. [www.inews.co.uk/sport/football/premier-league-clubs-virtual-reality-heal-injuries-recreate-pressure-training-1635232](http://www.inews.co.uk/sport/football/premier-league-clubs-virtual-reality-heal-injuries-recreate-pressure-training-1635232) (dostęp: 30.05.2024).
- Grabarczyk, Paweł i Marek Pokropski. „Perception of Affordances and Experience of Presence in Virtual Reality”, *Avant* 7, nr 2 (2016): 25–44. <http://dx.doi.org/10.26913/70202016.0112.0002>
- Grabarczyk, Paweł. „What is Real in Virtual Reality”, *Roczniki Filozoficzne* 72, nr 1 (2024): 79–98. <https://doi.org/10.18290/rf24721.5>
- Gurczyński, Jacek. *Czym jest wirtualność. Matrix jako model rzeczywistości wirtualnej*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie Skłodowskiej, 2013.
- Heim, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, 1993.
- Juul, Jesper. „The Game of Video Game Objects: A Minimal Theory of When We See Pixels as Objects Rather than Pictures”. W: *Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, red. Günter Wallner, Alexander Meschtscheryakov, Max Birk, Jo Iacovides, Mitchell McEwan, 376–381. New York: Association for Computing Machinery, 2021. <https://doi.org/10.1145/3450337.3483449>
- Juul, Jesper. „Virtual Reality: Fictional all the Way Down (and that’s OK)”, *Disputatio* 11, nr 55 (2019): 333–343. <https://doi.org/10.2478/disp-2019-0010>
- Kęsy, Marek. „Symulatory rzeczywistości wirtualnej”, *Dydaktyka Informatyki* 11 (2016): 125–31. <https://doi.org/10.15584/di.2016.11.16>
- Lanier, John. *Dawn of the New Everything. Encounters with Reality and Virtual Reality*. New York: Henry Holt and Company, 2017.
- Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant i Kieran Kelly. *Nowe Media. Wprowadzenie*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2009.
- McDonnell, Neil i Nathan Wildman. „Virtual Reality: Digital or Fictional?”, *Disputatio* 11, nr 55 (2019): 371–397. <https://doi.org/10.2478/disp-2019-0004>
- Riva, Giuseppe. „Virtual Reality”. W: *Wiley Encyclopedia of Biomedical Engineering*, red. Metin Akay, 1–17. Hoboken: John Wiley & Sons, 2006.
- Sitarski, Piotr. *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*. Kraków: Rabid, 2002.



- Slater, Mel, Daniel Perez-Marcos, Henrik Ehrsson, Maria V. Sanchez-Vives. „Inducing illusory ownership of a virtual body”, *Frontier in Neuroscience* 3, nr 2 (2009): 214–220.
- Stacewicz, Paweł. „O znaczeniu pojęć informatycznych dla filozofii na przykładzie rozróżnienia między cyfrowością i analogowością”, *Filozofia i Nauka* 8, nr 1 (2020): 213–233. <https://doi.org/10.37240/FiN.2020.8.1.10>
- Stacewicz, Paweł. „Wirtualność w perspektywie obliczeniowej”. W: *Informatyka a filozofia. Przedmioty wirtualne*, red. Paweł Stacewicz i Bartłomiej Skowron, 36–46. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2019.
- Thomas K. Metzinger. „Why is Virtual Reality Interesting for Philosophers”, *Frontier in Robotics and AI* 2018, nr 5. <https://doi.org/10.3389/frobt.2018.00101>
- Trybulec, Marcin. „Przedmioty wirtualne jako niedoskonałe narzędzia poznawcze”. W: *Informatyka a filozofia. Przedmioty wirtualne*, red. Paweł Stacewicz i Bartłomiej Skowron, 90–101. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2019.
- Walton, Kendall L. *Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1990.
- Warzozszczak, Piotr. „Dwa typy modalnego fikcjonalizmu”, *Filozofia Nauki* 17, nr 1 (2009): 41–67.
- Wildman, Nathan i Neil McDonnell. „The puzzle of virtual theft”, *Analysis* 80, nr 3 (2020): 493–499. <https://doi.org/10.1093/analys/anaa005>
- Wildman, Nathan i Richard Woodward. „Interactivity, Fictionality, and Incompleteness”. W: *The Aesthetics of Videogames*, red. Jon Robson i Grant Tavinor, 112–127. New York: Routledge, 2018.
- Wilson, Christopher J. i Allesandro Soranzo. „The Use of Virtual Reality in Psychology: A Case Study in Visual Perception”, *Computational and Mathematical Methods in Medicine, Advances in Computational Psychometrics* 2015, nr 1–2: 1–7. <https://doi.org/10.1155/2015/151702>

## Summary

### **Virtual Experience in the Context of the Dispute Between Virtual Realists and Fictionalists**

Today, the impact of virtual reality (VR) and virtual experiences on our lives is growing. Virtual environments are used in psychological therapy and skills training, which can be applied in real-life situations. The aim of the article is to compare two positions, i.e., virtual realism and virtual fictionalism, which attribute different ontological and epistemological statuses to virtual reality. According to realists, virtual reality is a genuine reality, where the subject directly interacts with the virtual environment and objects without having to imagine that



these objects exist. Fictionalists, on the other hand, believe that virtual environments and objects do not exist in reality, and interaction with them is based on a make-believe game relying on imagination. The article argues that virtual experience is not identical to fictional experience. Contrary to fictionalists, virtual experience is not based on imagination and significantly differs from engaging with fiction. Instead of explaining virtual experience as a make-believe game, it is more natural to describe it in terms of real interaction between the user and the interactive virtual environment.

Keywords: virtual reality, virtual experience, virtual fictionalism, virtual realism, Neil McDonnell, Nathan Wildman, David Chalmers

### Zusammenfassung

#### **Virtuelle Erfahrung im Kontext des Streits zwischen virtuellen Realisten und Fiktionalisten**

Der Einfluss der virtuellen Realität (VR) und virtueller Erfahrungen auf unser Leben nimmt heute zu. Virtuelle Umgebungen finden Anwendung in der psychologischen Therapie und beim Training von Fähigkeiten, die später in realen Situationen eingesetzt werden. In diesem Artikel sollen zwei Positionen verglichen werden, nämlich der virtuelle Realismus und der virtuelle Fiktionalismus, die der virtuellen Realität einen unterschiedlichen ontologischen und epistemologischen Status einräumen. Nach Ansicht der Realisten ist die virtuelle Realität eine reale Sache und das Subjekt interagiert direkt mit der Umgebung und den virtuellen Objekten, ohne sich vorstellen zu müssen, dass diese Objekte existieren. Nach Ansicht der Fiktionalisten existieren virtuelle Umgebungen und Objekte nicht realistisch, und die Interaktion mit ihnen besteht aus einem Spiel der Vortäuschung, das auf Vorstellungskraft beruht. Im Artikel wird die These gestellt, dass die virtuelle Erfahrung nicht mit der fiktionalen Erfahrung identisch ist. Im Gegensatz zu den Fiktionalisten beruht die virtuelle Erfahrung nicht auf Vorstellungskraft und unterscheidet sich erheblich vom Erleben der Fiktion. Anstatt virtuelle Erfahrung als ein Spiel der Vorstellungskraft zu erklären, ist es natürlicher, sie in Bezug auf die tatsächliche Interaktion zwischen dem Benutzer und der interaktiven Handlungsumgebung zu beschreiben.

Schlüsselwörter: virtuelle Realität, virtuelle Erfahrung, virtueller Realismus, virtueller Fiktionalismus, Neil McDonnell, Nathan Wildman, David Chalmers

*Ins Deutsche übersetzt von Anna Pastuszka*

#### Information about Author:

TOMIR JĘDREJEK, MA, Doctoral School of Humanities and Art, Maria Curie-Skłodowska University; address for correspondence: Doctoral Schools at UMCS, ul. Weteranów 18, PL 20–038 Lublin; e-mail: jedrejektomir@gmail.com

