



RAFAŁ ILNICKI

UNIwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

WIRTUALNY HABITUS CYBERKULTURY

Do rozpatrywania cyberkultury jako rzeczywistości związanej z wykorzystywaniem urządzeń technicznych i oprogramowania przyzwyczaił nas, jej użytkowników, marketing. Jego funkcja polega na składaniu obietnic, a następnie ich dotrzymywaniu. Przymusza on użytkownikom, że cyberkultura będzie coraz bardziej przyjazna, to znaczy usunie wszelki wysiłek związany z jej użytkowaniem, zastępując go przyjemnością – przyjemnością czerpaną z samego bycia w cyberkulturze. Obietnica marketingu dotyczy wytworzenia wirtualnego habitusu, który zatroszczy się o użytkowników i nie będzie ich zmuszał do wyobrażania sobie urządzeń i oprogramowania jako nieprzezroczystych technologii. Paradygmat łatwości użycia oraz przyjazności dla użytkownika wyznacza sposób działania cyberkultury, w ramach którego urządzenia uczą się dyspozycji działania od ludzi. W efekcie powstaje kultura, która nie wymaga dodatkowego tłumaczenia – coraz szersze jej zakresy są przenoszone do zautomatyzowanych, zewnętrznych, wirtualnych habitusów, zwalniając tym samym ludzi z wysiłku jej rozumienia i stając się czymś niepokojąco oczywistym.

Filozofia ma szansę przeciwdziałać tej oczywistości, o ile podda krytycznej analizie wirtualny habitus, jaki wiąże się z byciem człowieka w przestrzeni cybernetycznej. Habitus ten jest pomijany, ponieważ kojarzy się głównie z rozrywką lub kwestiami czysto technicznymi. Łatwość obsługi urządzeń i przyjazność ich interfejsów zniechęcają myślicieli do pochylenia się nad tą sferą ludzkiego doświadczenia. Gdy zaś wirtualny habitus cyberkultury zostaje już poddany analizie filozoficznej, jawi się on wówczas jako przynależny sferze codzienności. Oznacza to, że po demitologizacji marketingu, myśliciel staje naprzeciw innego rodzaju oczywistości – ta zaś przesłania mu właściwy sens habitusu.

Choć wirtualny habitus cyberkultury jest integralną częścią marketingu i codzienności, to jednak ostatecznie je przekracza i nie daje się do nich zredukować. Dzieje się tak wtedy, kiedy staje się on ogólną dyspozycją człowieka i wyznacza jego podstawowe doświadczenia kulturowe. Nie daje się więc ograniczyć do jakiejś partykularnej sfery, którą można by wziąć w nawias, powracając z cyberkultury do świata naturalnego nastawiania. W cyberkulturze umiejscowione są pieniądze człowieka, składowane na elektronicznych kontach, to z niej człowiek czerpie informacje, w niej poszukuje produktów i usług, w niej i za jej pomocą komunikuje się też z innymi ludźmi. To zaskakujące, że przez tak długi czas cyberkultura nie znajdowała się w centrum dociekań filozofów. Jeszcze bardziej wprawia w zdumienie to, że tendencja ta nadal się zasadniczo utrzymuje. Wynika ona między innymi stąd, że filozof, docierając do świata naturalnego nastawienia, świata życia, pozostawia go już analizie prowadzonej w ramach dyscyplin szczegółowych. Sam nie dostrzega w cyberkulturze niczego, co byłoby godne filozoficznego namysłu. Błąd zawarty w tym przekonaniu można naprawić tylko poprzez analizę roli, jaką wirtualny habitus odgrywa w życiu ludzkim.

Czym jest cyberkultura?

Cyberkulturę można najprościej określić jako kulturę cybernetyczną. Co to oznacza? Otóż kultura ta ma związek z cybernetyką, czyli ogólną nauką o sterowaniu. Sterowanie to uniwersalny proces rzeczywistości, odpowiedzialny za działanie organizmów żywych i nieożywionych. Cybernetyka posiadała własną kulturę ekspercką, to znaczy kulturę cybernetyków, naukowców zajmujących się problemem sterowania. Nie miała ona jednak wiele wspólnego z cyberkulturą użytkowników, powstałą w latach 90., a związaną z rozwojem globalnych sieci telekomunikacyjnych. Z drugiej strony, to właśnie badacze zapoczątkowali rozwój dyscyplin szczegółowych, dzięki którym mogła powstać globalna cyberkultura lat 90.

Celem moich rozważań nie jest jednak dociekanie istoty samej cyberkultury, lecz pomyślenie jej od strony habitusu, czyli z perspektywy jej bezpośredniego, choć w znacznej mierze nieuświadomionego wpływu na życie człowieka. Znaczące jest to, że współcześnie pojęcie

cyberkultury zanika – używa się go coraz rzadziej, a nawet wtedy, gdy pojawia się w języku potocznym czy naukowym, jego rozumienie rzadko bywa precyzowane. Cyberkultura stała się oczywistością niewymagającą wyjaśnienia. To niedopatrzanie sprawia, że trudno jest interpretować w szerszej perspektywie szczegółowe dane nauk społecznych i humanistycznych, badających wpływ technologii na życie człowieka. Brakuje im wspólnej ramy interpretacyjnej. Istnieje szereg pojęć, mających pełnić funkcję uogólniającą, najczęściej cechują się one jednak podobnym brakiem precyzji, jak pojęcie cyberkultury. Można do nich zaliczyć takie pojęcia, jak społeczeństwo informacyjne czy społeczeństwo sieci. Zapomniano już, że współczesne technonauki, takie jak biotechnologia, nanotechnologia, informatyka, czy kognitywistyka wyrosły z cybernetyki, która straciła status ogólnej nauki podstawowej, a jej idee oraz sposoby wykorzystania rozproszyły się na szereg dyscyplin szczegółowych. Gdy używa się pojęć informacji, komunikacji, czy programu, wiążąc je ze społeczeństwem lub kulturą, nie dostrzega się, że są one bezpośrednią pochodną cybernetyki. Stosowanie ich w miejsce pojęcia cyberkultury prowadzi jednak na manowce – nie pozwalają one wziąć pod uwagę tego, że oddziaływanie technologii na człowieka znajduje wyraz w całej kulturze i nie daje się opisać za pomocą odniesień do szczegółowej dziedziny technologicznej.

Brakuje zatem rozumienia cyberkultury jako kultury, a nie tylko rzeczywistości tego, co opisuje cybernetyka. Co dzieje się z kulturą, która nie opiera się na materii i tradycji, lecz ahistorycznej cybernetyce? Na to pytanie nie udzielono dotąd satysfakcjonującej odpowiedzi, a można i należałoby jej oczekiwać właśnie od filozofów. Badając cyberkulturę, nie powinniśmy skupiać się jedynie na jej poszczególnych aspektach, ale mieć także na uwadze to, co dzieje się pod jej wpływem z warunkami istnienia kultury w ogóle. Nie wystarczy zestawić ze sobą różne aspekty cyberkultury – należałoby jeszcze wyjaśnić ich zróżnicowanie za pomocą wspólnej ramy interpretacyjnej. Nie dysponując nią, musimy wyprowadzać wielość aspektów cyberkultury z kontekstu samej technologii, to zaś nie może być zadowalające. Nie mówi bowiem nic o tym, jak działa cyberkultura jako kultura. Jeśli założymy, że społeczeństwo jest poddane oddziaływaniu technologii, ale w wyniku tego oddziaływania nie tworzy się żadna specyficzna kultura o zasięgu, którego granice wyznaczają, z jednej strony lokalność, z drugiej strony globalność, to technika nadal będzie ujmowana jako dominujący czynnik,

wyznaczający możliwości kulturotwórczej aktywności człowieka. Humanistyka złożyła bowiem broń w walce o takie zrozumienie cyberkultury, które oprócz oczywistej funkcji hermeneutycznej, otwierałoby także możliwość refleksyjnego bycia w cyberkulturze, realizowanego poprzez tworzenie i modyfikowanie habitusów. Ich tworzenie i modyfikowanie jest konieczne, aby człowiek mógł bardziej świadomie kształtować swoje bycie w kulturze i nie poddawać się naporowi gotowych habitusów, zaprogramowanych w urządzeniach technicznych.

Powstawanie, funkcjonowanie i zanikanie wirtualnych habitusów w cyberkulturze ma zarówno znaczenie kulturowe, jak i filozoficzne. Współczesny człowiek czerpie wyobrażenie o przysługujących mu dyspozycjach do działania w taki sposób, jakby otaczający świat był używanym przez niego oprogramowaniem. To już nie tylko sugestywna metafora, uzasadniona wzrastającą rolą technologii w życiu ludzkich zbiorowości, ale także kwestia sposobu trwałej przemiany percepcji. Człowiek dokonuje zmiany habitusów, przekształca stare i uczy się nowych, głównie za sprawą technologii. Nie chodzi tu o marginalizowanie innego rodzaju doświadczeń życiowych, lecz o dostrzeżenie tego, że cyberkultura jest w coraz większym stopniu miejscem lub kontekstem ich zaistnienia. Coraz więcej codziennych czynności jest wykonywanych, na nowe sposoby, za pomocą zaawansowanych urządzeń technologicznych – poradę kulinarną podpowiada nam internet, optymalną trasę przejazdu samochodem podaje nam program komputerowy itp. W efekcie tych procesów, habitus jako taki staje się wirtualny. Oznacza to, że może pojawiać się i znikać w zależności od określonej konfiguracji urządzeń i oprogramowania oraz ich połączeń z otaczającym światem, w tym życiem użytkownika. Wirtualny habitus jest o tyle trwałą dyspozycją, o ile jest podtrzymywany przez dane technologie – gdy interfejsy zmieniają się, automatycznie zmienia się też habitus. Dla używających go w swych działaniach osób, zmiana ta jest w dużej mierze niezauważalna, właśnie dlatego, że odbywa się automatycznie.

Człowiek zaczyna traktować otaczający go świat na wzór tych sposobów bycia, które podsuwa mu technologia. To dlatego cyberkultura jest dziś w o wiele większym stopniu podstawą kulturowej orientacji człowieka niż kultura symboliczna. Cyberkultura posiada wirtualny habitus, zintegrowany z jej użytkownikiem i pozwalający mu

kształtować swoją egzystencję poprzez przyswajanie oraz modyfikację różnych antropotechnik, czyli systemów zarządzania własnym życiem i jego doskonalenia. Wirtualny habitus jest konkretyzacją cyberkultury jako technologicznie wytwarzanej i zapośredniczonej formy kultury, łączącej człowieka ze światem. Jego udział w życiu każdej jednostki może być zróżnicowany, zależny nie tylko od używanych urządzeń i oprogramowania, ale także sposobu ich wykorzystania oraz adaptacji do istniejącego środowiska fizycznego, społecznego i kulturowego.

Cyberkultura jest pojęciem bardzo szerokim. Obejmuje większość kultury wytworzonej i podtrzymywanej za pomocą technologii. W tak szerokim ujęciu, cyberkulturą staje się także stechnicyzowane miasto, które nie może sprawnie funkcjonować bez technologicznej infrastruktury komunikacyjnej. Cyberkultury nie daje się więc sprowadzić do sieci komunikacyjnej, a szczególnie do przestrzeni internetu, do którego często bywa redukowana. W tak szerokim ujęciu, staje się ona podstawą bycia człowieka w świecie i jest środowiskiem, w którym można odnaleźć wszystkie podstawowe problemy filozoficzne. Cyberkultura utrzymuje się, konkretyzuje i działa za pośrednictwem wirtualnego habitusu, który wymaga analizy nie tylko kulturowej, ale też filozoficznej. Tego rodzaju analiza obejmowałaby udział urządzeń technicznych oraz oprogramowania w formowaniu się wirtualnego habitusu i miała nie tylko cel poznawczy, ale też praktyczny i egzystencjalny: namysł nad możliwością zmiany tegoż habitusu. Gdy cyberkultura staje się podstawową płaszczyzną, na której ludzie odnoszą się do siebie nawzajem, w obrębie której wykonują czynności związane z pracą i rozrywką, tworzą społeczności, wytwarzają światooobrazy itp., wówczas taki rodzaj filozoficznego badania nie daje się już uznać za formę szczegółowego namysłu nad problemami technologii, lecz urasta wręcz do rangi najważniejszego wyzwania dla filozofii. Z tego powodu, pominięcie habitusu przynależnego cyberkulturze można uznać za podobny rodzaj zaniedbania, co lekceważenie jego fizycznego odpowiednika – habitusu rodzącego się w wyniku społecznościowych praktyk kulturowych, skupionych wokół materialnych przedmiotów oraz symbolicznych rytuałów.

Habitus i antropotechniki

W dotychczasowej, wstępnej analizie habitusu cyberkultury kładłem nacisk na jego wirtualny charakter. Wirtualność habitusu w ogóle, związana z jego nietrwałością, daje o sobie znać w definicji sformułowanej przez Pierre'a Bourdieu:

aktorzy społeczni posiadają habitusy wpisane w ciała przez minione doświadczenia. Owe systemy schematów postrzegania, oceny i działania pozwalają na dokonywanie aktów praktycznego poznania, opartych na wychwytywaniu i uznawaniu warunkujących i zwyczajowych bodźców, ponieważ ukształtowane są tak, aby właśnie na nie reagować; bez świadomego ustalania celów i racjonalnego doboru środków, pozwalają także na tworzenie dopasowanych i nieustannie odnawianych strategii, czynią to jednak w granicach przymusów strukturalnych, których są wytworem i które je określają [Bourdieu 2006, 197-198].

Habitus składa się zarówno z nieświadomych dyspozycji intelektualnych, jak i cielesnych. Nie jest czymś fizycznie obecnym, przez co nie może być rozpatrywany jako przedmiot. Nie jest także podmiotem, to znaczy nie obowiązuje jedynie w zakresie praktyk podmiotu. Bourdieu mówi, że „aktor nie jest nigdy w pełni podmiotem tych praktyk” [Bourdieu 2006, 198], to znaczy działań związanych z formowaniem i podtrzymywaniem, obowiązywaniem habitusu. Ten ostatni zachowuje taki ambiwalentny status we wszystkich perspektywach, z jakich można go analizować. Nawet perspektywa naukowego oglądu i analizy zwiera w sobie pewien wirtualny habitus, który nie podlega pełnemu uświadomieniu i nie poddaje się on obiektywizacji.

Skonkretyzowaną i zaktualizowaną postać habitusu uzyskuje dopiero w antropotechnikach. To one stanowią płaszczyznę kultury, która jest bezpośrednio związana z działaniem i to one sprawiają, że jego wirtualność zostaje umocowana w relatywnie trwałych warstwach kultury. Według Petera Sloterdijka, antropotechniki to „formy samoodnośnych ćwiczeń i prac nad własną formą witalną” [Sloterdijk 2014, 48], to „mentalne i fizyczne procedury treningowe, za pomocą których ludzie najróżniejszych kultur próbowali w obliczu niejasnego ryzyka życia i palącej pewności śmierci optymalizować swój kosmiczny i

socjalny status immunologiczny” [Sloterdijk 2014, 16]. Nie oznacza to, że antropotechniki są tożsame z pojedynczymi procedurami treningowymi czy też ćwiczeniami. Odnoszą się raczej do ich zespołów, do pewnych kompleksowych sposobów funkcjonowania. Sytuują się pomiędzy ćwiczeniami a habitusem, który podtrzymują i aktualizują. Antropotechniki służą ochronie ludzkiej egzystencji. Człowiek zatem ćwiczy się w tworzeniu systemu immunologicznego, który zwrócony jest do wewnątrz, to znaczy ku niemu samemu. Ich funkcję łatwo zrozumieć gdy zestawimy je z fenomenami kultury symbolicznej, stanowiącymi główne pole odniesień Sloterdijka. Antropotechniki obejmują wszystkie możliwości ćwiczeń, od treningu siłowego, aż do szkolenia się w osiąganiu doświadczenia mistycznego. Człowiek ćwiczy, aby nie musieć wkładać wysiłku w każdy element procesu samodoskonalenia. Będzie dążył do tego, aby poprzez grupowanie ćwiczeń, wykształcić możliwie trwałe dyspozycje, utrzymujące tendencję do tworzenia coraz lepszego systemu ochrony własnego życia. Konsekwencją tego rodzaju praktyk jest wyłonienie się habitusu. Pełni on rolę rezerwuaru antropotechnik, które stały się tak zintegrowane z życiem jednostki, że nie wymagają już świadomego stosowania, lecz stają się trwałymi dyspozycjami.

Sytuacja ta komplikuje się w przypadku cyberkultury. Opisywane przez Sloterdijka nawyki, wyłaniające się z powtarzania ćwiczeń zgrupowanych w antropotechniki, zastępuje techniczna automatyzacja ludzkiej aktywności. Gdy wyszukuję w internecie potrzebne mi informacje, wówczas ćwiczę siebie, to znaczy doskonałą swoją zdolność odnajdywania potrzebnych danych, ale jednocześnie ćwiczę się algorytm programu odpowiedzialny za ich odnajdywanie. Zarówno ja wykorzystuję system techniczny, jak i on wykorzystuje mnie. Jest to relacja tyleż symbiotyczna, co wzajemnie pasożytnicza. Algorytm uczy się dyspozycji człowieka, a raczej różnych dyspozycji wielu użytkowników systemu. Dlatego też, gdy następnym razem będę poszukiwał danej informacji, może wygenerować takie wyniki, które nie zgadzają się z wzorcem przypisanym do moich nawyków. To jednak nie wszystko. Za weryfikację i ciągłą modyfikację wirtualnego habitusu cyberkultury nie odpowiada już jedynie jednostka, ani nawet wspólnota, lecz także odpowiednio zaprogramowana infrastruktura technologiczna. Habitus tworzy się pomiędzy jednostką a technologią. Wirtualne habitusy poszczególnych osób, jak i całych technologicznych platform, są ze sobą powiązane sieciowo. Algorytmy nie służą tylko jednostkom, lecz

funkcjonują w globalnej infrastrukturze technologicznej. To, czego uczą się o swoich użytkownikach, wykorzystują nie tylko dla wytworzenia optymalnych indywidualnych wirtualnych habitusów, lecz także gromadzą w bazach danych. Użytkownik przyjmuje wirtualny habitus cyberkultury automatycznie, nie zdając sobie sprawy z wielości operacji, jakie ten wykonuje przy jego niewiedzy. Być może poszczególne wirtualne habitusy uczą się także od siebie nawzajem – to jednak mógłby stwierdzić jedynie obserwator ujmujący z zewnątrz wszystkie istotne dla funkcjonowania człowieka relacje. Taka zewnętrzna pozycja obserwacyjna jest jednak niemożliwa, ponieważ na wirtualny habitus składa się nie tylko technologiczna infrastruktura cyberkultury, ale także ciało człowieka, jego interakcje ze środowiskiem oraz wszystkie zdarzenia, których technologie – póki co – nie rejestrują; nawet zaś gdyby je zarejestrowały, nie potrafiłyby ich zrozumieć.

Ta złożona sytuacja dotyka zarówno producentów urządzeń technicznych oraz oprogramowania, jak i użytkowników cyberkultury. Zakres habitusów obu grup powiększa się. Ich przedstawiciele zainteresowani są optymalizowaniem go w taki sposób, służył ich preferencjom. Konflikt, jaki się między nimi wywiązuje, wykracza poza sprzeczność ich grupowych i partykularnych interesów. Dotyczy on raczej istoty kulturowego bycia człowieka, jego wolności, zdolności do komunikacji i tworzenia społeczności. Podmiot zrzeka się części swoich metafizycznych prerogatyw na rzecz otwarcia się na automatyzację wirtualnego habitusu cyberkultury, bowiem przynosi mu to szereg bezpośrednich korzyści: wiele czynności zostaje zniesionych lub odciążonych, a kultura, w jakiej się porusza, staje się coraz bardziej spersonalizowana, to znaczy dostosowana do jego indywidualnej perspektywy. Wydaje się więc, że można uniknąć konfliktu pomiędzy technologiczną postacią automatyzacji wirtualnego habitusu a ludzką potrzebą wolności. Tak się jednak nie dzieje, ponieważ zdając się na automatyzację, człowiek podporządkowuje się w coraz większym stopniu technologii. Przeocza zatem rozszerzanie się wirtualnego habitusu cyberkultury, który obejmuje coraz więcej aspektów jego życia. Proces ten jest często doświadczany jako zyskiwanie wolności oraz wzrost poczucia panowania nad otaczającym światem, który dostosowuje się do potrzeb podmiotu – chociażby poprzez ciągłe dostarczanie mu nowych, spersonalizowanych ofert. Użytkownik cyberkultury może kształtować swój habitus za pomocą antropotechnik,

ale jednocześnie z nich rezygnuje, pozwalając, aby kontrolę nad nimi przejęła technologiczna infrastruktura cyberkultury. Nie mamy tu jednak do czynienia z widocznym zniewoleniem, lecz z serią autoryzacji dokonanych przez użytkownika. Zgadza się on, aby urządzenia i oprogramowanie, składające się na infrastrukturę technologiczną cyberkultury, wyznaczały mu antropotechniki, które będzie on odtąd wykonywał w seriach ćwiczeń. Doskonalenie jego bycia w cyberkulturze oznacza więc wyposażenie antropotechnik w funkcję poszerzania wirtualnego habitusu. W wyniku tego procesu człowiek nie zostaje bardziej wyalienowany, lecz bardziej zintegrowany z cyberkulturą.

Z tego, że antropotechniki podtrzymują wirtualne habitusy, nie wynika, że podporządkowujący im się człowiek ćwiczy się jedynie w byciu w cyberkulturze. Dochodzi tu jednak do istotnej zmiany w zakresie pierwszeństwa – bycie w cyberkulturze poprzedza inne sposoby realizowania się człowieka. Na przykład, wybierając się na przedstawienie teatralne, użytkownik cyberkultury sprawdzi w internecie, kiedy się ono odbywa. Prawdopodobnie przeczyta tam również jego zapowiedzi lub recenzje. W ten sposób bycie w cyberkulturze naznaczy sam sposób jego odbioru tego przedstawienia.

Niektóre interfejsy usuwają możliwość realizowania antropotechnik innych niż cyberkulturowe. Przykładem są media społecznościowe, które przyciągają do siebie wszelkie aktywności życiowe człowieka mające miejsce poza cyberkulturą. Nie chodzi bowiem o to, żeby człowiek był przykuty do interfejsu, jak więzień znajdujący się w celi, lecz o to, aby uczynić cyberkulturę docelowym miejscem praktykowania wszelkich antropotechnik. Jej użytkownik, odwiedzając różne miejsca, będzie w czasie rzeczywistym zostawiał ślady tych bytności w mediach społecznościowych. Jego bycie zostanie skorelowane z koniecznością rejestrowania tam fragmentów codziennej egzystencji. Nowy sposób obsługi urządzenia powoduje, że użytkownik cyberkultury zmuszony jest inaczej wykonać spoczywające na nim zadanie. Dlatego habitus zmienia sposoby rejestracji zdarzeń oraz sposób, w jaki te zarejestrowane zdarzenia są dostępne innym użytkownikom. W tym sensie wirtualny habitus, osadzony na infrastrukturze technologicznej cyberkultury, ćwiczy jej użytkowników w dostosowywaniu się do nowych, narzucanych przez niego warunków bycia. Człowiek wciąż na nowo uczy się więc cyberkultury, ale nie

doświadcza tego procesu w taki sposób, w jaki doświadcza się zinstytucjonalizowanych form nauczania.

Antropotechniki, które opisuje Sloterdijk, służą samodoskonaleniu człowieka. Mają one na celu wzniesienie jego ćwiczenia się w danej czynności na wyższy poziom, przy czym odniesieniem nie jest to, czego można dokonać, lecz „niemożliwość”: sam Sloterdijk określa ten poziom, za Nietzschem, jako „górną niemożliwość” [Sloterdijk 2014, 264-288]. W ten sposób pokazuje on, że człowiek powinien transcendować samego siebie, przekroczyć własne ograniczenia w procesie nieskończonego ćwiczenia się i doskonalenia. Aby to osiągnąć, musi stworzyć dla siebie pewien habitus. W przypadku cyberkultury, człowiek również transcenduje samego siebie, ale nie jest to jego własne osiągnięcie, bowiem proces ten jest silnie związany z urządzeniami oraz oprogramowaniem. Jeśli człowiek może rejestrować więcej danych, wykonywać na nich operacje, jakich był do tej pory pozbawiony, to technologia, pozwalając mu transcendować samego siebie, umożliwia „niemożliwość” – i to w łatwy do osiągnięcia sposób. Silne zintegrowanie użytkownika z cyberkulturą powoduje, że możliwości nowych interfejsów odbiera on jako sposoby transcendencji własnych ograniczeń. Przekroczenie „niemożliwości” nie dokonuje się za pomocą długotrwałych i ciężkich ćwiczeń, lecz w akcie konsumpcji nowego urządzenia lub oprogramowania, które oferuje użytkownikowi cyberkultury nowe możliwości bycia. Wirtualny habitus umożliwia „niemożliwość” poprzez stopniowe implementowanie nowych wymogów użytkownikom. Ci jednak nie zdają sobie z tego sprawy. Nie wiedzą, że są ćwiczeni, ponieważ różne funkcje i możliwości wpisane w wirtualny habitus stają się ich nawykowymi zachowaniami. Urządzenia, którymi się posługują, dyktują te wymogi tak silnie, że trudno je przeoczyć, a jednocześnie tak dyskretnie, za pomocą tak prostych czynności, że nie zwracają znanadto uwagi człowieka. W ten sposób wirtualny habitus cyberkultury rozszerza się. Ze względu na to, że jest on zależny od wielu czynników technologicznych, kulturowych, społecznych i indywidualnych, nie można w pełni przewidzieć jego funkcjonowania.

Automatyzacja bycia użytkownika cyberkultury nie przekłada się zatem na jego ochronę. Ktoś może doskonale opanować obsługę danej gry komputerowej, ale jednocześnie nie mieć uruchomionego oprogramowania, które przypomni mu o zażyciu lekarstwa, niezbędnego dla jego zdrowia. Cyberkultura nie ma bowiem zaprogramowanego

optimum funkcjonowania człowieka, nie jest systemem troski o jego dobrobyt, a w każdym razie w takim stopniu, w jakim cel ten realizowała kultura symboliczna. Ta ostatnia narzucała konieczność istnienia praktyk społecznych, wytwarzających sprawnie działające systemy immunologiczne.

Wirtualny habitus pojawia się i znika. Użytkownicy cyberkultury rzadko odczuwają tą zmianę jako coś radykalnego. Dzieje się tak dlatego, że nowym urządzeniom towarzyszy nowy, zaprogramowany w nich habitus. Nowy telefon komórkowy posiada już wbudowany system obsługi, połączenie z wieloma aplikacjami, wykorzystywanymi na innych urządzeniach, a także intuicyjny interfejs, zapamiętujący indywidualne preferencje człowieka. Im większa jest integracja pomiędzy użytkownikiem a jego urządzeniami i uruchomionym na nich oprogramowaniem, tym intensywniej zachodzi proces ucieleśnienia wirtualnego habitusu w działaniach i życiu użytkownika. Zostaje on bowiem włączony do podstawowego sposobu reagowania na wydarzenia życiowe. Szybko następująca zmiana habitusu najczęściej nie jest poddawana refleksji. Człowiek reaguje na nią wówczas zgodnie z antropotechnikami dyktowanymi mu przez system. Tam, gdzie możliwość refleksyjnego odnoszenia się do zmiany habitusu jednak się pojawia, tam człowiek lokuje źródło swojej wolności w cyberkulturze. Dzieje się to na przykład wtedy, gdy użytkownik dostrzeże błąd w programie, który może wykorzystać, traktując go jako pole dla własnej aktywności. Przestaje wówczas traktować taką usterkę jako zwykłą technologiczną anomalię i stara się nadać jej pewien sens kulturowy. Możliwa jest nawet sytuacja wykształcenia i stosowania pewnych antropotechnik, mających na celu świadome wyszukiwanie tego rodzaju błędów. Są one jednak stosowane przez względnie niewielu użytkowników. Najczęściej, bycie w cyberkulturze sprowadza się do poszukiwania optymalnej konfiguracji różnych możliwości bycia człowieka, dzięki odpowiednim ustawieniom urządzeń i oprogramowania. Jest to jeden z kontekstów, w których zasadne staje się pytanie o to, w jakim zakresie wirtualny habitus jest stwarzany, a w jakim stwarza człowieka oraz warunki jego kulturowo-technologicznego myślenia i działania.

Gdy od ciała człowieka odłączy się zintegrowany z nim, wirtualny habitus, człowiek staje się bezradny i zdezorientowany. Nie potrafi odnaleźć się w rzeczywistości. Tak silnie przyzwyczyił się do tego, że

codzienne gadżety, z którymi silnie zintegrował własne bycie, dostarczają mu orientacji w świecie, że zaprzestał stosowania wielu antropotechnik niezwiązanych z byciem w cyberkulturze. Tłumaczy to, dlaczego ludzie pragną mieć przy sobie określone urządzenia, nawet jeśli ich nie używają. Nie chodzi wówczas o (zbyt) łatwe do zdiagnozowania uzależnienie człowieka od bycia w cyberkulturze ani też nowy typ syndromów psychologicznych, takich jak lęk przed opuszczeniem istotnych wydarzeń. Chodzi raczej o fakt, że to w nich zawarty jest wirtualny habitus.

Jak powstaje wirtualny habitus?

Podczas instalacji systemu Windows, począwszy od wersji 95, użytkownik jest zapoznawany z jego możliwościami. Nie są one przedstawiane po prostu jako opcje, które można wykorzystywać – silnie akcentuje się ich konieczność integracji z podstawowymi operacjami technicznymi, wykonywanymi przez człowieka. Instalacja systemu operacyjnego Windows pokazuje zatem, że program ten, będący podstawą dla uruchomienia innych programów, ma być traktowany inaczej: trzeba wytworzyć wobec niego pewne trwałe dyspozycje. W zależności od poziomu zaawansowania, użytkownik może od razu wdrożyć ten habitus lub uczyć się go powoli. W pierwszym wypadku, odbywa się to na bazie poprzedniego habitusu. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy użytkownik „przełącza się” z systemu Dos na Windows po raz pierwszy; nie istnieje wirtualny habitus, związany z wcześniejszą wersją systemu Windows i mogący służyć za podstawę modyfikacji. W drugim wypadku, nauczenie się habitusu, to znaczy wytwarzanie w użytkowniku trwałych dyspozycji, jest realizowane przez sam system operacyjny, a ściślej dzięki złożonemu mechanizmowi podpowiedzi systemowych. Wykonując różne działania w obrębie systemu, człowiek napotyka ikony w rodzaju: „czy wiesz że?”, które udzielają mu porad i podpowiadają, jak może ułatwić sobie pracę. W późniejszych wersjach systemu operacyjnego Windows nie posiadały one już tak wyrazistej postaci, ponieważ u większości użytkowników wytworzył się już odpowiedni habitus, stopniowo modyfikowany przez kolejne wersje oprogramowania.

Użytkownicy często odczuwają dyskomfort, gdy muszą uruchamiać te same programy szczegółowe na różnych systemach operacyjnych lub różniących się wersjach danego systemu. Są bowiem silni zintegrowani z wirtualnym habitusem związanym z konkretną postacią systemu operacyjnego. Firmy produkujące oprogramowanie dbają o to, żeby głęboko zakorzenić w użytkownikach wirtualny habitus, będący podstawą dyspozycji myślenia i działania w środowisku komputerowym. Użytkownicy mają odbierać to środowisko jako swój naturalny habitat. Jakakolwiek zmiana w tym środowisku, na przykład w wyglądzie czy sposobie uszeregowania okienek, może być odczuwana jako niepożądana i wywoływać dyskomfort.

System ulega zmianom w swych kolejnych wersjach: pewne opcje obsługi znikają, inne zostają dodane bądź rozwinięte. Trudno więc mówić o jakiejś stałości i tożsamości szczegółowych dyspozycji składających się na wirtualny habitus. Co więcej, jak potraktować sytuację, w której jednocześnie istnieje wiele różnych wersji danego programu? A czy habitusy poszczególnych programów, uruchomionych dzięki systemowi operacyjnemu Windows, są mu podporządkowane i wchodzi w jego skład, czy też tworzą inny habitus bądź wielość habitusów? Pytania te stanowią wyzwanie dla namysłu filozoficznego. Próbując dokonać pierwszoosobowej, na przykład fenomenologicznej analizy interfejsów, umożliwiających bycie człowieka w cyberkulturze, napotykamy na liczne trudności. Urządzenia stawiają opór tego rodzaju analizie, niechętnie odsłaniają tajemnice swojego technologicznego bytowania.

W przypadku gier komputerowych, wirtualny habitus często powstaje za sprawą systemu szkoleń użytkownika. Dotyczy to szczególnie bardziej złożonych produktów, których obsługa wymaga poznania funkcji przypisanym wielu klawiszom oraz możliwości działań niezbędnych do ukończenia gry. Popularność takich gier, jak *Minecraft*, pozbawionych zaawansowanej grafiki i polegających na budowaniu obiektów za pomocą kilofa, można odczytywać z perspektywy filozoficznej nie tyle w kategoriach fascynacji kulturą materialną, ile w kategoriach udostępniania użytkownikom utraconego przez nich habitusu narzędziowego. Cyberkultura oferuje jego emulację – doświadczenie możliwości konstruowania świata, wytwarzania własnego otoczenia, wywierania wpływu na materię. Popularność nie tylko *Minecrafta*, ale także takich gier, jak *The Sims* czy otwartego

środowiska *Second Life*, można tłumaczyć potrzebą odtwarzania w cyberkulturze narzędziowego habitusu właściwego dla kultury materialnej i symbolicznej. W cyberkulturze nie pełni on jednak tej samej funkcji, co w obrębie tych ostatnich. Urządzenie przyjęcia dla wirtualnych awatarów – aranżowanie pokoju, przygotowanie potraw, wybór muzyki itd. – nie jest tym samym, co spotkanie towarzyskie pozbawione tego rodzaju technicznego zapośredniczenia. Wirtualne habitusy można jednak traktować jako formy treningu. Każda gra narzuca użytkownikowi pewne wymagania, które musi on poznać i których musi przestrzegać, aby zyskać możliwość rozgrywki. Działanie zgodne z tymi wymogami jest pewnego rodzaju ćwiczeniem. W przypadku *The Sims* użytkownik wykonuje więc ćwiczenia z uspołecznienia. Cyberkultura nie przynosi zapomnienia o rzeczywistości poza technologią. Przeciwnie – jest formą technicznej anamnezy. Pozornie banalne gry komputerowe oraz środowiska wirtualne, powtarzają stereotypowe formy habitusów właściwe dla ludzi żyjących w kulturze nie poddanej jeszcze intensywnej technicyzacji. *Minecraft* przypomina o utraconym paradygmacie narzędziowym w jego najbardziej dosłownym sensie. Użytkownicy tej gry na powrót odnajdują się w habitusie, o którym pisał Heidegger w *Byciu i czasie* [Heidegger 2004, 87-145]. Z kolei *The Sims* można potraktować jako cyberkulturową kopię filozofii społecznej i rodzinnej Arystotelesa, poszerzonej o formy socjalizacji związane z rozwojem społeczeństw konsumpcyjnych. Tym, co łączy je z myślą Stagiryty, są silnie skonwencjonalizowane relacje międzyludzkie, wyraziście zarysowane hierarchie społeczne oraz łatwe do określenia warunki społecznego powodzenia lub porażki. Jest to jednak arystotelizm okrojony, pozbawiony chociażby etyki, a w efekcie sprowadzony do pustego wirtualnego habitusu zamieszkujących w nim awatarów, symulujących *politikon zoon*.

Wirtualny habitus nie powstaje jedynie w wyniku interakcji technologii ze społeczeństwem. Posiada on także wiele subtelniejszych form ekspresji, które z osadzonych w kulturze antropotechnik może wydobyć namysł filozoficzny. Nie wszystkie spośród jego form powinno się traktować jako godne analizy, ale nie wolno redukować ogółu fenomenów cyberkultury do ich wymiaru rozrywkowego czy utilitarnego. Nie oddaje to bowiem złożoności interakcji pomiędzy wirtualnymi habitusami. Ich wzajemny wpływ wytwarza nowe możliwości działania, które domagają się wyjaśnienia i interpretacji.

Często odstępuje się jednak od ich badania, ze względu na to, że ich złożoność, ulotność i brak wspólnego klucza interpretacyjnego. Łatwo wtedy o utożsamienie cyberkultury z postmodernizmem i zwrot w stronę badania habitusów, które są mniej ulotne. Problem polega na tym, że coraz częściej to wirtualny habitus uzasadnia, koordynuje i weryfikuje działanie człowieka w rzeczywistości materialnej. Wymaga to raczej bliższego przyjrzenia się mechanizmom nakładania się wirtualnych habitusów na te skupione wokół materialnych praktyk człowieka.

Wirtualny habitus pozostaje także osadzony w ciele użytkownika cyberkultury. Urządzenia techniczne łączą się bezpośrednio z wnętrzem człowieka – uzupełniają i zastępują jego pamięć, wyobraźnię i myślenie operacjami technicznymi. Bycie w cyberkulturze osadza się także w strukturze neuronalnej mózgu. Za mit należy uznać popularne przekonanie, że ludzkie ciało, łącząc się z cyberprzestrzenią, ulega tymczasowemu uśpieniu czy zawieszeniu. Gdy weźmie się pod uwagę świadomość użytkowników podłączonych do interfejsu, to faktycznie można dojść do przekonania, że podlegają oni swego rodzaju przejściu do innej rzeczywistości, „na drugą stronę lustra”. Cyberkultura nigdy nie była jednak odłączona od świata materialnego. W miejsce systematycznej refleksji filozoficznej na jej temat, powstawały mityczne opowieści, w których świadomość użytkowników podłączonych do urządzeń technicznych zyskiwała wymiar omnipotencji, a samo bycie w cyberkulturze jawiło się jako bycie w świecie cudownych wydarzeń. Teoretykami cyberkultury byli bowiem nie tyle filozofowie, ile inżynierowie, aktywiści, inżynierowie, osoby nią zafascynowane. Wirtualne habitusy cyberkultury nigdy nie były jednak odłączone od świata, całkowicie odcieleśnione i pozbawione połączenia z rzeczywistością materialną. Filozoficzny namysł nad cyberkulturą byłby zatem w sposób nieuchronny jej demitologizacją i próbą opisu faktycznych sposobów jej oddziaływania na człowieka.

Instrumentalny i bezinteresowny wirtualny habitus

O tym, że żyjemy w zinstrumentalizowanej kulturze pisali przedstawiciele szkoły frankfurckiej, między innymi Theodor Adorno, Max Horkheimer oraz Herbert Marcuse [Adorno, Horkheimer 2010;

Marcuse 1991]. W ich ocenie, cała kultura była habitusem poddanym kontroli rynku, silnie dehumanizującym, pozbawiającym ich wolności za sprawą podporządkowania logice wyborów ekonomicznych. Habitus ten był więc silnie zinstrumentalizowany – wszelka bezinteresowność wynikała w nim z kalkulacji, a więc była fałszywa. Przeciwno zinstrumentalizowanej kulturze występował także Bourdieu, pisząc o bezinteresowności jako namiętności, która miałaby realizować się w habitusie [Bourdieu 2009, 123]. „Bezinteresowność jest możliwa socjologicznie tylko wówczas, gdy *habitusy* predysponowane do bezinteresowności znajdują się w światach, w których bezinteresowność jest wynagradzana. Wśród tych uniwersów najbardziej typowe są, poza rodziną i ekonomią wymian domowych, różne pola produkcji kulturowej: pole literackie, pole artystyczne, pole naukowe itd.” [Bourdieu 2009, 125]. W cyberkulturze habitusy stają się coraz bardziej precyzyjne i wymierne. Pole literackie mierzone jest ilością „lajków”, recenzji, odniesień. Dotyczy to również pola artystycznego. Nawet pole naukowe, przez długi czas funkcjonujące na obrzeżach cyberkultury, zostało podporządkowane wirtualnym habitusom, przeliczającym popularność publikacji naukowców. Wynika to z merkantylnej strategii kolonizacji wirtualnych habitusów przez usługi cyberkultury. Nie chodzi o to, aby nie być bezinteresownym, lecz o to, aby realizować działanie na rzecz innych na określonej platformie, tak aby bezinteresowność stała się kwestią kalkulacji – i praktycznie zawsze, zysków.

Czy istnieje bądź może istnieć habitus pozbawiony instrumentalizacji? Skoro na wirtualny habitus tak silnie oddziałuje rynek, reprezentowany przez interesy ekonomiczne producentów urządzeń i oprogramowania, które utrzymują technologiczną infrastrukturę cyberkultury, to dlaczego człowiek nie funkcjonuje wyłącznie jako bierny materiał, na który można zdalnie oddziaływać? Wynika to z chytryści cyberkultury. Instrumentalizacja habitusu powodowałaby jego przejście z formy niejawnej do wyraźnej i wyrażalnej dyskursywnie. W pełni zinstrumentalizowany, wirtualny habitus cyberkultury stawałby się dla jej użytkowników czymś zewnętrznym, zobjektywizowanym i nie zaspokajałby ich elementarnej potrzeby wyrażenia człowieczeństwa. Gdyby urządzenia techniczne oraz oprogramowanie oddziaływały na człowieka w sposób czysto dehumanizujący, to wywierany przez nie wpływ byłby natychmiast rozpoznany. Nie byłby zatem habitusem. Z tego powodu producenci

cyberkultury, czyli głównie wielkie korporacje zajmujące się wytwarzaniem i utrzymaniem infrastruktury technologicznej, starają się zaprojektować narzędzia, które mają jakoby służyć urzeczywistnianiu ludzkiej bezinteresowności. Doskonałym tego przykładem jest cyberkulturowa rewitalizacja kultury daru. Ludzie obdarzają się bezinteresownie wirtualnymi przedmiotami – dowodami uznania, emotikonami, komentarzami, ale dzieje się to w środowisku silnie zinstrumentalizowanym i poddanym mechanizmom ekonomicznym. Użytkownicy dostarczają w ten sposób danych, które pozwalają zarabiać danemu producentowi urządzeń i oprogramowania. Chtyłość cyberkultury polega zatem na tym, że instrumentalna postać jej habitusu obejmuje także bezinteresowne akty jej użytkowników, które niezależnie od ich woli są dalej przetwarzane przez właścicieli platform czy portali internetowych. W interesie twórców cyberkultury nie leży hamowanie bezinteresowności jej użytkowników, lecz przekształcanie jej w habitus bezinteresowności zinstrumentalizowanej rynkowo.

Cyberkultura istnieje poprzez wirtualne habitusy, te zaś są konstruowane przez antropotechniki użytkowników przy współdziałaniu technicznej infrastruktury. Antropotechniki są wypadkową wielu operacji technicznych i kulturowych, które człowiek realizuje jako ćwiczenia. Nie postrzega ich jednak w ten sposób, ponieważ z dużą prędkością przełącza się pomiędzy różnymi sferami cyberkultury, a także pomiędzy cyberkulturą a znajdującą się poza nią rzeczywistością materialną. W efekcie, nabywany przez niego habitus jest w dużej mierze nieuświadomiony. W tej sytuacji, czynnikiem korygującym i modyfikującym habitus są urządzenia i oprogramowanie. Czynią to z perspektywy optymalizacji. Gdy użytkownik wpisuje tekst za wolno, dyscyplinujący go program może polecić aplikację, pozwalającą przyspieszyć proces działania. Na tym polega ćwiczenie, usprawnianie danej czynności i w tym usprawnionym już zakresie wchodzi ona do stale zmieniającego się zestawu antropotechnik, w ramach których może usprawniać inne ćwiczenia, oszczędzać czas, działać efektywniej. Wirtualny habitus ulega także radykalnym transformacjom po wprowadzeniu interfejsów, które odciążają użytkownika. Automatyczne uzupełnienie słów oraz autokorekta zwalniają użytkownika z konieczności śledzenia pisanego tekstu. Dzięki temu użytkownik może pisać szybciej. To jednak stwarza nowego typu problemy, mogące spowalniać, a nie przyspieszać proces działania. Na przykład, ilość czasu

poświęconego na korektę korekty wykonywanej automatycznie przez oprogramowanie może przekroczyć czas potrzebny do do starannego napisania tekstu. Wszystko to rodzi konieczność filozoficznej krytyki wirtualnych habitusów cyberkultury i oferowanych przez nie udogodnień. Filozofia powinna odgrywać tu rolę hermeneutyki podejrzeń. Powinna być hermeneutyką podejrzeń wycelowaną w habitusy.

Dlaczego to właśnie filozofia miałaby odgrywać szczególną rolę w interpretacji wirtualnych habitusów? Dlatego, że pozwala przemyśleć relacje człowieka i świata, zatrzymać to, co jest zmienne i wskazać na warunki konstytuowania się poszczególnych antropotechnik i ich konfiguracji. Analiza filozoficzna nie będzie sprowadzała się do opisu cyberkultury, ale zwróci się w stronę odkrywania sposobów kształtowania habitusów jej użytkowników, dzięki czemu pozwoli zbadać technologicznie uwarunkowanych przemiany człowieczeństwa, wyodrębnić to, co dziś czyni nas ludźmi. Dopiero wtedy przeciwstawienie się automatyzacji zyska sens krytyczny i pozwoli wypracować odpowiednie strategie oporu. Nie można jej zupełnie wykluczyć i nie powinno się tego robić, bowiem sama może zostać użyte jako narzędzie oporu: aby dobrze funkcjonować w cyberkulturze, człowiek musi nadażać za nią swoim namysłem, to zaś wymaga stosowania jej narzędzi i habitusów. Sytuacja ta inicjuje nowe zadanie dla filozofii. Trzeba się przeciwstawić tezie Heideggera, że filozofia zostanie zastąpiona przez cybernetykę [Heidegger 1999, 80]. Cyberkultura, powstała na skutek rozproszenia się cybernetyki na szereg nauk szczegółowych i jej ucieleśnienia w otwartej konfiguracji połączonych sieciowo urządzeń technicznych, jest dziś szansą dla filozofii na uzyskanie nowego sposób bycia w stechnicyzowanej kulturze. Może się ona stać nową filozofią życia, opierającą się na syntezie operacji intelektualnych i technicznych. Ta zmiana w myśleniu nie będzie jednak dowodem na to, że Heidegger całkowicie mylił się w swojej diagnozie. Miał on rację o tyle, o ile wywodząca się z cybernetyki cyberkultura wydaje się, jako całościowa sfera egzystencji człowieka, nie wymagać namysłu filozoficznego. Filozofia cyberkultury powinna być w pierwszym rzędzie krytyką tego niebezpiecznego pozoru. Nie może się zatem, jako taka, ograniczyć do roli intelektualnego ćwiczenia akademickiego, ale musi mieć też wymiar praktyki społecznej i kulturowej. Dlatego w ramach filozoficznego

namysłu nad cyberkulturą należy uwzględnić sposób, w jaki sam ten namysł miałby być on komunikowany społecznie.

Nie chodzi o to, aby odrzucać cyberkulturę – co zresztą ze względu na stopień jej zintegrowania z człowiekiem jest niemożliwe – ale o to, aby tworzyć w jej ramach nowe sposoby bycia człowieka, poszerzające jego człowieczeństwo. Tego zaś można dokonać jedynie drogą kształtowania wirtualnych habitusów i połączonych z nimi antropotechnik, a ściślej ujawniania tych już istniejących i podjęcia prób ich transformacji. Nowe zadanie filozofii ma w tym kontekście zarówno wymiar analityczno-krytyczny, jak i praktyczno-postulatywny. Jedno jest pewne – dopóki cyberkultura będzie rozpatrywana jako rzeczywistość niegodna filozoficznego namysłu, dopóty człowiek będzie skazany na błądzenie w jej wirtualnych labiryntach.

BIBLIOGRAFIA

- Adorno, Theodor W. i Max Horkheimer, 2010, *Dialektyka oświecenia*, przeł. Małgorzata Łukasiewicz, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Polityczny.
- Bourdieu, Pierre, 2009, *Rozum praktyczny. O teorii działania*, przeł. Joanna Stryczyk, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Bourdieu, Pierre, 2006, *Medytacje pascaliańskie*, przeł. Krzysztof Wakar, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Heidegger, Martin, 2004, *Bycie i czas*, przeł. Bogdan Baran, Warszawa: PWN.
- Heidegger, Martin, 1999, *Ku rzeczy myślenia*, przeł. Krzysztof Michalski, Janusz Mizera, Cezary Wodziński, Warszawa: Fundacja Aletheia.
- Marcuse, Herbert, 1991, *Człowiek jednowymiarowy*, przeł. Wiesław Gromczyński i in., Warszawa: PWN.
- Sloterdijk, Peter, 2014, *Musisz życie swe odmienić. O antropotechnice*, przeł. Jarosław Janiszewski, Warszawa: PWN.

ABSTRACT

CYBERCULTURE'S VIRTUAL HABITUS

Cyberculture is not only a technologically disembodied information sphere but also a contemporary dominant form of culture. This thesis is presented by arguing that cyberculture forms virtual habitus that is highly unconscious for its users. At the same time, virtual habitus functions as a technology that gathers information about its users. It can be said that it also learns about the preferences of its users. This is established by a set of algorithms that are highly interconnected at a certain level, one to which users of cyberculture do not have any access. The article examines the consequences of functioning of humans in this kind of technologically mediated culture. There is a connection between virtual habitus (mostly unconscious) and antropotechnics (mostly conscious) – this intersection within cyberculture is presented as a basic mechanism that governs the being of its users. There article also features interpretations of ways of creating virtual habitus and their growing importance within contemporary society. In the conclusion, there is disputed a necessary role of philosophy in deconstructing the automatic character of cyberculture.