

A HYBRID JOURNEY BETWEEN DIMENSIONS

HYBRYDALNA WĘDRÓWKA MIĘDZY WYMIARAMI

ABSTRACT

The title hybrid journey between dimensions refers to the concept of the now expanded world of human presence, in which, next to the real dimension, there is a virtual dimension. These two spaces complement each other and enter into correlations, creating a hybrid world that is constantly being constructed, improved and transformed.

The aim of the article is to show the hybrid forms of modern human mobility which are both technological and cultural innovation and as such have not received a thorough analysis. The present scope of human mobility has grown significantly. It no longer takes place either in the real or the virtual realm but also between these dimensions. Differing with respect to speed, intensity, rhythm and pace, the processes taking place in the hybrid world provide the basis for the emergence of new forms of mobility with an unprecedented structure, roles, functions or intensity.

The current state of research focuses on changes in social mobility, mainly in its classical dimension and, more and more often, virtual dimension, without analyzing their synergetic forms appearing in all spheres of life and constituting the subject of both positive and critical comments. Based on the analysis of literature, descriptions of new technological and social practices in advanced societies of media civilization, the article has been divided into two main parts. The first part describes transformations in the very space of human presence and implications of these modifications. The second one is a reflection on the features of contemporary wandering in the hybrid world.

STRESZCZENIE

Tytułowa hybrydalna wędrówka pomiędzy wymiarami odwołuje się do koncepcji poszerzonego współcześnie świata obecności człowieka, w którym obok wymiaru realnego istnieje wymiar wirtualny. Te dwa przestrzenie wzajemnie uzupełniają się i wchodząc w korelacje, tworzą świat hybrydalny, który jest stale konstruowany, udoskonalany i przekształcany.

Celem artykułu jest ukazanie mało badanych, chociaż stanowiących zarówno technologiczną, jak i kulturową innowację, hybrydalnych form mobilności współczesnego człowieka. Obecny zakres jego wędrówki znacznie się powiększył. Nie odbywa się ona już tylko w obszarze realnym lub wirtualnym, ale dokonuje się również pomiędzy tymi wymiarami. Zachodzące w świecie hybrydalnym procesy o różnej prędkości, intensywności, rytmie i tempie stają się podstawą powstawania nowych form mobilności o niespotykanej dotąd strukturze, rolach i funkcjach czy intensywności.

Istniejący stan badań koncentruje się na przemianach mobilności społecznej zasadniczo w jej wymiarze klasycznym oraz coraz częściej wirtualnym, nie analizując ich form synergetycznych pojawiających się we wszystkich sferach życia i stanowiących przedmiot zarówno pozytywnych, jak i krytycznych komentarzy. Na podstawie analizy literatury, opisów nowych praktyk technologicznych i społecznych w zaawansowanych społeczeństwach cywilizacji medialnej podzielono artykuł na dwie główne części. Pierwsza z nich opisuje transformacje w samej przestrzeni obecności człowieka i implikacje tych modyfikacji. Druga to rozważania nad cechami współczesnej wędrówki w świecie hybrydalnym.

KEYWORDS: *hybrid world, virtual dimension, virtual space, e- journey, hybrid journey, mobility.*

SŁOWA KLUCZOWE: *świat hybrydalny, wymiar wirtualny, przestrzeń wirtualna, e-wędrówka, wędrówka hybrydalna, mobilność.*

WPROWADZENIE

Rozwój współczesnych technologii nie tylko zintensyfikował i przyspieszył możliwości poruszania się w tradycyjnym świecie, ale również poszerzył przestrzeń obecności człowieka o wymiar wirtualny, w którym mobilności stają się natychmiastowe. Ta nowa przestrzeń obecności człowieka z jednej strony jest uległa, a z drugiej represyjna. Dzięki swojej elastyczności pozwala poruszać się w niej w dowolny, nieskończony i nieograniczony sposób, stając się źródłem swoistej wolności, ale też ogranicza, wymuszając złożone formy

zależności pomiędzy konkretnymi rodzajami mobilności i relacji społecznych. Zamyka ludzi w środowisku o sprzecznych cechach: prywatnym i jednocześnie otwartym, stabilnym i ruchomym, samotworzonym i zewnętrznie kontrolowanym, wciągając w pułapkę czasowych niepewności. Na te rosnące w niekontrolowany sposób w przestrzeni wirtualnej mobilności składają się liczne krzyżujące się procesy. O ile w sposób oczywisty w świecie realnym wędrówka odbywa się z miejsca na miejsce, określone za pomocą fizycznych parametrów, razem z przemieszczającymi się przedmiotami i ludźmi, o tyle w świecie wirtualnym mogą to być zaledwie ich symbole i znaki. W nowym wymiarze sami wędrówcy są również tylko symbolami, które konstytuują się poprzez płynności. Wędrówki odbywają się „poza czasem” w „nie-miejsca” (Augé, 1995) różnych możliwości, otwierają nowe perspektywy, zapewniają interaktywną funkcjonalność. Przy czym są one niemal wewnętrznie sprzeczne, bowiem z jednej strony pozwalają dotknąć istoty miejsca, a z drugiej równocześnie dopuszczają ich przekształcanie i dostosowywanie do własnych oczekiwań. Tym samym generują przestrzeń zarówno konstrukcji, jak i destrukcji (Game, 1991, s. 150).

Świat wirtualny jest niewątpliwie przestrzenią niczym nieskrępowanego ruchu, a ludzie przebywają w nim w swoistych „pejzażach ruchu” i „tunelach podróży” (Urry, 2009, s. 109). W przestrzeni tej nowego znaczenia nabiera pojęcie wędrówki. Już samo bycie w wymiarze wirtualnym jest niczym innym jak ciągłym przemieszczaniem i poruszaniem się w niej, czasami w zaplanowanym celu, w poszukiwaniu czegoś określonego, ale często też bez konkretnej przyczyny.

Przestrzeń wirtualna budzi dzisiaj coraz więcej pytań o relacje z przestrzenią tradycyjną, określaną w literaturze jako realna. Istnienie przestrzeni wirtualnej nie jest możliwe bez istnienia przestrzeni realnej. To w tej ostatniej realni ludzie budują świat wirtualny, przypisując mu zaprojektowane funkcje i role. Nie oznacza to jednak jednokierunkowości tej implikacji. Współcześnie coraz więcej elementów jest przenoszonych ze świata wirtualnego do realnego, tym samym zmieniając rodzaj symbiozy tych dwóch przestrzeni. Nie jest to już struktura oparta na jednostronnej korzyści, w której jedna jest całkowicie podporządkowana drugiej, funkcjonując w skrajnym przypadku nawet jako niewolnik. Nie jest to też forma koegzystencji dwóch struktur,

w której jedna czerpie korzyści ze współzycia, a druga ponosi szkody. Co raz częściej jest to forma synergii o obustronnych wpływach, strukturalnych powiązaniach na poziomie technologii, procesów mentalnych, ale także funkcjonalnie generowanych przez nie form kultury (Jaskuła, Korporowicz, 2014, s. 15).

Niezależnie od charakteru tej symbiozy powstała nowa „wielowymiarowa” przestrzeń, w której jedną oś stanowi wymiar realny, drugą wirtualny jako „nowa eksterytorialna przestrzeń społeczna” (Bauman, 2007, s. 130–131), a interfejsem przepływów między nimi jest świat hybrydalny. Świat ten stał się ogniwem łączącym przestrzeń realną i wirtualną, spajając to, co dotychczas było nieosiągalne, z tym, co jest możliwe w kodzie transgresji symbolicznej. Ten nowy obszar aktywności ludzkiej wyznacza nowe formy koegzystencji przestrzeni, dla których często trudno znaleźć wspólne określenia, bowiem są one pod wieloma względami różne, a pojęcia, które stosujemy do opisu przestrzeni realnej, nierzadko nie mogą być użyte w stosunku do wymiaru wirtualnego, który wymyka się opisowi w kategoriach fizycznej odległości jej nośników. Choć przestrzenie te stają się coraz bardziej złożoną całością interakcji, spotkań, zyskują coraz więcej wartości i funkcji, ich zrozumienie wymaga bardzo różnych koncepcji rzeczywistości na gruncie wielu dyscyplin i metodologii. Tak samo trudne jest samo ich zdefiniowanie, bowiem terminy, którymi się posługujemy, zostały ukształtowane w warunkach, które już nie istnieją, a używanie ich w stosunku do przestrzeni, w której się dzisiaj poruszamy, może mieć charakter jedynie metaforyczny. Przestrzenie – powstające w interakcji i oddziaływaniu wielu podmiotów, stające się częścią dynamicznych, często w istotny sposób „odcieleśnionych” procesów komunikacji – łączą zarówno elementy klasyczne, jak i symboliczne czy metafizyczne.

Świata hybrydalnego nie można rozpatrywać w kategorii nieruchomego stanu, ale należy postrzegać go jako proces, nie jako sztywny quasi-obiekt, ale jako ciągły, niekończący się strumień zmiennych zdarzeń przepływających pomiędzy wymiarami. Zachodzące w nim procesy, o różnej prędkości, intensywności, rytmie i tempie, stają się podstawą nowych form mobilności o niespotykanych dotąd funkcjach czy intensywności. Nowym elementem i akceleratorem przestrzeni hybrydalnej stają się innowacje technologiczne,

które poprzez nowe struktury przetwarzania, aplikacji i transferu informacji umożliwiają również nowe sposoby zarządzania, modyfikowane coraz bardziej zaawansowanymi formami sztucznej inteligencji. Wszystko to stwarza nie tylko nowe formy przemieszczania, ale także swoistej multiobecności człowieka, który poprzez swoje reprezentacje może pojawiać się jednocześnie w wielu miejscach, co nasuwa poważne pytanie o naturę jego podmiotowości i zagrożenie próbami jej multiplikacji.

PRZESTRZEŃ WIRTUALNA

Rozumienie przestrzeni wirtualnej tworzonej za pomocą Internetu jest konsekwencją definiowania tego ostatniego. Formalna definicja Internetu jest prosta. Jest to ogólnoświatowy system połączeń między komputerami, określany również jako sieć sieci. W znaczeniu informatycznym Internet to przestrzeń adresów IP przydzielonych hostom i serwerom połączonym za pomocą urządzeń sieciowych. W tym kontekście przestrzeń wirtualną charakteryzuje otwartość, możliwość nieskończonej rozbudowy, zapewnienie nieograniczonej i nieprzerwanej komunikacji. Społeczna definicja Internetu jest bardziej skomplikowana. Internet jako najważniejszy nośnik zmiany cywilizacyjnej we współczesnym świecie (Castells, 2000), jako nowe medium komunikacji (Castells, 2003; Bargh, McKenna, 2004) jest ważnym czynnikiem wpływającym na wiele procesów społecznych, gospodarczych i politycznych.

Wciąż godne uwagi i analizy w poszerzonym świecie jest podobieństwo, ale i odmienność przestrzeni wirtualnej od realnej. Jedną z podstawowych różnic dotyczy priorytetowej kategorii fizycznej związanej z dokładnym, a więc parametrycznym określaniem miejsca działań realizowanych w tej właśnie przestrzeni. W nowej przestrzeni obecności człowieka, w odróżnieniu od przestrzeni tradycyjnej, pojęcie miejsca traci na znaczeniu. Brak jest tu klasycznych odniesień do fizycznego istnienia. Zmniejsza się tu również istotność czasu konkretnych form obecności i działania człowieka. Najbardziej jednak zmieniają się przestrzenne granice możliwości ludzkiego działania oraz związane z wędrówką kategorie: odległości i przemieszczania się. Współczesna przestrzeń jest potężnym narzędziem uniezależniania

się od lokalnych, kontekstualnych i fizycznych ograniczeń. Systematycznie powiększa się tu możliwość przenoszenia się z jednego miejsca w inne lub w wiele miejsc jednocześnie (Jaskuła, 2012, s. 45). Nie oznacza to oczywiście, że mobilność ta jest nieograniczona. Warunkuje ją wiele czynników technologicznych, ale także kompetencje osób, a nawet kultur mobilnych, stwarzając wiele nowych różnicowań, podziałów i dysproporcji. Obecnie coraz częściej bada się problemy cyfrowego wykluczenia również w Polsce (np. Batorski, 2013; Jastrzębska i in., 2012; Kujawski, 2018; Ćwiek, 2018) i można powiedzieć, że istnieją przestrzenie rzeczywistości wirtualnej, które dla wielu nigdy nie staną się przedmiotem ich uczestnictwa.

Mobilność w świecie wirtualnym charakteryzuje:

1. Pozbawienie jej parametrów fizycznych, co uniemożliwia określenie celu podróży w kontekście fizycznych parametrów jej odległości.
2. Rozproszoność, która pozwala przemieszczać się w dowolne „miejsca” na dowolne „odległości”, bez ograniczeń czasowych i ekonomicznych.
3. Fakt, iż może ona występować w wielu miejscach jednocześnie, co pozwala w jednym czasie być i przemieszczać się w wiele odległych od siebie fizycznie miejsc.
4. Charakter asynchroniczny mobilności, wędrówka może być w dowolnym czasie przerwana i kontynuowana, czas nie ogranicza jej trwania ani przerw w podróżowaniu.
5. Fakt, iż podróż ta może być kontrolowana i nadzorowana w zakresie znacznie wyższym niż w wymiarze realnym.

Stały i dynamiczny rozwój nowych technologii generuje coraz szybsze zmiany w przestrzeni wirtualnej, nie tylko w zakresie jej oddziaływania, ale przede wszystkim co do możliwości i sposobów jej wykorzystywania. Niewątpliwie dzisiejsza perspektywa i próby interpretacji społecznego znaczenia tzw. nowych mediów są odmienne od prób podejmowanych we wczesnym okresie rozwoju wymiaru wirtualnego przez badaczy społeczeństwa i kultury. Pojawienie się nowych przestrzeni społecznych w początkowym okresie wiązało się z próbą ich oswojenia przy użyciu starych, nieadekwatnych idei, które próbowały łączyć w niejednorodne całości dwa różne światy i ustalać status ich relacji. Zmiany do tego podejścia wprowadzi-

ła druga generacja badań nad Internetem, która była efektem modyfikacji technologicznych i sposobu używania oraz stosowania nowego medium, co z kolei implikowało upowszechnianie dostępu do niego. Świat wirtualny przestał być wyjątkowy, stał się przestrzenią realizacji codziennych zadań, rozwiązywania zwyczajnych problemów, „częścią codziennego życia” (Haythornthwaite, Wellman, 2002, s. 3). Nie oznaczało to jednak zasady równego dostępu czy też generowanych społecznie barier rozwoju kompetencji informacyjnych, komunikacyjnych i kulturowych opartych na umiejętnościach realnego wykorzystania Internetu.

Wiele zjawisk zachodzących w przestrzeni wirtualnej różni się od tych występujących w wymiarze realnym. Opisywane są one często jako podobne do tych, jakie są charakterystyczne dla społeczeństwa pionierskiego (Nowak, Krejtz, 2006, s. 12–13). Związane jest to m.in. ze słabymi regulacjami prawnymi, które dopuszczają wiele działań zabronionych w społeczeństwach funkcjonujących w przestrzeni realnej. Typowym zjawiskiem w społeczeństwach pionierskich jest zajmowanie nienależących do nikogo obszarów i podejmowanie działań o charakterze nowatorskim. Taki charakter może mieć również wędrówka rozpatrywana dwojako: po pierwsze – jako przemieszczanie się tylko w wymiarze wirtualnym, po drugie – jako przemieszczanie się pomiędzy wymiarami, a więc podróżowanie w świecie hybrydalnym. Ujęcie to jest fundamentalne dla podważenia eksponowanej w pierwszej generacji dychotomii pomiędzy przestrzenią realną a wirtualną. Możemy postawić tezę, że o rozwoju wielu obszarów życia w najbliższej przyszłości zaawansowanych społeczeństw postprzemysłowych, czy, jak określa je Daniel H. Pink, konceptualnych (Pink, 2005), decydować będzie umiejętność wykorzystania przestrzeni nie tyle wirtualnej, co hybrydalnej. Świat nie pozbędzie się bowiem swego wymiaru realnego, a wprost przeciwnie – będzie go potrzebować, czyniąc go przedmiotem wielu zabiegów, poddając dalekim transformacjom, które dzisiaj wydają się wynaturzeniem, gdyż posuną się do granic zachowania elementarnych atrybutów człowieczeństwa: godności i wolności. To jednak rzeczywistość i przestrzeń hybrydalna będzie wyznaczała realne kierunki zmian i kondycji społecznej wspólnot oraz organizacji przyszłości.

ŚWIAT HYBRYDALNY

Nowa przestrzeń obecności człowieka, łącząca wymiar realny i wirtualny, może być określona mianem hybrydy. Pojęcie hybrydy odnosi się do czegoś złożonego z różnych, często niepasujących do siebie części, choć wzajemnie siebie zastępujących i pełniących podobne role oraz funkcje. Co istotne, pomiędzy tymi odmiennymi elementami istnieje połączenie, scalające je w jedną całość, nie zawsze pozwalające na ich kompatybilność, ale tworzące pomost przepływów między nimi. Taką strukturę ma współczesny świat hybrydalny łączący dwa wymiary: realny i wirtualny. Należałoby go zatem rozumieć jako zróżnicowaną funkcjonalnie konfigurację przestrzeni realnej i wirtualnej, umożliwiającą ich dynamiczną koegzystencję i swobodny przepływ, przy zachowaniu ich odmienności i względnej niezależności. Nie oznacza to tworzenia abstrakcji, ale raczej zmianę rozumienia i interpretacji procesów, które stymulują transgresje działań ludzkich, a także ich wytworów, które przekraczają obecnie granice przestrzeni realnej. Swym zasięgiem i oddziaływaniem wykraczają również poza świat wirtualny. Hybryda wyznacza nowy obszar działań, wzmacniany nie tylko poprzez poszczególne elementy, ale poprzez interakcje między nimi. Jednocześnie zmienia horyzont myślenia, wykraczający poza dotychczasowe ramy, choć przybliży relacje pomiędzy odległymi sobie elementami. Nieskończoność tworzonych przez nią relacji i połączeń komponentów zapewnia jej wolność rozwoju, daje potencjał ewolucyjny. Hybryda, wolna od systemów, kwalifikacji i unifikacji, jest produktem procesów kulturowych, połączeniem tego, co rzeczywiste z tym, co fantazmatyczne.

Świat hybrydalny może być różnie rozumiany i odmiennie interpretowany. Trzeba jednak zdawać sobie sprawę z tych rozbieżności, których konsekwencją może być pomijanie istotnych dla jego badań aspektów. Jedną z perspektyw to propozycja oparta na typach społecznych analiz komputeryzacji opracowanych przez Roba Klinga i Roberta Lamba (1996):

1. Typ utopijny

Świat hybrydalny jest nieograniczoną przestrzenią ludzkiej aktywności, dowolnie konstruowaną, w zależności od potrzeb jednostki. Nowy obszar obecności człowieka jest tak samo ważny jak wymiar realny. Istotne staje się połączenie tych dwóch wymiarów, ich suma daje współczesnemu człowiekowi

jeszcze większe, niczym nieograniczone możliwości. Dwa wymiary wzajemnie stymulują się, ich role nie ograniczają się tylko do przenoszenia z jednej przestrzeni do drugiej dotychczasowych doświadczeń, możliwości i działań, a stają się wygenerowaną sumą ich potencjału, poszerzając efektywność każdej z nich oddzielnie.

2. Typ antyutopijny

Technologie są wytworem zamkniętych, wewnętrznie generowanych procesów, zachodzących wewnątrz sfery technologicznej, a następnie wyznaczających warunki zmiany społecznej. Wymiar społeczny i technologiczny są od siebie wyraźnie oddzielone. Technologie są traktowane jako nieistotny aspekt rzeczywistości. Ich wpływ na procesy społeczne jest minimalny.

3. Realizm społeczny

Analiza wymiaru wirtualnego uwzględnia konkretny kontekst. Tym samym wymaga metod badawczych pozwalających na rzetelne opisanie faktycznych praktyk i doświadczeń związanych z uczestnictwem w przestrzeni wirtualnej. Podejście to niweluje odległość wymiaru realnego i wirtualnego, zakładając ich koegzystencję i wzajemny wpływ.

4. Teoria społeczna

Obszar wirtualny powstały dzięki technologii informacyjno-komunikacyjnej istnieje w wielu wymiarach różnych od świata realnego. „Naturalna” odległość między nimi nie wyklucza wzajemnych powiązań i punktów stycznych. Pozwalają one na analizę w dwuwymiarowej perspektywie zarówno różnic, jak i podobieństw. Istnieje bezpośrednia zależność pomiędzy globalną technologią a pojedynczą jednostką, przejawiająca się interakcją dwóch wymiarów: makro- i mikroskali ich funkcjonowania.

5. Redukcja analityczna

Postrzeganie technologii jako bytu odizolowanego od życia społecznego powoduje, że analizuje się jedynie gotowe produkty będące artefaktami technologicznymi. Technologiczną sferę rzeczywistości traktuje się jako oddzielną siłę, działającą poza kontrolą społeczną. Pomijają się ją w analizach.

Bez względu na to, w jakim kontekście i perspektywie to połączenie realności z wirtualnością będzie interpretowane, pewne jest, że niesie nowe podejścia analityczne, innowacyjne rozwiązania i zastosowania, nieokreślone wciąż metodologicznie możliwości. Niewątpliwie największą ułomnością konceptualizacji tego świata jest brak jednorodnych terminów, za pomocą których można by było go opisać. Wciąż brakuje pojęć, które w trafny sposób charakteryzują zachodzące tu procesy. Istotne jest, że coraz liczniejsza grupa badaczy zdaje sobie sprawę z nieadekwatności definicji terminów stosowanych do przedstawienia świata hybrydalnego, przenoszonych wprost z dotychczasowych doświadczeń w realności. Niespójność, ale i swoisty chaos pojęciowy, w znacznym stopniu pomniejsza opisy i analizy działań podejmowanych w świecie hybrydalnym. Powoduje to możliwość utraty spójności, a więc także tożsamości konceptualnej współczesnych nauk społecznych borykających się z nierozwiązywalnymi sprzecznościami. Problemy te z pewnością nie pozwalają na identyfikację działań na pograniczu dezintegracji i zachwianej podmiotowości oraz powodują wielką trudność w pełnieniu funkcji wzorcotwórczych.

WĘDRÓWKA W ŚWIECIE HYBRYDALNYM

Pierwsze zdanie w książce Sherry Turkle *Life on the Screen*, poświęconej przemianom tożsamości związanej z powstaniem i upowszechnianiem Internetu, „Zaczynamy rozumieć samych siebie inaczej, gdy widzimy własne odbicie w lustrze, jakim są maszyny” (Turkle, 1997, s. 9), uświadamia, że od chwili upowszechnienia technologii informacyjno-komunikacyjnych i powstania przestrzeni wirtualnej rzeczywistość, w której jesteśmy obecni, zmieniła się radykalnie. Przemiana ta nie tylko ma wymiar ilościowy, pojawił się nowy wymiar obecności człowieka o radykalnej zmianie jakościowej. Modyfikacja ta jednak nie ma charakteru dwubiegunowego. Wędrówka z rzeczywistości realnej do wirtualnej ma przystanek pośredni, który jest być może bardziej złożony niż dwa pozostałe. W nim bowiem spotykają się atrybuty rzeczywistości naturalnej, specyficznie ludzkiej oraz jej wirtualne artefakty. Być może najbardziej banalnym jej przykładem jest wędrówka na elektrycznej hulajnodze wypożyczanej poprzez sieci telefonu komórkowego, przejażdżka, będą-

ca elementem typowo ludzkiej przyjemności. Ale też wędrowanie w świecie hybrydalnym może mieć tylko wymiar symbolicznego przemieszczania się. Wykorzystując przestrzeń wirtualną, można „podróżować” w realne miejsca udostępnione w sieci internetowej np. dzięki użyciu kamery. W rzeczywistości i przestrzeni hybrydalnej sąsiadują obok siebie byty, których łączenie okazuje się zatem z różnych powodów konieczne, ale które weryfikują jednocześnie granice swojej tożsamości. Jako skutek uboczny pojawiają się pytania o ich specyfikę i warunki istnienia. Paradoksalnie coraz bardziej zdajemy sobie sprawę z istoty człowieczeństwa uwikłanego w technologiczne konieczności życia codziennego i opresyjne często strategie zarządzania. Utożsamianie go z czynnością myślenia, dokonywania optymalnych wyborów, a nawet racjonalizacji działań stało się niewystarczające, o czym przekonują maszyny wyposażone w coraz doskonalsze twory sztucznej inteligencji. Tym samym coraz bardziej konieczna staje się rewitalizacja humanistycznej koncepcji człowieka zarówno w jej ujęciu klasycznym, jak i współczesnych wersjach, wzmocniona koncepcją „romantyczną”, nawiązującą do posiadania przez człowieka uczuć i bycia osobą żywą (Rudnicki, 2013, s. 155). Znacznie silniej elementy te obecne są w rzeczywistości hybrydalnej.

Koncepcja świata hybrydalnego nawiązuje do dualistycznej koncepcji wędrowki online i offline. Hybryda może jednak mieć więcej głów. W pierwszym wymiarze wędrowka ma charakter materialny, związany z fizycznym, a więc ograniczonym przenoszeniem się z miejsca na miejsce. W drugim wędrowka odnosi się do symbolicznych reprezentacji miejsc, odległości i przemieszczania się. Symbole istnieją jednak nie tylko w świecie wirtualnym, a procesy semiozy tworzą kulturę ludzką od początku ich istnienia. To kolejny argument na rzecz analiz rzeczywistości hybrydalnej. Pierwsze badania nad Internetem pokazały dychotomię pomiędzy bezcielesnym i wolnym Internetem oraz materialnym i zniewolonym światem offline. Dzisiaj dychotomia ta postrzegana jest w sposób bardziej złożony. Z jednej strony mamy świadomość wszystkich, w tym także technologicznych ograniczeń Internetu, z wielu względów dalekiego od wartości, jakie utożsamiamy z wolnością. Z drugiej strony lepiej rozumiemy potencjał rzeczywistości realnej, którą rzeczywistość wirtualna w wielu przypadkach stara się naśladować, kusząc iluzją doświadczeń, które mamy w naszej kulturowej pamięci.

Proces dynamicznej ewolucji jednowymiarowego świata obecności człowieka w dwu-, a nawet wielowymiarowy wyprzedził nie tylko praktykę jego analiz, ale również jego konceptualizację. Wciąż brakuje określeń, którymi można byłoby opisać ten nowo powstały świat hybrydalny, składający się z połączonych i zespolonych dwóch różnych elementów, które integruje interfejs pozwalający na ich współpracę, tworząc w istocie rzeczywistość wielowymiarową.

PODSUMOWANIE

Nowy obszar obecności człowieka ukształtowany przez współczesne technologie zrodził wiele pytań o jego relacje ze światem, który z jednej strony jest odległy i odmienny, a z drugiej jest podstawą jego idei, struktury i funkcji. Od samego początku towarzyszyły mu dylematy dotyczące zależności między wymiarem realnym i wirtualnym, ich wzajemnego oddziaływania, wpływania na siebie poszczególnych elementów i aktywności pochodzących z dwóch odmiennych wymiarów, czy wreszcie symbolicznego przenoszenia się z jednego wymiaru do drugiego. Już początkom tych analiz towarzyszyło pytanie: w jakim stopniu pojęcia, którymi do tej pory posługiwano się do opisu wymiaru realnego, mogą być wykorzystane do analiz świata wirtualnego i tym samym ich połączenia w świat hybrydalny? W jakim zakresie prawa rządzące życiem społecznym w rzeczywistości mogą być wykorzystane w wymiarze wirtualnym? Czy istnieje odpowiednia metodologia i metodyka badania przestrzeni wirtualnej i jej połączenia z rzeczywistością w świat hybrydalny? Czy posiadamy odpowiednie narzędzia badawcze i pojęciowe do analiz i opisu współczesnych zjawisk występujących w nowym obszarze obecności i aktywności współczesnego człowieka?

W ramach przeprowadzonej analizy pojęciowej i dyskursu można stwierdzić, że wędrówka w przestrzeni wirtualnej niewątpliwie jest możliwa, ale należy ją rozumieć inaczej niż podróż w świecie realnym. Może być szczególnym rodzajem „ucieczki od wolności”, o której pisał Erich Fromm (Fromm, 2011), czy też nawiązaniem do *Nieszczęsnego daru wolności* Józefa Tischnera (Tischner, 2015). Wędrówki te nie dokonują się jednak w przestrzeniach równoległych, pomiędzy nimi jest przestrzeń hybrydalna, która zawiera je obie

i spotyka w taki sposób, iż tworzy jeszcze inną, choć nie zawsze zintegrowaną rzeczywistość. Poznanie jej i wykorzystanie stanowiąc może o realiach rozwoju społecznego w stopniu, jaki wydaje się bardzo niedoceniany.

Bibliografia

- Augé, M. (1995). *Non-Places*, London: Verso.
- Bargh, J.A., McKenna, K.Y.A. (2004). *The Internet and Social Life*, „Annual Review of Psychology”, No. 55, s. 1–23.
- Batorski, D. (2013). *Polacy wobec technologii cyfrowych – uwarunkowania dostępności i sposobów korzystania. Diagnoza społeczna 2011. Warunki i jakość życia Polaków – raport [Special issue]*, „Contemporary Economics”, No. 7, s. 328–352.
- Bauman, Z. (2007). *Płynne życie*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Castells, M. (2000). *The Information Age: Economy, Society and Culture*, Oxford: Blackwell.
- Castells, M. (2003). *Galaktyka Internetu*, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- Ćwiek, M. (2018). *Wykluczenie cyfrowe w Polsce na tle Unii Europejskiej*, „Ekonomiczne Problemy Usług”, nr 131(2), s. 217–224.
- Fromm, E. (2011). *Ucieczka od wolności*, Warszawa: Czytelnik.
- Game, A. (1991). *Undoing the Social*, Milton Keynes: Open University Press.
- Heim, M. (1991). *The erotic ontology of cyberspace*. W: M. Benedikt (ed.), *Cyberspace*, Cambridge: MIT Press, s. 59–80.
- Haythornthwaite, C., Wellman, B. (2002). *The Internet in everyday life. An introduction*. W: C. Haythornthwaite, B. Wellman (eds.), *The Internet in Everyday Life*, Oxford: Blackwell, s. 291–324.
- Jaskuła, S. (2012). *Symbioza i odrębność dwóch światów*, „Politeja”, nr 20(2), s. 45–62.
- Jaskuła, S. (2020). *Wolność w przestrzeni wirtualnej*. W: P. Walewski (red.), *Wolność dana i zadana*, Pelplin: Wydawnictwo Bernardinum.
- Jaskuła, S., Korporowicz, L. (2014). *Kultury narodowe w procesie wirtualizacji*, „Politeja”, nr 5(31/1), s. 7–30.
- Jastrzębska, A., Jastrzębska, W. (2012), *Wykluczenie cyfrowe – przyczyny, zagrożenia i bariery jego pokonania. Studium przypadku*, „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy”, nr 25, s. 91–104.

- Kraut, R. i in. (1998). *Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?*, „American Psychologist”, No. 53(9), s. 1017–1031.
- Kujawski, J. (2018). *Wykluczenie cyfrowe jako forma wykluczenia społecznego. Przypadek Polski*, „Media i Społeczeństwo. Medioznawstwo. Komunikacja. Semiologia. Socjologia mediów. Media a pedagogika”, nr 9.
- Lyon, D. (2001). *Surveillance Society. Monitoring Everyday Life*, New York: Open University Press.
- Nie, N.H., Erbring, L. (2002). *Internet and Society: A Preliminary Report*, „IT & Society”, No. 1(1), s. 275–283.
- Nowak, A., Krejtz, K. (2006). *Internet z perspektywy nauk społecznych*. W: D. Batorski, M. Marody, A. Nowak (red.), *Społeczna przestrzeń Internetu*, Warszawa: Wydawnictwo SWP Academica, s. 5–22.
- Pankowska, K. (2008). *Rzeczywistość zapośredniczona – nowe problemy wzrastania dziecka w przestrzeni medialnej*. W: J. Izdebska (red.), *Media elektroniczne – kreując obraz rodziny*, Białystok: Trans Humana, s. 26–35.
- Pink, D.H. (2005). *A whole new mind. Moving from the Information Age to the Conceptual Age*, New York: Riverhead Books.
- Reid, E. (2000). *Hierarchy and power*. W: M.A. Smith, P. Kollock (eds.), *Communities in Cyberspace*, London: Routledge, s. 107–132.
- Rudnicki, S. (2013). *Ciało i tożsamość w internecie. Teoria – dyskurs – codzienność*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Tischner, J. (2015). *Nieszczęsny dar wolności*, Kraków: Wydawnictwo Znak.
- Turkle, S. (1999). *Identity in the Age of the Internet*. W: H. Mackay, T. Sulliyen (eds.), *The Media reader: Continuity and transformation*, London: Sage.
- Turkle, S. (1997). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York: Touchstone.
- Turkle, S. (2001). *Tożsamość w epoce internetu*. W: Z. Rosińska-Blaustein (red.), *Koncepcje odbioru mediów*, Warszawa: Wydawnictwo Prószyński i s-ka.
- Urry, J. (2009). *Socjologia mobilności*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Wallace, P. (2000). *Psychologia Internetu*, Poznań: Rebis.
- Van Dijk, J. (2010). *Społeczne aspekty nowych mediów*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Źródła internetowe

Parks, M., Floyd, K. (1996). *Making friends in cyberspace*, „The Journal of Computer Mediated Communication”, <http://www.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.1996.tb00176.x> (dostęp: 29.04.2021).

Thalheimer, W. (2003). *E-Learning's Unique and seemingly Unknown Capability. Work - Learning Research website*, <http://www.worklearning.com/wp-content/uploads/2005/10/E-Learnings-Unique-Capability-2002-rePDFd-in-2017.pdf> (dostęp: 29.04.2021).

