

**Maksym Melnychuk,**  
kandydat nauk filozoficznych, docent  
Narodowego Uniwersytetu Gospodarki Wodnej i  
Zarządzania Zasobami Naturalnym  
ORCID: 0000-0002-4299-968X  
m.s.melnuchyk@nuwm.edu.ua

## ŚWIAT WIRTUALNY I WIZJONER Z PERSPEKTYWY SZTUKI GRY GAME ART PRZESTRZENI

*Artykuł poświęcony jest analizie doświadczenia zanurzenia się w wirtualnych światach współczesnej cybersztuki gamingowej, które ujawnia szereg specyficznych przejawów wizjonerstwa. Autor zauważa, że w perspektywie rzeczywistości metanowoczesności, w procesie globalnej dystrybucji i wdrażania technologii wirtualnych we wszystkich sferach życia społeczeństwa, nastąpiło ukształtowanie się jednej przestrzeni wirtualnej rzeczywistości. Teoretyczne zainteresowanie wizjonerami wiąże się z koniecznością wyjaśnienia problemu komunikacji z transcendentalnością. Należy zauważyć, że filozofia w ogóle, a kulturoznawstwo w szczególności tradycyjnie stawiają problem poznania transcendencji, analizy jego dalności człowiekowi, w niezwykle abstrakcyjnej formie. Chodzi tu o osobę w ogóle, to znaczy w kontekście abstrakcyjnej natury osoby. Ale każda kultura tworzy własną koncepcję rzeczywistości nadzmysłowej, która jest doświadczana jako świat pewnych absolutnych relacji i znaczeń. Formy kontaktu z tą rzeczywistością, sposoby jej manifestowania się u człowieka są historycznie zmienne, ze względu na podstawowe cechy różnych typów kultur. Stosunek tego, co kontemplacyjne i praktyczne, wizualne i wyobrazeniowe, zmysłowe i abstrakcyjne, zmieniał się z jednej epoki na drugą. Inteligencja naukowa podejmuje próbę wyjaśnienia ważnych znaków wizjonerskich - (reprezentacja efektu całości; wzmocniona synestezja (w tym przy pomocy nowych technologii sensorycznych, specjalnych kontrolerów); transformacja linearnego czasu i przestrzeni; doświadczenie transpersonalne (Tworzenie „swojego charakter”); doświadczenie śmierci i odrodzenia (opcja save/load); dominacja świata wirtualnego (uzależnienie); dialektyka stanów uszczęśliwiających i piekielnych; związek z kulturą artystyczną, czyli tzw. „cyfrowy romantyzm”), reprezentowane w przestrzeni cyfrowej. Pozwala to mówić o pojawieniu się nowej, cyfrowej modyfikacji wizjonera w związku z rozwojem technologii informatycznych.*

**Słowa kluczowe:** wizjoner, sztuka, media cyfrowe, rzeczywistość wirtualna, gry komputerowe, kultura współczesna, technologia, gry RPG, strategie.

**Максим Мельничук. Віртуальний світ та візіонерство в ракурсі gameart простору**

*Стаття присвячена аналізу досвіду занурення у віртуальні світи сучасного ігрового кібермістечтва, що виявляє низку специфічних ознак візіонерства.*

*Автором зазначено, що в ракурсі дійсності метамодерну, у процесі глобального поширення та впровадження віртуальних технологій у всі сфери життєдіяльності суспільства відбулося формування єдиного простору віртуальної реальності.*

*Теоретичний інтерес до візіонерства пов'язаний із необхідністю прояснення проблеми комунікації з трансцендентним. Зауважено, що філософія загалом і культурологія зокрема традиційно ставить проблему пізнання трансцендентного, аналізу його даності людині, в край абстрактному вигляді. Ідеться, що до людини взагалі, тобто в контексті абстрактної природи людини. Але кожна культура формує власне уявлення про надчуттєву реальність, яка переживається як світ деяких абсолютних відносин і смислів. Форми контакту з цією реальністю, способи її проявів у людини історично мінливі, зумовлені фундаментальними характеристиками різних типів культури. Співвідношення*

споглядального та практичного, наочного та умоглядного, чуттєвого та абстрактного змінювалося від однієї епохи до іншої. Наукова розвідка робить спробу експлікувати важливі ознаки візіонерства – (репрезентація ефекту тотальності; посилена синестезія (зокрема й за допомогою нових сенсорних технологій, спеціальних контролерів); трансформація лінійного часу та простору; трансперсональний досвід (створення «свого персонажа»); переживання смерті та відродження (опція save / load); владність віртуального світу (адикція); діалектика беатифічних та інфернальних станів; зв'язок із художньою культурою або ж так званий «цифровий романтизм») та традиційними мистецтвами), репрезентованих у цифровому просторі. Це дозволяє говорити про появу нової, зуумовленої розвитком інформаційних технологій цифрової модифікації візіонерства.

**Ключові слова:** візіонерство, мистецтво, цифрові медіа, віртуальна реальність, комп'ютерні ігри, сучасна культура, технологія, рольові ігри, стратегії.

**Maksym Melnychuk. Virtual World and Visionary From the Perspective of Game Art Space**

The article is devoted to the analysis of the experience of immersion in the virtual worlds of modern gaming cyber art, which reveals a number of specific signs of visionary. The author notes that in the perspective of the reality of metamodernity, in the process of global distribution and implementation of virtual technologies in all spheres of life of society, the formation of a single space of virtual reality took place. Theoretical interest in visionaries is connected with the need to clarify the problem of communication with the transcendental. It is noted that philosophy in general and cultural studies in particular traditionally pose the problem of knowledge of the transcendent, analysis of its givenness to man, in an extremely abstract form. It is about a person in general, that is, in the context of the abstract nature of a person. But each culture forms its own idea of supersensible reality, which is experienced as a world of certain absolute relations and meanings. The forms of contact with this reality, the ways of its manifestations in humans are historically variable, due to the fundamental characteristics of different types of culture. The ratio of the contemplative and the practical, the visual and the imaginary, the sensual and the abstract, changed from one era to another. Scientific intelligence makes an attempt to explain the important signs of visionary – (representation of the effect of totality; enhanced synesthesia (including with the help of new sensory technologies, special controllers); transformation of linear time and space; transpersonal experience (Creating "your character"); experiencing death and rebirth (save/load option); the dominance of the virtual world (addiction); the dialectic of beatific and infernal states; the connection with artistic culture, or the so-called "digital romanticism"), represented in the digital space. This allows us to talk about the emergence of a new, digital modification of visionary due to the development of information technologies.

**Key words:** visionary, art, digital media, virtual reality, computer games, modern culture, technology, role-playing games, strategies.

**Trafność tematu badań.** We współczesności, w procesie ciągłego doskonalenia, globalnej dystrybucji i wdrażania technologii wirtualnych we wszystkich sferach życia społeczeństwa, narodziła się jedna przestrzeń komunikacyjnej rzeczywistości wirtualnej – Internet. Wirtualizacja kultury i Internetu niezwykle wczesna daje ludziom, zwłaszcza młodym, ogromne możliwości kreowania dobra lub zła w stosunku do siebie lub innych [10, s. 61]. Przestrzeń ta już dawno stała się znana, niezbędna młodemu pokoleniu, nierozzerwalnie związana z nią samą. Jednocześnie należy zaznaczyć, że istota samego procesu wirtualizacji, a także specyficzne sposoby przenoszenia obiektów kultury w przestrzeń wirtualną, nie są jeszcze dostatecznie rozwinięte we współczesnej nauce i wymagają wszechstronnej analizy. W ramach tej pracy rozważymy jeden z najbardziej widocznych sposobów wejścia w wirtualną rzeczywistość – gry komputerowe, które nie tylko odzwierciedlają pragnienie ludzi przezwyciężenia sprzeczności i nieciągłości nowego siedliska oraz osiągnięcia jego integralności i spójności, ale dają taką możliwość również w przestrzeni swoich iluzorycznych kompleksów. Nie można podkreślić, że różne przejawy wirtualności były zawsze obecne w życiu jednostek, jednak dziś przestrzeń komunikacyjnej rzeczywistości wirtualnej staje się integralną cechą, która w dużej mierze determinuje specyficzny obraz współczesnego społeczeństwa.

Według założyciela Microsoftu, Billa Gatesa, „cechą charakterystyczną naszego okresu w historii jest to, że zmieniamy i przetwarzamy informacje w zupełnie nowy sposób i znacznie szybciej” [2, c. 29]. Tym samym tak szybki rozwój technologii wirtualnych doprowadził do konieczności przejścia od realnych metod przekazywania i masteringu informacji na rzecz wirtualnych. W naszych poszukiwaniach postaramy się przeprowadzić egzegezę jednego z najciekawszych aspektów interdyscyplinarnego badania współczesnych gier komputerowych – interakcji wirtualnej rzeczywistości komputerowej i wizjonerskiej. Metodologicznie badamy tę interakcję poprzez poszukiwanie i reprezentację specyficznych znaków widzenia w cyfrowej przestrzeni wirtualnych światów współczesnych gier komputerowych. Dzięki temu będziemy mogli mówić o pojawieniu się nowej syntetycznej modyfikacji wizjonera, który umownie można nazwać wizjonerem cyfrowym. Termin „cyfrowy” odnosi się tutaj do treści medialnych (obrazów, dźwięków, tekstów), które istnieją w postaci klasycznego zbioru liczb (1 i 0) w systemie binarnym stosowanym w systemach komputerowych. Analiza wizjonerstwa jako zjawiska dzisiejszej cyfrowej kultury wirtualnej oraz jako składnika syntetyzującego zmysłowość i nadzmysłowość, wyobraźnię i rzeczywistość, działanie i kontemplację niewątpliwie pozwoli nam poszerzyć i pogłębić nasze wyobrażenia nie tylko o różnych zjawiskach kulturowych, ale także o naturze człowieka.

**Analiza badań i publikacji podstawowych.** Teoretyczną podstawę naukową do badania tego problemu stały się prace badaczy krajowych: O. Stankiewicza, G. Sasczuka, V. Korablyovej, T. Novaka, I. Burlakovej oraz naukowców zagranicznych: O. Huxleya, S. Grofy, E. Ardevoli, T. Dawson i R. Siegel. Analiza inteligencji naukowej pozwoliła zrozumieć wizjonerstwo jako „kulturową zdolność postrzegania rzeczywistości nadzmysłowej jedynie na poziomie immanencji zmysłowej” [7]. Należy także powiedzieć o specyficznej wizjonerskiej obiektywności figuratywnej [7]. Analiza esejów filozoficznych Aldousa Huxleya (w którego twórczości wizjonerstwo po raz pierwszy zostaje przedstawione jako przedmiot refleksji filozoficznej), a także współczesnych współczesnych nauk przyrodniczo-naukowych (S. Grof) i neopozytywistów (J. D. Lewis-Williams, T. Dawson, R. Siegel) eseje, M. Jarvik, D. Dronfield itp.) badania pozwalają zidentyfikować charakterystyczne oznaki wizjonera: 1) wielokrotne wzmocnienie percepcji zmysłowej, przede wszystkim wizualnej; 2) połączenie stanów piekielnych i błogich; 3) naruszenie związków przyczynowych; 4) postrzeganie przepływu „nowych, niesamowitych informacji” [2, c. 30]; 5) postrzeganie charakterystycznych obrazów wizualnych, które dynamicznie się zmieniają – od prostych kształtów geometrycznych, jasnych i skomplikowanych wzorów, klejnotów po bardziej złożone kształty; 6) poczucie nadprzyrodzonego znaczenia, niezaprzeczalnej istotnej autentyczności; 7) transformacja liniowości czasu i przestrzeni; 8) depersonalizacja; 9) utrata woli działania, dominująca kontemplacja; 10) zwiększona atrakcyjność doświadczenia wizjonerskiego [7]. Również na podstawie szczegółowej analizy twórczości O. Huxleya oraz współczesnych badań neopozytywistycznych można zidentyfikować krótki teoretyczny model wizjonerstwa, który obejmuje następujące elementy: a) „całość: brak dystansu między wizjoner i kontemplowany przedmiot; b) integralność rzeczywistości wizyjnej, zapewniona przez synestezję sensoryczną; c) paradoksalne połączenie zrozumienia i tajemnicy, znane i zupełnie nowe; d) zwiększona wiarygodność wizjonerskich obrazów w porównaniu z codziennym postrzeganiem; e) nadwaga, atrakcyjność, siła wizjonerskiej rzeczywistości” [7]. Używamy tego modelu teoretycznego do analizy wizji w wirtualnych światach współczesnych gier.

**Prezentacja głównego materiału.** Współczesna cyber sztuka gier komputerowych to złożone, wieloaspektowe zjawisko współczesnej kultury, żywy przykład szybkiego rozwoju mediów cyfrowych i najnowszych informacyjnych technologii audiowizualnych. Jeśli pierwsze gry komputerowe były w większości raczej prymitywnymi salonami gier z najprostszą grafiką CGA (od angielskiego Color Graphics Adapter – kolorowa karta graficzna, pierwszy standard kolorowych monitorów do komputerów osobistych) grafiką (lub jej całkowitym brakiem, jeśli pamiętamy pierwsze tekstowe gry RPG (z angielskiego RolePlaying Game)), wówczas wiele współczesnych gier komputerowych (takich jak „Total War: Rome II” (2013), „Dragon Age 3: Inquisition” (2014) czy „Fallout 4” (2015)) staje się pełne rozwinięte wirtualne światy z tysiącami jasnych, wyrazistych

szczegółów, które stale się zmieniają, z dźwiękiem przestrzennym, interaktywną ścieżką dźwiękową i 32 000 000 kolorów, które przewyższają „wszystko widoczne w normalnym stanie” [3, c. 18]. To nietrywialne (a czasem wręcz całkowite) doświadczenie zanurzenia się w przestrzeni cyfrowej ujawnia cechy podobieństwa z doświadczeniem doświadczenia wizjonerskiego. Związek wizjonerów z grami komputerowymi jest interesujący także dlatego, że posiadając zdolność przeniesienia gracza z trudów i zmartwień dnia codziennego do świata wirtualnego, gry komputerowe mają działanie terapeutyczne, a jednocześnie zaspokajają jeden z „podstawowych apetytów” duszy”. Według O. Huxleya [7] jest to szansa „na kilka chwil przekroczenia siebie, samoświadomości siebie” [7], która pojawia się właśnie w trakcie wizjonerskiego doświadczenia. Ze względu na doskonałość techniczną, różnorodność i zróżnicowanie gatunkowe wiele współczesnych gier komputerowych wkracza na powiązane ze sobą sfery społeczne i kulturowe – sztukę, edukację, etykę, psychologię, komunikację społeczną, politykę, sport (e-sport), a nawet relacje między płciami. Dlatego z metodologicznego punktu widzenia podejście interdyscyplinarne może być najbardziej istotne dla pełnego zrozumienia wieloaspektowej natury wirtualnych światów współczesnych gier komputerowych.

W warunkach kryzysu, agresywności, napięcia współczesnego społeczeństwa coraz więcej jego członków poszukuje ucieczki od rzeczywistości, „zgiełku życia, problemów, stresu, zmęczenia” [5] w świat fikcji, marzeń, gdzie „jednostka uwaga jest całkowicie pochłonięta przez wirtualne doświadczenia, które nie pozostawiają możliwości jednoczesnego myślenia o czymś innym” [6]. W tym sensie gry komputerowe są swego rodzaju wyrazem pragnień, instynktów, aspiracji. Ale takie pragnienie rozrywki powoduje, że jednostka zdaje się przenosić w świat oferowany jej przez gry komputerowe i tylko tutaj czuje się komfortowo, bezpiecznie, swobodnie. Właściwie z biegiem czasu zaczyna być postrzegane jako niepożądane. Taka swoboda jest jednak ulotna, przypomina narkotyczny trans, daje jedynie chwilową satysfakcję. Prawdziwe relacje stają się drugorzędne, nieistotne, odgrywają rolę pomocniczą. Mimo to wirtualność raz po raz przekupuje jednostkę zestawem doświadczeń, które przeżywa podczas gry, a które towarzyszą i motywują jej aktywność, nieustannie zachęcając ją do jej dalszego kontynuowania i pogłębiania. Sam proces gry prowadzi nie tylko do chwilowego oderwania się od rzeczywistości, ale także do stopniowego naruszenia poczucia czasu, które następuje na skutek wciągnięcia w grę. Poza tym czas w grach komputerowych jest odwracalny: każdą czynność można dowolnie anulować, cofnąć się i zacząć od nowa. Taka szansa otwiera nowe możliwości, wnosi więcej wolności, ryzyka i eksperymentowania w działalności człowieka. Gracz, wcielając się w różne role i sytuacje, otrzymuje szansę przeżycia mocnych, czasem niebezpiecznych wrażeń, często niedostępnych w codziennym, realnym życiu. Tym samym świat przedstawiony w grze komputerowej, a także rzeczywistość wirtualna stają się alternatywą dla świata realnego, w którym jednostka może być naprawdę szczęśliwa.

Badając to zagadnienie, należy zająć się definicją zjawiska rzeczywistości wirtualnej jako takiej. Duża popularność tego terminu sprawiła, że „rzeczywistość wirtualna” stała się zbiorczym określeniem wielu zjawisk przełomu XX i XXI wieku: telewizji, komunikacji elektronicznej i mediów cyfrowych. W chwili obecnej nie ma spójnej koncepcji rzeczywistości wirtualnej, w szerokim znaczeniu można ją rozpatrywać jako „wszelkie odmienne stany świadomości” [1]. W węższym sensie rzeczywistość wirtualna rozumiana jest jako forma sztuki ekranowej lub jako „gotowe ucieleśnienie stylu i nastroju kultury postmodernistycznej” [1], a w węższym znaczeniu jako „rzeczywistość stworzona w wyniku bezpośredniej interakcji z komputer” (Wirtualna rzeczywistość komputerowa). Przy całej różnorodności systemów rzeczywistości wirtualnej łączy je wytwarzany efekt zanurzenia. Polega na tym, że użytkownik przestaje czuć się zewnętrznym obserwatorem i wkracza w środowisko wirtualne, zaczyna je postrzegać jako „prawdziwe” [1]. W istocie rzeczywistość wirtualna próbuje przedstawić efekt autentyczności i całości średniego wizjonerskiego doświadczenia. Nawet ekran monitora jest swego rodzaju portalem do innej rzeczywistości. To okno, które „ekranuje” wirtualną rzeczywistość... [8, p. 121]. Podobnie jak w przypadku początkowego wizjonerskiego mediumizmu w systemach religijno-mitologicznych, wirtualna rzeczywistość pobudza efekt autentyczności zmysłowej, i to nie tylko wizualnej, ale wręcz dotykowej. Realizowane

jest to na przykład poprzez wykorzystanie podczas rozgrywki specjalnych, najnowszych technologii dotykowych, takich jak słynny dotykowy kontroler gier Kinect dla konsoli Xbox360 i platformy PC (który pozwala użytkownikowi na interakcję z komputerem za pomocą poleceń werbalnych i ruch ciała); kontroler Wii Remote do konsoli gier Nintendo Wii czy złożony kontroler Hydra na platformę PC, który generuje pole elektromagnetyczne o promieniu siedmiu kroków do dotykowej manipulacji zawartością do pobrania do legendarnej gry komputerowej „Portal 2” (2011), składający się do bezpośredniego badania natury portali (natychmiastowy ruch i tym samym wizjonerska transcendencja liniowości czasu i przestrzeni). Dodatkowo, przy pomocy specjalnych technologii czujników i kontrolerów, gry komputerowe dają możliwość przeżycia (cyfrowego) tzw. „doświadczenia transpersonalnego” [2, c. 28]. Termin ten (wraz z „stanem holotropowym”) jest szeroko stosowany w jego pracach przez twórcę psychologii transpersonalnej, Stanisława Grofa, na określenie doświadczenia wizjonerskiego. W kontekście rozwijanej przez niego współczesnej zmiany paradygmatycznej nauki w kierunku „zmniejszania przepaści między nauką a mistycyzmem” [3, c. 18]. Grof w swoich pismach stara się zmienić postawę wobec wizjonerstwa ugruntowanego w codziennej świadomości i dyskursie naukowym jako jakiejś „anomalii” „lub odchylenie. Wiele współczesnych gier komputerowych (głównie ze wspomnianego wcześniej gatunku RPG, na przykład *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) czy seria gier *Fallout* (1997–2016)) wiąże się z obecnością/tworzeniem alter ego (twojego „awatar”), którymi gracz będzie sterował w wirtualnym świecie. Tworzenie „awatarów” w wielu komputerowych grach RPG polega na stworzeniu szczegółowej wirtualnej kopii gracza. „Wykorzystanie” stworzonego „awataru” za pomocą specjalnych kontrolerów dotykowych oraz autentycznego interaktywnego obrazu i dźwięku umożliwia w istocie „doświadczenia poza ciałem” [5] w cyfrowej przestrzeni wirtualnego świata gry komputerowej. Slava Žižek sugeruje, że w przyszłości doprowadzi to do tego, że osoba w postaci kodu „będzie mogła zmieścić się kompaktowo na jednej płycie CD” [5]. Oznacza to, że tutaj tak naprawdę mówimy o cyfrowej wersji doświadczenia transpersonalnego.

Komputerowe światy wirtualne, podobnie jak światy przeżyć wizjonerskich, posiadają własną czasowość i przyczynowość: czas w rzeczywistości wirtualnej (a także w doświadczeniu wizjonerskim według S. Grofa) ulega odwróceniu, co biorąc pod uwagę dynamikę rzeczywistości wirtualnej, może prowadzić do naruszeń skutków przyczynowości „Będąc efektem badań naukowych i rozwoju technicznego w ramach tradycji racjonalnej, technologia rzeczywistości wirtualnej ujawnia swoją negację, przeciwstawiając doświadczenie przepływu nieciągłości podmiot-przedmiot, zaufanie do danych zmysłowych – analityka, relatywizm – smukłe struktury hierarchiczne” [1]. Podobnie jak wizjonerstwo, rzeczywistość wirtualna jest z jednej strony formą percepcji, a z drugiej konstrukcją, a umiejętność ta okazuje się zdeterminowana kulturowo, pełna rozpoznawalnych obrazów tej innej tradycji kulturowej (np. komputerowych gier fantasy). Charakterystyczna dla rzeczywistości wirtualnej, jej własna czasowość w grach komputerowych, prezentowana jest w opcji zapisu/wczytania. Jest okazją do odtworzenia, „przeżycia” tej czy innej sytuacji, zjawiska niemożliwego (ale często pożądanego) w życiu codziennym, ale możliwego w doświadczeniu wizjonerskim (według S. Grofa). Dzięki temu w grach można doświadczyć wizjonerskiego doświadczenia śmierci i odrodzenia. Na przykład w serii gier *Grand Theft Auto* (1997–2013) gracz może przeżyć makabryczną śmierć w makabrycznym wypadku samochodowym na wiadukcie, a następnie jednocześnie spokojnie odrodzić się z pełnym zestawem wirtualnych punktów zdrowia. W odniesieniu do gier komputerowych można mówić o wizjonerskiej transformacji „liniowego czasu i przestrzeni” [2, c. 27], gdyż gracz może: 1) zmieniać czas w grze – pauza, ładowanie od początku, przejście od razu do końca, przyspieszać lub zwalniać czas (na przykład w gatunkach symulatorów lotu w grach z serii „Microsoft Flight Simulator” (1982–2012) lub strategiach), a także w komputerowych grach fabularnych wspomnianych wcześniej „Fallout” lub domowy „Stalker”, możesz „przewijać” czas z nocy od razu rano lub odwrotnie; 2) zmienić przestrzeń w grze, ponieważ rozmiar postrzeganych obiektów może obejmować cały możliwy zakres od zbliżenia się do najmniejszego do usunięcia do rozmiaru mapy, planety lub galaktyki (na przykład w gatunku strategii kosmicznych z serii gier „Master of Orion” (1993–2016)). Samo znaczenie czasu i przestrzeni można

znacznie zminimalizować, gdyż skupiając się na tym, co się dzieje, gracz jest w stanie całkowicie „odłączyć się” od otaczającej rzeczywistości. W tym sensie nacisk zostaje przesunięty na wizjonerską kontemplację i nieodparte pragnienie kontynuowania tego nietrywialnego doświadczenia, mocy wizjonerskiej rzeczywistości. Moment ten nie tylko bezpośrednio odsyła nas do odpowiadającego mu znaku wizjonerstwa, ale także konfrontuje się z problemami etycznymi współczesnych gier, w szczególności ze zjawiskiem uzależnienia od gier komputerowych. W najcięższych psychicznie przypadkach uzależnienie od gier komputerowych może doprowadzić do wyczerpania psychofizycznego, a nawet śmierci, jak na przykład w dobrze znanym przypadku chińskiej gracza [6] po wielodniowej sesji w grze w gatunku MMOPRPG gatunek (od angielskiego „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game” – masowa gra RPG przeznaczona dla wielu użytkowników). W odniesieniu do tej sprawy istotna jest praca D. Halifaxa i S. Grofa „Człowiek w obliczu śmierci”, w której wskazano, że „często zdarzało się, że przeżycia wizyjne jednostek były na tyle przyjemne, że ci, którzy ich doświadczyli, odczuwali silne pragnienie śmierci i pozostania w światach pozaziemskich na zawsze” [4, c. 25].

Ponieważ wizjonerstwo nie jest jedynie statycznym zjawiskiem psychofizycznym, ale także zjawiskiem kulturowym pojawiającym się w historii w różnych, dynamicznie zmieniających się modyfikacjach kulturowo-historycznych (od najstarszych mediumistycznych form religijno-mitologicznych po współczesne), ciekawie byłoby zobaczyć, które Historyczny typ kultury jest w największym stopniu reprezentowany w przestrzeni cyfrowej współczesnych gier komputerowych. Nawet przy pierwszym pobieżnym spojrzeniu na całą różnorodność typów i gatunków współczesnych gier komputerowych, wiele popularnych gier z gatunku fantasy RPG (fantasy RPG) od razu przyciąga wzrok. Szerokie rozpowszechnienie gatunku fantasy nie tylko w literaturze, ale także w sztuce ekranowej (przypomnijmy dla przykładu nagrodzoną 12 Oscarami adaptację Władcy Pierścieni, liczne opowieści o Harrym Potterze czy niezwykle popularny serial Gra w Thrones of Thrones”) doprowadziło do masowej dystrybucji pierwszych gier RPG offline (role-playing games) na platformę PC (z angielskiego Personal Computer – komputer osobisty, PC), a następnie do niemal całkowitej dominacji nie tylko na PC, ale także na niemal wszystkich platformach mobilnych (iOS, Android, Windows Phone) licznych gier fantasy ze wspomnianego wcześniej gatunku MMORPG (takich jak słynny World of WarCraft (1994–2014)). Dziś gry tego gatunku są uznanymi liderami sprzedaży w sklepy internetowe z aplikacjami mobilnymi na smartfony i tablety na całym świecie. Sprawia to, że trudno w tych sklepach internetowych znaleźć jakąkolwiek grę z tego gatunku inną niż interaktywna ścieżka dźwiękowa do dramatu. Dlatego wiele komputerowych gier RPG (takich jak „The Elder Scrolls IV: Oblivion” (2006) czy „Dragon Age 2” (2011)) pozwala na realizację tak atrakcyjnych aspiracji romantycznych, jak „zobaczenie siebie w pięknej bajce- baśniowy świat” [6], „dotarcie do królestwa opatrności i snów” (L. Uland) [9], itp. Tak naprawdę to, o czym marzyli romantycy, a nawet niektórzy średniowieczni mistycy i z pasją chcieli zobaczyć, jest dziś reprezentowane w cyfrowej przestrzeni komputerowej rzeczywistości wirtualnej. W tym sensie możemy mówić o swoistym „cyfrowym romantyzmie” we współczesnych grach komputerowych. Jednocześnie sama komputerowa rzeczywistość wirtualna, całkowicie w duchu postmodernizmu, okazuje się przesiąknięta cytatami, nawiązującymi do innych historycznych typów kultury (na przykład kultury prymitywnej czy starożytnej w grze strategicznej „Age of Empires” (np. 1997)).

Reprezentacja romantycznych i mediumistycznych (religijno-mitologicznych) modyfikacji wzroku w wirtualnych światach współczesnych gier komputerowych ujawnia związek z artystyczną modyfikacją wzroku. Ciekawym przykładem może być legendarna gra „American McGee's Alice” (2000). Tworząc tęgrę, deweloper American McGee nie tylko tworzy wirtualną rozrywkę, ale także (co znajduje odzwierciedlenie w tytule) oferuje swoją autorską wizję twórczości L. Carrolla, przekształconą w grze w fantasmagoryczną wizjonerską rzeczywistość (i dość charakterystyczną na przykład średniowiecznego wizjonera, w piekielnej formie). Warto również zauważyć, że wiele współczesnych zachodnich publikacji poświęconych grom komputerowym określa niektóre z nich jako artystyczne i „wizjonerskie”. Na przykład magazyn PC GAMER wprost nazywa grę „Deus Ex” (2000) „dziełem wizjonerskim” [6]. Jednocześnie możemy zauważyć odwrotną tendencję –

wykorzystanie wizualnej stylistyki wizjonerskiej we współczesnym kinie (które, notabene, również początkowo było uważane jedynie za rozrywkę, atrakcję). W szczególności możemy wymienić przebojowy film D. Camerona „Avatar” (2009), który przedstawia kolorowe „bajkowe” światy w formacie 3D, co wzmacnia wizualną percepcję zmysłową, z dźwiękiem przestrzennym Dolby Digital i bogatą ścieżką dźwiękową, która zapewnia praktycznie maksimum wrażeń sensorycznych autentyczność, porównywalna z uszczęśliwiającymi (błogosławionymi) światami wizjonerskiego doświadczenia. Tutaj możemy zauważyć aktywne wykorzystanie postaci komputerowych we współczesnym kinie. Można na przykład przywołać dwuznaczną postać Ja-Ja Binksa z drugiej (chronologicznie pierwszej (1999–2005)) trylogii serii filmów Gwiezdne Wojny czy mieszkańców planety Pandora we wspomnianym filmie Avatar. Jednak w porównaniu z kinem najbardziej zauważalną różnicą gier komputerowych od medium modyfikacji wizjonerskiego jest tzw. interaktywność – nie bierna kontemplacja, bezczynność, ale aktywna interakcja gracza z komputerową wirtualną rzeczywistością. Jednocześnie pewna swoboda działania w wirtualnym świecie, którą tworzy ta interaktywność, jest w dużej mierze wyimaginowana, ponieważ tak naprawdę cała rozgrywka jest wstępnie zaprogramowana przez twórców gry. Nawet w grach RPG z maksymalnym stopniem swobody (nie tylko w serii „Fallout”, ale także w legendarnych „Planescape: Torment” (1999), „Baldur's Gate” (1998) czy w najnowszej serii gier „Dragon Age” (2009–2014) wszystkie możliwe warianty rozwoju fabuły i dialogów są szczegółowo zapisane z góry.

**Wniosek.** Gra zanurza jednostkę w wirtualną przestrzeń, oferuje jej wyraźniejszą rzeczywistość niż rzeczywistość jej istnienia. Gracz zostaje przeniesiony „ciałem i duszą” w wirtualność, która pozostaje konstrukcją świadomości i wysokich technologii, nie zauważając codzienności z jej wymaganiami i wartościami. Brak przedmiotów w świecie (w sensie aksjologicznym) i przeniesienie wirtualnych obrazów do świata zmienia istotę jednostki – nie jest ona związana odpowiedzialnością, troską, wymogami moralnymi itp. Jednocześnie wydaje się, że podświadomie, czasem wbrew sobie, porównuje ze sobą te dwie przestrzenie i często zaczyna wierzyć w iluzję ich tożsamości, co często prowadzi do tego, że pierwsze części zastępowane są przez symulakry drugi. W rezultacie fakt takiej substytucji nie zawsze zostaje wykryty, ponieważ świat wirtualny charakteryzuje się wysokim stopniem niezawodności. Ogólnie rzecz biorąc, wirtualne światy współczesnych gier komputerowych charakteryzują się szeregiem specyficznych cech: reprezentacją efektu totalności i autentyczności wizjonerskiej; wzmocniona synestezja sensoryczna wirtualnych światów (m.in. przy pomocy nowych technologii sensorycznych, specjalnych kontrolerów); własna czasowość i przyczynowość wirtualnej rzeczywistości; transformacja linearnego czasu i przestrzeni; percepcja przepływu nowych informacji, obrazów wizualnych podlegających dynamicznie przemianom; doświadczenie transpersonalne; doświadczenie śmierci i odrodzenia (opcja zapisu / wczytania); reprezentacja stanów uszczęśliwiających i piekielnych; zwiększona atrakcyjność, dominacja świata wirtualnego (związana z uzależnieniem od gier komputerowych); powiązanie z kulturą artystyczną (tzw. „cyfrowy romantyzm”) i sztuką tradycyjną, charakterystyczną przede wszystkim dla mediumistycznych, religijno-mitologicznych, a także artystycznych modyfikacji wizjonerskich, ale reprezentowanych w cyfrowej przestrzeni komputerowej rzeczywistości wirtualnej w perspektywie metamodernistycznej kultura. Pozwala to mówić o pojawieniu się nowej, syntetycznej modyfikacji wizjonerstwa, uwarunkowanej rozwojem technologii informatycznych, którą wstępnie można nazwać wizjonerem cyfrowym. W rezultacie możemy w pełni mówić o utrwaleniu się pojawienia się nowego kulturowo-historycznego typu wizjonera we współczesnej kulturze nieedukacji.

### Список використаних джерел та літератури

1. Бурлаков І. В. Homo Gamer: Психологія комп'ютерних ігор. Режим доступу: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Psihol/Burl/index.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/Burl/index.php) (дата звернення: 08.04.2024).
2. Корабльова В. М. Людина як віртуальний конструктор. *Філософська думка*. 2007. № 6. С. 25–33.
3. Новак Т. В. Інтерація в контуркультурному середовищі в інформаційну еру: автореф. дис. канд. філос. наук.: 09.00.04 – філософська антропологія, філософія культури. Київ, 2014. 22 с.

4. Сашук Г. М. Віртуалізація реальності як феномен культури сучасного інформаційного суспільства. *S.P.A.C.E. Society, Politics, Administration in Central Europe: електронний науково-практичний журнал*. 2019. Вип. 10. С. 22–20.
5. Станкевич О. Р. Віртуалізація як тенденція розвитку сучасної культури: кваліфікаційна робота бакалавра: 034 Культурологія. Київ, 2022. Режим доступу: <https://ir.library.knu.ua/500> (дата звернення: 07.05.2024).
6. Ardevol E. Cyberculture: Anthropological perspectives of the Internet. Режим доступу: [https://media-anthropology.net/lboro\\_ardevol.pdf](https://media-anthropology.net/lboro_ardevol.pdf) (дата звернення: 08.04.2024).
7. Huxley A. The Doors of Perception. Режим доступу: <http://www.maps.org/books/HuxleyA1954TheDoorsOfPerception.pdf> (дата звернення: 12.04.2024).
8. Melnychuk M. Gameplay and its semantic content in the perspective of metamodern cyberculture. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*. 2023. Випуск 3(92). С. 119–129.
9. Melnychuk M., Zaluzhna A., Zoshchuk N., Koberska T., Kovtun O. Philosophical And Pedagogical Understanding Of Mythological 16 Approaches of Theomachia in Video Games As Liter. *Modern Science–Moderni Veda*. Praha. Ceska republika, Nemoros. 2022. № 3. P. 149–158.
10. Melnychuk M. Wirtualizacja kultury w perspektywie poszukiwań neoreligijnych w kontekście współczesności. *Українська полоністика*. 2021. Випуск. 18. С. 53–62.

### References (translated & transliterated)

1. Burlakov, I. V. Homo Gamer: Psykholohiia kompiuternykh ihor [Homo Gamer: The Psychology of Computer Games]. Retrieved from: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Psihol/Burl/index.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/Burl/index.php) [in Ukrainian].
2. Korablova, V. M. (2007). Liudyna yak virtualnyi konstruktor [Humanas a Virtual Builder]. *Filosofska dumka*, 6, 25–33 [in Ukrainian].
3. Novak, T. V. (2014). Interaktsiia v konturkulturnomu seredovyshchi v informatsiinu eru. [Interaction in a Countercultural Environment in the Information Age]: avtoref. dys. kand. fi-los. nauk.: 09.00.04 – filososfska antropolohiia, filosofiiakultury. Kyiv. [in Ukrainian].
4. Sashchuk, H. M. (2019). Virtualizatsiia realnosti yak fenomen kultury suchasnoho informatsiinoho suspilstva. [The Virtualization of Reality as a Phenomenon of Contemporary Information Society Culture]. *S.P.A.C.E. Society, Politics, Administration in Central Europe: elektronnyi nauko-vo-praktychnyi zhurnal*, 10, 22–20 [in Ukrainian].
5. Stankevych, O. R. (2022). Virtualizatsiia yak tendentsiia rozvytku suchasnoi kultury. [Virtualization as a Trend in the Development of Contemporary Culture]: kvalifikatsiina robota bakalavra: 034 Kulturolohiia. Kyiv. Retrieved from: <http://ir.library.knu.ua/500> [in Ukrainian].
6. Ardevol, E. Cyberculture: Anthropological perspectives of the Internet. Retrieved from: [https://media-anthropology.net/lboro\\_ardevol.pdf](https://media-anthropology.net/lboro_ardevol.pdf) [in English].
7. Huxley, A. The Doors of Perception. Retrieved from: <http://www.maps.org/books/HuxleyA1954TheDoorsOfPerception.pdf> [in English].
8. Melnychuk, M. (2023). Gameplay and its semantic content in the perspective of metamodern cyberculture. *Visnyk Zhytomyrskoho derzhavnoho universytetu imeni Ivana Franka. Filososfski nauky*, 3 (92), 119–129 [in English].
9. Melnychuk, M., Zaluzhna, A., Zoshchuk, N., Koberska, T., Kovtun, O. (2022). Philosophical and Pedagogical Understanding Of Mythological 16 Approaches Of Theomachia In Video Games As Liter. *Modern Science–Moderni Veda*, 3, 149–158 [in English].
10. Melnychuk, M. (2021). Wirtualizacja kultury w perspektywie poszukiwań neoreligijnych w kontekście współczesności [Virtualization of culture in the perspective of neo-religious searches in the contemporary context]. *Ukrainska polonistyka*, 18, 53–62 [in Polish].

Статтю отримано 21.06.2024 року.

Прийнято до друку 02.08.2024 року.