



Uwagi na temat ontologii wirtualnej rzeczywistości

Izabela Bondecka-Krzykowska

Wydział Matematyki i Informatyki UAM, Poznań

Termin „rzeczywistość wirtualna” jest obecnie używany do określenia szeregu zjawisk oraz doświadczeń i aktywności człowieka generowanych przez komputer lub takich, na które komputer ma wpływ. Od gier wykorzystujących najnowsze technologie, takie jak teleimersja, aż po technologie pozostające ciągle w sferze fantastyki naukowej. Termin „rzeczywistość wirtualna” obejmuje bardzo rozległe i ciągle powiększające się obszary informatyki. W pracy podjęta zostanie próba zdefiniowania zjawiska nazywanego rzeczywistością wirtualną oraz zaprezentowane zostaną jego podstawowe cechy.

Rzeczywistość wirtualna jest zjawiskiem stosunkowo nowym, ale doczekała się już analizy filozoficznej. Skoncentrujemy się na zagadnieniach ontologicznych z nią związanych. Zaprezentowane zostaną próby określenia statusu ontologicznego obiektów wirtualnych od stwierdzenia, że obiekty wirtualne są symulacjami obiektów rzeczywistych aż po koncepcję, że obiekty świata wirtualnego istnieją tylko w umyśle człowieka. Powstanie rzeczywistości wirtualnej uwypukliło konieczność rewizji klasycznych stanowisk filozoficznych związanych z kwestią odróżnienia rzeczywistości i pozoru (jedną z podstawowych i najstarszych kwestii metafizyki). W tym kontekście omówione zostaną między innymi poglądy Plotyna i Kartezjusza oraz współczesne próby rozwiązania tego problemu.