

**Technokultura:
transhumanizm i sztuka cyfrowa**

Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa

pod redakcją Damiana Gałuszki, Grzegorza Ptaszka
i Doroty Żuchowskiej-Skiby

© Copyright by Authors
Kraków 2016

ISBN 978-83-65148-40-7

Redakcja naukowa:

Damian Gałuszka (AGH w Krakowie)
Grzegorz Ptaszek (AGH w Krakowie)
Dorota Żuchowska-Skiba (AGH w Krakowie)

Redakcja językowa (język angielski): Aleksander Skrzypek

Recenzja:

prof. dr hab. Ignacy Fiut
dr hab. Jerzy Kochan, prof. Uniwersytetu Szczecińskiego

Redakcja językowa: Ilona Turowska

Korekta: Kinga Stępień

Projekt okładki: LIBRON

Skład: LIBRON

Na okładce wykorzystano fotografię autorstwa Grzegorza Ptaszka

Wydanie książki dofinansowane przez Akademię Górniczo-Hutniczą
im. Stanisława Staszica w Krakowie (dotacja podmiotowa
na utrzymanie potencjału badawczego nr 11.11.430.158)

Publikacja wydana na licencji CC-BY-NC-ND 3.0 Polska



Wydawnictwo LIBRON – Filip Lohner

al. Daszyńskiego 21/13

31-537 Kraków

tel. 12 628 05 12

e-mail: office@libron.pl

www.libron.pl

Spis treści

Damian Gałuszka, Grzegorz Ptaszek, Dorota Żuchowska-Skiba

- Wyzwania i dylematy humanistyki XXI wieku** 9
Challenges and Dilemmas of Humanities in Twenty-First Century

TRANSHUMANIZM I OKOLICE

Kamil Szymański

- Transhumanizm w kontekście stanowisk
historiozoficznych** 25
Transhumanism in the Context of Historiosophical Positions

Elżbieta Olzacka

- Od *Homo sapiens* do *Homo immortalis*.
Idea nieśmiertelności w rosyjskich projektach
filozoficznych i społeczno-politycznych** 47
*From Homo sapiens to Homo immortalis. The Idea of Immortality
in the Russian Philosophical and Socio-Political Projects*

Katarzyna Nowaczyk-Basińska

- Nieśmiertelność – nowy performans
kulturowo-technologiczny XXI wieku** 63
Immortality – a New Cultural and Technological
Performance of Twenty-First Century

Wiktor Rorot

- Forever off?* Status śmierci podmiotu posthumanistycznego w mediach cyfrowych** 83
Forever off? Death of the Posthuman in Digital Media

Janusz Bohdziewicz

- Myślenie w dobie po-myślności (trial)** 97
Thinking in an Era of Prosperity (a Trial)

Anna Kalinowska

- (Re)transmisja wartości. Społeczno-kulturowe przesunięcie w pojmowaniu generacyjnej roli nowych technologii** 113
(Re)transmission of Values. Cross-Generational and Socio-Cultural Shift in New Technologies

Przemysław Zawadzki

- Zarys filozoficzno-etyczno-społecznych implikacji rozwoju interfejsów mózg–komputer i mózg–mózg** 131
Philosophical, Ethical and Social Implications of Brain-to-Computer and Brain-to-Brain Interfaces

SZTUKA CYFROWA

Marcin Petrowicz

- Gry wideo – medium XXI wieku** 155
Videogames – Twenty-First Century Medium

Martyna Bakun

- Nurt *empathy games* w niezależnych grach wideo** 173
The Empathy Trend in Independent Video Games

Mateusz Chaberski

- Proteusz i boidy.
Technologiczno-społeczne asambláže
w najnowszych sztukach performatywnych** 189
- Proteus and Boids. Techno-Social Assemblages
in Contemporary Performing Arts

Edyta Kilian

- Roman Bromboszcz jako poeta-cyborg.
Narzędzia i techniki współczesnego twórcy** 213
- Roman Bromboszcz as a Cyborg Poet.
Tools and Techniques of a Modern Creator

Gerard Ronge

- Inwazja symulaków. Motyw „dramatu wyboru”
jako dominanta kompozycyjna
filozoficznych utworów fantastycznonaukowych** 237
- The Invasion of Simulacra. The Theme of “Drama Selection”
as a Compositional Dominant of the Philosophical
Science Fiction Works

Katarzyna Kopeć

- Zawód: artysta. Specyfika zawodów artystycznych
w elastycznym kapitalizmie** 255
- A Occupation: an Artist. A Specificity
of Artistic Occupations in Flexible Capitalism

- Noty o autorach** 273

Damian Gałuszka, AGH w Krakowie

Grzegorz Ptaszek, AGH w Krakowie

Dorota Żuchowska-Skiba, AGH w Krakowie

Wyzwania i dylematy humanistyki XXI wieku

Challenges and Dilemmas of Humanities in Twenty-First Century

Streszczenie

W tekście zostały poglądowo omówione wybrane zjawiska wchodzące w obszar zainteresowania współczesnej humanistyki cyfrowej. Autorzy, wychodząc od koncepcji zwrotu w kulturze, zwracają uwagę na rosnące w XXI wieku zainteresowanie specyficznym typem sprawczości już nie tylko podmiotów ludzkich, ale i rzeczy (a nawet programów komputerowych). Ten zwrot jest niejako konieczny, ponieważ wzrasta rola technologii w procesach kulturowych, co określa się mianem technokultury. W tym kontekście opisywane są zróżnicowane formy tego oddziaływania, takie jak: algorytmy wyszukiwarek, proces cyborgizacji człowieka, rozwijający się nurt filozofii postludzkiej, nazywany transhumanizmem, oraz gry wideo – traktowane jako główne medium symulacyjne, które funkcjonuje w obszarze współczesnej popkultury.

Słowa kluczowe: zwroty w kulturze, technokultura, transhumanizm, humanistyka cyfrowa.

Abstract

This text demonstratively discusses the selected phenomena that are in the area of interest of modern digital humanities. The authors, starting from the concept of the culture turn, point out the increasing attention to a specific type of agency not only of human beings but also of items (or even computer programmes) in the XXI century. This turn is somehow necessary because the role of technology in cultural processes is increasing what is defined as technoculture. In this context, various forms of this interaction such as: algorithms of browsers, the proces of cyborgisation of a human being, a developing current of posthuman philosophy defined as transhumanism and video games – are treated as a primary simulation medium which functions within modern popculture.

Keywords: culture turns, technoculture, transhumanism, digital humanities.

Zwrot ku nie-rzeczom w humanistyce

Druga połowa XX wieku to czas, w którym nastąpił zwrot kulturowy. Spowodował on nowe spojrzenie na kulturę. Jonatan Turner ten termin odnosi do szkoły frankfurckiej, postulującej teorię krytyczną do analizy społeczeństwa (Turner 2004: 639–664). Określenie to też jest używane w ujęciu szerszym – obejmuje teorie antropologiczne i socjologiczne, które podkreślały znaczenie i rolę kultury w tworzeniu społeczeństwa (Alexander 2010: 99–100). Takie rozumienie zwrotu kulturowego ma istotny wpływ na współczesną refleksję nad zmianami w rzeczywistości społeczno-kulturowej. W ramach tego trendu pojawiły się dwa podejścia. Pierwsze z nich ukazywało znaczenie kultury jako istotnego elementu reprodukcji stosunków społecznych, który można wyjaśnić wyłącznie za pomocą analizy zmiennych istniejących w strukturze społecznej. W ramach drugiego podejścia kultura stanowiła element autonomiczny względem struktury społecznej. W rezultacie zaczęto jej przypisywać względną autonomię w kształtowaniu działań jednostek i grup oraz instytucji (Alexander 2010: 100–101). To, co łączyło oba podejścia, to wspólnie podzielane stanowisko, wskazujące na procesualny charakter rzeczywistości i ukazujące działanie jako podstawowy mechanizm jej kształtowania. Ostatecznie zaczęła ona być postrzegana jako wytwarzana przez aktorów społecznych, traktowanych jako podmioty sprawcze, nastawione na dokonywanie zmian, których jest sprawcą, a nie tylko obiektem (Leszczyńska, Skowronek 2012: 14–18). Zdaniem Ewy Domańskiej (2007: 52–53)

to zainteresowanie w naukach humanistycznych i społecznych problemem sprawczości stanowiło podstawę kolejnego zwrotu, określanego jako performatywny, w którym performatywność była specyficznym rodzajem sprawczości „nie tylko ludzi, lecz także bytów nieożywionych (na przykład rzeczy), zwrotem ku materialności, czyli zwrotem ku rzeczom, oraz niezwykle szybko rozwijającym się zainteresowaniem posthumanizmem (zwrot ku temu-co-nie-ludzkie)” (Domańska 2007: 52). Zadaniem humanistów w erze posthumanizmu, na co zwraca uwagę Kazimierz Krzysztofek, ma być właśnie wyjaśnianie „po jakie nowe, nieznanne wcześniej władze, sięga dziś *homo sapiens*” (Krzysztofek 1999: 18).

Wpływ techniki na człowieka i kulturę

Przełom XX i XXI – wraz z szybkim rozwojem technologii informacyjnych oraz cyfrowych – spowodował wyraźną zmianę w kulturze, co stanowiło i wciąż stanowi wyzwanie dla tradycyjnie rozumianej humanistyki. Niektórzy badacze na określenie specyficznej relacji między kulturą a nowymi technologiami stworzyli pojęcie „technokultura”, używane dla podkreślenia ogromnego wpływu techniki i technologii na sferę kultury oraz jej modyfikacje i przeobrażenia, zwłaszcza w obszarze komunikacji i władzy społecznej. Constance Penley i Andrew Ross twierdzą nawet, że

[...] technologie kulturowe są daleko od bycia neutralnymi i że są wynikiem procesów społecznych i stosunków władzy. Podobnie jak wszystkie technologie, są one tworzone w interesie zysków przemysłowych i korporacyjnych, a nie w imię większego udziału społeczeństwa lub twórczej niezależności (Penley, Ross 1991: xii).

Zdaniem Kevina Robinsa i Franka Webstera, autorów książki *Times of the Technoculture. From the Information Society to Virtual Life*, technokultura obejmuje bardzo szeroki zakres zagadnień

od polityki gospodarczej do wirtualnej kultury popularnej, tym samym uruchamiając różne dyskursy (Robins, Webster 1999: 3). Badania nad technokulturą powinny polegać na śledzeniu relacji między technologią i kulturą oraz jej przejawach we wzorach życia społecznego, strukturach ekonomicznych, polityce, sztuce, literaturze i kulturze popularnej (Shaw 2008: 4). Choć w literaturze naukowej pojęcie „technokultura” pojawiło się dopiero na początku lat 90. XX wieku wraz z wydaniem w 1991 roku książki *Technoculture* pod redakcją Constance Penley i Andrew Rossa, od końca lat 60. XX wieku zaczęto zwracać uwagę na relację między dynamicznie rozwijającą się technologią i kulturą. Jednym z pierwszych badaczy, którzy podkreślali ten związek, był Marshall McLuhan, przedstawiciel determinizmu technologicznego.

Jednak technika, rozumiana jako środki, za pomocą których człowiek panuje nad swoim otoczeniem, nieodłącznie wiąże się z kulturą. Według najnowszych badań antropologicznych i neurobiologicznych to właśnie technice w postaci paleolitycznych narzędzi zawdzięczamy rozwój języka i ewolucję zdolności poznawczych naszych przodków, które opierają się na regułach myślenia symbolicznego. Zdaniem profesora Dietricha Stouta, antropologa z Emory University, wytwarzanie narzędzi w paleolicie przyczyniło się do rozwoju języka. Podkreśla on: „Wielu neurobiologów uważa dziś [zresztą], że zdolności lingwistyczne i manualne opierają się na tych samych strukturach” (Stout 2016: 25). Co więcej, jak wynika z wstępnych badań Stouta, wytwarzanie narzędzi, jako złożony proces manualny i poznawczy, wpłynęło na rozwój mózgu hominidów. Zaszły w nim znaczące zmiany neuronalne, które „zostały później przejęte do wspomagania wczesnych form komunikacji z użyciem gestów i być może wokalizacji” (Stout 2016: 29).

Neil Postman w swojej głośnej, krytykującej stechnicyzowane społeczeństwo, książce *Technopol. Triumf techniki nad kulturą* zwracał uwagę, że: „[...] nowa technologia nic nie dodaje ani niczego nie odejmuje. Nowa technologia zmienia wszystko” (Postman 1995: 31). Jego zdaniem pojawiające się kolejno techniczne wynalazki zmieniały całkowicie społeczeństwa, które je wykorzystywały,

wprowadzając zmiany w stosunkach społecznych i regulując nowe zachowania kulturowe. Tak było wraz z wykorzystaniem zegara mechanicznego poza murami klasztorными w 2. połowie XIV wieku, wynalezieniem druku, maszyny parowej, fotografii, dźwięku, telewizji, aż po rozwój Internetu. Tak też jest z techniką, która współcześnie coraz częściej służy pokonywaniu ludzkich ograniczeń i coraz odważniej ingeruje w obszary kulturowej działalności człowieka.

Przekraczając to, co ludzkie

Dziś, wraz z coraz powszechniejszym rozwojem technologii, nie sposób nie dostrzec coraz silniejszego wpływu nie-ludzi na kulturę oraz ostateczne efekty działań ludzi. Przykładem może być proces wyszukiwania informacji z użyciem wyszukiwarki, który łączy działanie człowieka z ideą, jaką jest algorytm wyszukiwania, oraz z urządzeniami technicznymi, takimi jak sieć internetowa czy smartfon. Sprawia to, że człowiek przestał być jedynym podmiotem, któremu można przypisać sprawczość. W czasach mediów cyfrowych hybrydy stanowiące splot ludzkich i nie-ludzkich działań stają się coraz bardziej popularne (Kill 2012: 371). Zarówno w codziennych czynnościach realizowanych w sieci (np. korzystanie z wyszukiwarki Google), czy w realizacji projektów typu Visual Human Project¹, który łączy nowe technologie obrazowania oraz ciało człowieka i wiele innych. Na naszych oczach również cyborgizacja staje się faktem. Pierwszym cyborgiem² na świecie został okrzyknięty Kevin Warwick – profesor cybernetyki i były prorektor ds. Badań Coventry University w Wielkiej Brytanii. W roku 1998 w ramach projektu Cyborg 1.0, prowadzonego przez zespół naukowców z Wydziału Cybernetyki Uniwersytetu of Reading, Warwick wszczęił

¹ Por. https://www.nlm.nih.gov/research/visible/visible_human.html. Przykład ten opisano też w: Lister i in. 2009: 610.

² Termin „cyborgizacja” został naukowo wyjaśniony kilkadziesiąt lat wcześniej przez Manfreda Clynesa i Nathana Kline’a (1960).

sobie w przedramię chip, za pomocą którego mógł sterować drzwiami, oświetleniem czy ogrzewaniem. W roku 2002 Warwick w ramach innego projektu – Cyborg 2.0 – poddał się operacji, podczas której wszczepiono mu sto elektrod do nerwu przyśrodkowego lewej ręki, dzięki czemu jego system nerwowy został połączony za pośrednictwem transmitera z komputerem³.

Cyborgizacja człowieka to pierwszy krok w kierunku stworzenia postczłowieka, czyli istoty ludzkiej, która dzięki ingerencji techniki przewyżczy swoje czysto biologiczne ograniczenia, takie jak choroby czy procesy starzenia się, co postulują przedstawiciele ruchu naukowo-filozoficznego zwanego transhumanizmem powstałego na początku 2. połowy XX wieku (Campa 2008). Raymond Kurzweil, jeden z propagatorów idei transhumanizmu, w swojej książce *Nadchodzi Osobliwość* nazywa okres czekających ludzkość w przyszłości zmian technologicznych „epoką Osobliwości” (*singularity*). Jego zdaniem:

Tempo zmian technologicznych będzie tak szybkie, a jego wpływy tak głębokie, że życie zmieni się w sposób nieodwracalny. Mimo że ta epoka nie będzie ani utopią, ani dysutopią, przekształci ona pojęcia, na których się opieramy, aby nadać znaczenie naszej egzystencji, poczynając od modeli biznesowych do cyklu ludzkiego życia, w tym śmierci (2013: 23).

Transhumanizm jako system myślenia składa się z różnych nurtów, m.in.: eskotropianizmu, abolicjonizmu bioetycznego, singularitarnizmu, postgenderyzmu i immortalizmu (Klichowski 2014: 116). W obrębie każdego z tych nurtów rozwijane są idee, które skłaniają nas do rozważań na temat kondycji człowieka w czasach technologicznej transgresji, na przykład eskotropianizm propaguje autotransformację człowieka w cyborga, abolicjonizm bioetyczny – likwidację dzięki technologii wszelkiego bólu i ludzkiego cierpienia oraz doświadczanie sytości bez konieczności przyjmowania posiłków, a postgenderyzm – wyzwolenia człowieka od

³ www.kevinwarwick.com (dostęp: 28.06.2016).

biologiczno-kulturowego przymusu określania płci i funkcjonowania ponadpłciowych cyborgów. Michał Klichowski (2014: 15–160) zwraca uwagę na dwa rodzaje transhumanistycznych rozszerzeń (od zewnątrz i od wewnątrz), które poszerzają ludzkie zdolności, stanowiąc współczesną strategię cyborgizacji człowieka.

Gry wideo jako wyzwanie dla humanistyki

Wyzwaniem dla humanistów staje się również sztuka cyfrowa, którą można rozumieć jako wciąż nieukonstytuowany rodzaj sztuki wytwarzanej i realizowanej z użyciem cyfrowych technologii (Zawoj-ski 2005). Jej ważnym elementem są dziś gry wideo, które stanowią zarówno „bramę” do świata wirtualnego, jak i masowy, wysoko skapitalizowany rynek (Dovey i Kennedy 2011: 2–3). Medium to jest też jednym z obszarów badawczych w studiach z zakresu humanistyki cyfrowej (Bomba 2013: 60). Badania pokazują, iż gry wideo mogą być postrzegane jako wiodący model partycypacji w symulowanej rzeczywistości wirtualnej – szczególnie w przypadku ludzi młodych⁴.

Tendencje jednoznacznie wskazują, iż gry wideo przeszły gruntowną metamorfozę. Od medium niszowego, związanego raczej z kulturą geeków, do zróżnicowanego i powszechnego zjawiska kulturowego, które wymyka się prostym analizom. Radosław Bomba, jeden z polskich badaczy gier wideo, uważa, iż od początku

⁴ Raport amerykańskiego stowarzyszenia Entertainment Software Association (2013: 10) wskazuje na dynamikę zmian wydatków amerykańskich graczy na gry, które wzrosły z 6,9 miliarda dolarów w 2002 roku do 14,8 miliarda dolarów w 2012 roku. Z kolei międzynarodowa firma analityczna Newzoo (2013: 7) prognozowała wzrost globalnych przychodów w przemyśle elektronicznej rozrywki z poziomu 66,3 miliarda dolarów w 2012 roku do 86 miliardów dolarów w 2016 roku. W kontekście Polski warto odnotować wnioski z badania Game Industry Trends, z którego wynika, że aż 85 proc. polskich internautów korzysta z gier elektronicznych (NoNoobs, 2013: 4).

XXI wieku obserwujemy z jednej strony ustabilizowanie rynku gier komputerowych, których wydawanie zaczyna przypominać produkcję wysokobudżetowych filmów komercyjnych, a z drugiej ukazuje postępującą heterogeniczność tej kultury (Bomba 2014: 180–181). Bomba przytacza tutaj takie zjawiska jak: pojawienie się gier casualowych (ang. *casual games*), upowszechnienie gatunku gier niezależnych (ang. *indie games*) czy poszerzenie listy wykorzystywanych interfejsów o kontrolery ruchowe czy rzeczywistość rozszerzoną (Bomba 2014: 180–181). Z kolei David Michael i Sande Chen (2005) wymieniają liczne podgatunki gier poważnych (ang. *serious games*), czyli takich, dla których edukowanie, a nie rozrywka, jest zasadniczym celem. Są to produkcje poświęcone wątkom militarnym, politycznym, religijnym, zdrowotnym czy biznesowym. Na osobną uwagę zasługują gry artystyczne (ang. *art games*) – niekiedy bardzo osobiste produkcje, w których dominuje wymiar artystyczny projektu (Michael i Chen 2005: 221). Opisywany rozwój medium sprawia, że gry wideo zapewniają coraz szerszy zakres doświadczeń (zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych graczy), częściej podejmują społecznie ważne tematy, na przykład problem uzależnienia (robi to między innymi niezależna produkcja *Papo & Yo*), czy posiłkują się wyrafinowaną warstwą artystyczną (jak chociażby w *Dear Esther*). To wszystko wpisuje się w słowa Andrzeja Pitrusa, który uważa, „że gry są dziś jednym z najważniejszych obszarów kultury audiowizualnej” (Pitrus 2012: IX). Co więcej, cytowani już Jon Dovey i Helen W. Kennedy twierdzą, że „gra komputerowa zajmuje ważne miejsce wśród sił symbolicznych i wyobraźniowych”, a ich silniki⁵ „stanowią główny przykład technologii symulacji wchodzącej w sferę kultury popularnej” (Dovey i Kennedy 2011: 16). Natomiast Espen Aarseth, jeden z prekursorów badań nad grami elektronicznymi, przypisuje grom wideo cechę symulacyjnej omnipotencji, czyli zdolności

⁵ To główna część kodu gry cyfrowej, której celem jest integracja elementów gry, w tym modułów odpowiedzialnych za generowanie grafiki, dźwięk, algorytmy sztucznej inteligencji itd.

przedstawiania niemalże każdego zjawiska, o którym człowiek może pomyśleć (Aarseth 2010: 15).

Podsumowanie

Jak zauważa Agnieszka Jelevska:

Systemy technologiczne stały się przedmiotem ujęć, w których są one traktowane i analizowane jako integralna część procesów społecznych, politycznych i ekonomicznych. Oznacza to, że technologia integruje się z najważniejszymi procesami poznawczymi, ewolucyjnymi i kulturowymi, stając się modulem o wielofunkcyjnym przeznaczeniu, dodatkowo nastawionym na wytwarzanie nowych ponadlokalnych aktualizacji i udoskonalień. Ujmując kwestię bezpośrednio – przeszliśmy od definicji technologii jako zestawu urządzeń posiadających konkretny materialny wymiar do technologii, które są niedostrzegalne, ponieważ stanowią systemy teleinformatyczne, bioinformatyczne czy biogenetyczne (Jelevska 2014: 9).

Mamy zatem do czynienia we współczesnej kulturze ze zwrotem, który Jelevska nazywa posttechnologicznym.

Zatarcie wyraźnych granic pomiędzy sprawczością podmiotu ludzkiego i nie-ludzkiego staje się szczególnie istotne współcześnie, gdy nastąpiło radykalne rozszerzenie palety form aktywności kulturalnej. Obejmuje ono dziś znacznie większą paletę czynności niż tradycyjnie pojmowane czytanie, oglądanie, chodzenie do instytucji kultury. Dodatkowo są one dziś wykonywane w sposób specyficzny: razem (działania ludzi i nie-ludzi), emitując wrażenia w sieciach społecznych, podejmując akcje jednocześnie, na zasadzie działania zbiorowego. Obejmują one „codzienną aktywność w kuchni, w ubiorze, w ramach autoprezentacji, języka, indywidualizowania użytkowanych przedmiotów, indywidualizowania miejsca zamieszkania etc.” (Drozdowski i in. 2014: 31). Takie spojrzenie na

udział w kulturze konstituuje jego sieciowy charakter, trudność w identyfikacji jego centrum, silnie interakcyjny charakter, zmienność, oparcie bardzo wielu konstytutywnych dlań procesów na produkowaniu nowych typów związków i relacji. Sprawia to, że relacyjny i procesualny charakter kultury na skutek zmian technologicznych, społecznych i cywilizacyjnych stał się dziś lepiej dostrzegalny (Drozdowski i in. 2014: 19). Stanowi to istotny aspekt dla kształtowania humanistyki we współczesnym świecie, w którym technologie odgrywają ważną rolę, zmieniającą codzienność, obejmującą wszystkie dziedziny życia i wpływającą na partycypację w kulturze i wytwarzanie jej przez podmioty, którymi nie są już dziś tylko ludzie, ale również cyborgi czy roboty, urządzenia, algorytmy organizujące ich działanie, złożone symulacje (w grach wideo), sieci przesyłu danych i nakładające się na nie mechanizmy marketingowe, reklamowe i inne. Wszystko to wpływa na ostateczny kształt współczesnych wytworów tworzących naszą rzeczywistość.

Dylematy i wyzwania stojące przed współczesną humanistyką zostały zaprezentowane w tekstach składających się na monografię. Zostały one podzielone na dwie części, pierwsza podejmuje temat przyszłości człowieka w dobie posthumanizmu oraz ukazuje konsekwencje socjologiczne i antropologiczne udziału nowych technologii w kształtowaniu rzeczywistości społeczno-kulturowej. Druga część skupia się na wskazaniu przemian zachodzących we współczesnej kulturze i sztuce oraz szeroko pojętej aktywności o charakterze kulturalnym, kształtowanej na styku świata rzeczywistego i wirtualnego z udziałem mediów cyfrowych.

Bibliografia

- Aarseth, E. (2010). *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, [w:] M. Filiciak. *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa: Wydawnictwo SWPS.
- Alexander, J. (2010). *Znaczenia społeczne*, przeł. S. Burdziej, J. Gądecki. Kraków: Nomos.

- Bomba, R. (2013). *Narzędzia cyfrowe jako wyznacznik nowego paradygmatu badań humanistycznych*, [w:] R. Bomba, A. Radomski. *Zwrot cyfrowy w humanistyce*. Lublin: E-naukowiec.
- Bomba, R. (2014). *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Campa, R. (2008). *Pure Science and the Posthuman Future*, *Journal of Evolution and Technology*, 19(1), <http://jetpress.org/v19/campa.htm> (dostęp: 1.08.2016).
- Clynes, M.E.; Kline, N.S. (1960). *Cyborgs and Space*, *Astronautics*, <http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf> (dostęp: 1.08.2016).
- Domańska, E. (2007). *Zwrot performatywny we współczesnej humanistyce*. Teksty Drugie, 5.
- Dovey, J.; Kennedy, W.H. (2011). *Kultura gier komputerowych*, przeł. T. Macios, A. Oksiuta. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Drozdowski, R. i in. (2014). *Praktyki kulturalne Polaków*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Entertainment Software Association. 2013. *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2013.pdf (dostęp: 1.08.2016).
- Jelevska, A. (2014). *Wstęp*, [w:] *Sztuka i technologia w Polsce. Od cyberkominizmu do kultury makerów*, red. nauk. A. Jelevska. Poznań: Wydawnictwo UAM.
- Kill, A. (2012). *Nowe media jako nasi współnicy. O sprawczości technologii na podstawie myśli Bruno Latoura*. Teksty Drugie, 6.
- Klichowski, M. (2014). *Narodziny cyborgizacji. Nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji*. Poznań: Wydawnictwo UAM.
- Krzysztofek, K. (1999). *Człowiek posthumanistyczny?*, *Kultura Współczesna*, 1.
- Kurzweil, R. (2013). *Nadchodzi osobliwość: kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, przeł. A. Nowosielska, E. Chodkowska. Warszawa: Kurhaus Publishing.
- Latour, B. (2010). *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, przeł. A. Derra, K. Abriszewski, Kraków: Universitas.
- Leszczyńska, K.; Skowronek, K. (2012). *Wolność i wierność. O roli „zwrotów” w humanistyce i naukach społecznych*, [w:] K. Leszczyńska, K. Skowronek (red.), *Performatywne wymiary kultury*. Kraków: Libron.

- Lister, M. i in. (2009). *Nowe media. Wprowadzenie*, przeł. M. Lorek, A. Sądza, K. Sawicka. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Michael, D.; Chen, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Info*. Boston: Course Technology PTR.
- Newzoo (2013). *The Global Games Market*, https://newzoo.com/wp-content/uploads/2011/06/Newzoo_Free_Global_Trend_Report_2012_2016_V2.pdf (dostęp: 1.08.2016).
- NoNoobs (2013). *Game Industry Trends*, <http://www.git2013.pl/raport> (dostęp: 1.08.2016).
- Penley, C.; Ross, A. (eds.). (1991). *Technoculture*. Minnesota, London: University of Minnesota Press.
- Pitrus, A. (2012). *Olbrzym wychodzi z cienia: gry wideo jako awangarda współczesnej kultury audiowizualnej*, [w:] tegoż, *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Postman, N. (1995). *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, przeł. A. Tanalska-Dulęba. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Robins, K.; Webster, F. (1993). *Times of the Technoculture. From the Information Society to Virtual Life*. London–New York: Routledge.
- Shaw, D.B. (2008). *Technoculture: the Key Concepts*, Oxford–New York: Berg.
- Stout, D. (2016). *Neurobiologia epoki kamienia*. Świat Nauki, 5.
- Turner, J. (2004). *Struktura teorii socjologicznej*, przeł. G. Woroniecka i in. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Zawojski, P. (2005). *Sztuka cyfrowa jako wyzwanie dla estetyki*, [w:] M. Ostrowicki. *Estetyka wirtualności*. Kraków: Universitas, <http://www.zawojski.com/2006/04/19/sztuka-cyfrowa-jako-wyzwanie-dla-estetyki/> (dostęp: 23.07.2016).

| TRANSHUMANIZM I OKOLICE

Kamil Szymański, UMCS w Lublinie

Transhumanizm w kontekście stanowisk historiozoficznych

Transhumanism in the Context of Historiosophical Positions

Streszczenie

Artykuł ma na celu charakterystykę szeroko rozumianego transhumanizmu jako teorii historiozoficznej, a także jej analizę porównawczą w stosunku do wybranych teorii historiozoficznych okresu nowożytności. Autor wykorzystuje do tego modelowy podział stanowisk historiozoficznych zaproponowany przez Leszka Kopciucha, oparty na pięciu paradygmatach dotyczących istotnych zagadnień filozofii historii, m.in. podziału na stanowiska optymistyczne i antyoptimistyczne czy progresywistyczne i antyprogresywistyczne. W artykule wskazuje również podobieństwa w sposobie myślenia badaczy okresu nowożytności oraz współczesnych przedstawicieli transhumanizmu, postrzegających dzieje w sposób optymistyczny oraz progresywistyczny.

Słowa kluczowe: transhumanizm, historiozofia, postęp, Max More, Nick Bostrom.

Abstract

The article aims at characterising transhumanism as a theory of philosophy of history, and a comparative analysis in relation to selected historiosophical theories of the period of modernity. For this purpose the author uses a historiosophical positions model proposed by Leszek Kopciuch, based on the five paradigms concerning relevant issues of history of philosophy, i. a. a division to optimistic and anti-optimistic positions, or progressivist and anti-progressivist ones. In the article he points out the similarities in the mind-set of researchers in the period of modernity and of contemporary representatives of transhumanism, perceiving history as optimistic and progressivist.

Keywords: transhumanism, philosophy of history, progress, Max More, Nick Bostrom.

Wstęp

Transhumanizm (określany również jako H+) oraz jego postrzeganie stale się zmieniają. Zaczyna być określany mianem ideologii, światopoglądu, teorią społeczno-polityczną, filozofią czy również postrzegany jako proces zachodzących w człowieku zmian. Dowodem mnogości definicji może być fakt, iż w obrębie transhumanizmu formułowane są hipotezy dotyczące dalszych losów gatunku ludzkiego, a także nadchodzących przemian społecznych, które mają nastąpić z udziałem techniki oraz nauki. Transhumanizm widzi człowieka jako plastyczne dzieło ewolucji, które nieustannie zmieniało się w czasie na przestrzeni ostatnich tysięcy lat. Koncepcja ta zakłada, że rozwój naukowo-techniczny może umożliwić „uruchomienie” nowych możliwości przekształceń ludzkiego świata oraz samego człowieka.

Jedni z najważniejszych przedstawicieli transhumanizmu, Max More czy Nick Bostrom, podkreślają jego intelektualne korzenie w epoce oświecenia (Bostrom 2013: 15). Myśliciele okresu nowożytności, jak Francis Bacon czy August Comte, podobnie jak transhumaniści, dostrzegali możliwości naukowo-techniczne swojej epoki, formułując zbliżone wnioski co do możliwości dalszego rozwoju naukowo-intelektualnego gatunku ludzkiego. W pewnym sensie transhumanizm kontynuuje oświeceniową wiarę w to, że w człowieku dokonuje się rozwój, współcześnie zaś sposobem na realizację owego postulatu ma być właśnie wykorzystanie zaawansowanego dorobku naukowego.

[...] odtąd przyszłość ludzkości, wyznaczona przez rozwój wiedzy i jej praktycznych zastosowań, będzie stanowić stopniową realizację wartości coraz wyższych, ponieważ będzie się wiązać z rozwojem ludzkich możliwości, zwłaszcza zaś z postępującym panowaniem człowieka nad obcymi dotychczas i wrogimi siłami przyrody (Czarnecki 1992: 85).

Jak zauważa Zdzisław Czarnecki, oświeceniowe myślenie wiązało się z pozytywnym wartościowaniem przyszłości z tego względu, że *a priori* zakładano, że wraz z biegiem czasu wszelkie sfery ludzkiej egzystencji będą ulegać „ulepszeniu”.

Biorąc pod uwagę współczesną, akademicką popularność transhumanizmu¹, zasadne jest przeanalizowanie jego pozycji i stosunku do innych teorii historiozoficznych, dzięki czemu możliwe byłoby sformułowanie odpowiedzi na pytanie o relacje transhumanizmu i historii. W analizie historiozoficznej transhumanizmu wykorzystam modelowy podział teorii historiozoficznych zaproponowany przez Leszka Kopciucha, gdyż podział ten stanowi syntezę metodologii używanych przez innych historiozofów, co nadaje mu cechę aktualności (Kopciuch 2014: 44–45). Modelowy podział koncepcji pozwoli przeanalizować ideę transhumanizmu z użyciem wzajemnie się krzyżujących i uzupełniających paradygmatów, dając jednocześnie pewien całościowy obraz tego projektu. Paradygmaty, które zostały wykorzystane w modelu Kopciucha, to (Kopciuch 2014: 44):

¹ Chciałbym podkreślić, że moja analiza koncepcji transhumanizmu opiera się na całościowym postrzeganiu teorii różnych autorów, jak np. Maksa More'a czy Nicka Bostroma, z tego względu, że do tej pory nie powstała żadna spójna i całościowa teoria dotycząca zagadnienia transhumanizmu, a także dalszych przemian człowieka w kondycję postludzka. Max More w *Principles of Extropy 3.11* pisał: „Zasady [ekstropii – K.Sz.] nie pretendują do bycia całościową koncepcją filozofii życia. Świat nie potrzebuje kolejnego totalitarnego dogmatu” (More 2003). Na potrzeby swojej analizy przyjmuję, że teorię transhumanistów wzajemnie się uzupełniają, dając całościowy obraz owej koncepcji, czego kolejnym dowodem może być częste powoływanie się transhumanistów na swoje prace związane z tą tematyką.

1. Podział na progresywizm i antyprogresywizm, które zakładają kolejno:
 - a) postęp w historii dokonuje się jako obiektywna tendencja bez udziału ludzi lub jako tendencja subiektywna lub subiektywno-obiektywna wraz z udziałem ludzi w kształtowaniu historii,
 - b) w dziejach następują regres i powolny upadek lub historia „stoi w miejscu”.
2. Trzy schematy myślenia dotyczące „działania w historii”:
 - a) teoretyczny – w historii za postęp odpowiada obiektywna zasada dziejów, człowiek jest jedynie „narzędziem” w historii, a wiedza o historii ma charakter retrospektywny,
 - b) praktyczny – obiektywna zasada dziejów jest niepoznawalna, historię napędza spontaniczna ludzka aktywność; człowiek nie tylko poznaje dzieje, ale może też formułować pewne hipotezy prospektywne,
 - c) teoretyczno-praktyczny – człowiek jest zarówno narzędziem, jak i kreatorem dziejów, postęp w historii następuje dzięki obiektywnym prawom historii, jednak potrzebny jest również do tego działanie człowieka; człowiek poznaje dzieje zarówno retrospektywnie, jak i prospektywnie, natomiast zadanie filozofii jest praktyczno-poznawcze – ma ona odkryć obiektywne prawa dziejów, które staną się fundamentem dalszego działania.
3. Podział stanowisk związany z formułowanymi przez nie możliwościami poznania praw dziejowych:
 - a) skrajny optymizm epistemologiczny – zakładający, że całość dziejów jest poznawalna, przy czym dzieje to przeszłość, teraźniejszość oraz przyszłość,
 - b) umiarkowany optymizm epistemologiczny – zakładający, że dzieje są poznawalne, ale nie możemy formułować sądów co do przyszłości,
 - c) pesymizm epistemologiczny – zakładający, że prawa dziejów, nawet jeśli istnieją, są niepoznawalne.

4. Podział na teorie optymistyczne i antyoptymistyczne. Choć wydaje się, że są to synonimy progresywizmu i antyprogresywizmu, to jednak w historiozofii można znaleźć teorie, które nie zakładają progresywizmu, a jednak są optymistyczne.

Pytanie, czy dana teoria formułuje określony cel postępu.

Tęgo rodzaju analiza modelowa pozwoli rozpoznać z perspektywy filozofii dziejów właściwości transhumanizmu oraz dokonać umiejscowienia go pośród innych koncepcji historiozoficznych – w zależności od posiadanych cech (Kopciuch 2014: 45–49), związanych z kategorią rozwoju dziejowego oraz dotyczących problemu postępu.

Transhumanizm a inne koncepcje historiozoficzne

Transhumanizm (Jotterand 2010), podobnie jak oświeceniowe koncepcje historiozoficzne, stara się wskazać pewne prawidłowości sterujące rozwojem człowieka na przestrzeni dziejów, formułując również pewne prawdopodobne ścieżki dalszego rozwoju człowieka. Nicolas de Condorcet, jeden z twórców teorii postępu, dokonując refleksji nad rozwojem dziejowym ducha ludzkiego, deklaruje wiarę w to, że wszelka zmiana dziejowa dokonuje się na korzyść człowieka. Podkreślał on społeczną i historyczną wartość postępu (Condorcet 1957: XXXVIII). Jak pisze Bostrom:

Dziedzictwo od czasów renesansu, w połączeniu z wpływami Izaaka Newtona, Tomasza Hobbesa, Johna Locke’a, Immanuela Kanta, Markiza de Condorceta i innych, tworzyło podstawy pod racjonalny humanizm, który akcentował rolę nauki oraz krytycznego myślenia – a nie objawienia i religijnych autorytetów – jako sposobów poznania świata natury i jego przeznaczenia oraz natury ludzkiej, a także budowania fundamentów moralności. Transhumanizm ma swoje korzenie w tym racjonalnym humanizmie (Bostrom 2003: 40) [tłum. własne].

Koncepcja H+ opiera się na dostrzeganiu ewolucyjnego rozwoju człowieka (Bostrom, 2013: 15), interpretując go jako „twór”, który stale ulega doskonaleniu, a także dostosowuje otoczenie w celu realizacji potrzeb. Przewiduje on stopniową ewolucję człowieka w stronę transczłowieka, a następnie postczłowieka (Bostrom 2005: 5), gdzie każda z kolejnych form przekracza zdolności poprzedniej na wszelkich dostępnych im płaszczyznach egzystencji. Transhumanizm afirmuje również przyspieszenie w kulturze, co stanowi dla niego podstawę do krytyki dotychczasowej ewolucji biologicznej człowieka, która według H+ jest czymś, co powinno zostać ulepszone wyłącznie z tego względu, że posiadamy (lub będziemy posiadać), by tego dokonać. Inną negatywną cechą ewolucji jest to, że nie jesteśmy w stanie kontrolować zmian, które dzięki niej zachodzą. Skutkiem tego człowiek wraz ze swoim „naturalnym” rozwojem uzyskał pewne cechy, które postrzegane są przez transhumanizm jako wady (More 2013: 344–345), np. niewystarczająca długość życia, ograniczenia zmysłowe czy intelektualne. Transhumaniści sądzą, że gdyby ludzie uzyskali możliwość samodzielnego kierowania dalszym biegiem swojego rozwoju ewolucyjnego, to byłiby oni zdolni zniwelować swoje „wady”, a także rozwijać się w sposób celowy w stronę hipotetycznie „lepszyc jednostek oraz doskonalszego społeczeństwa” (Bostrom 2003: 5).

Koncepcja transhumanizmu, podobnie jak oświeceniowe teorie historiozoficzne, dokonując refleksji nad przemianami dziejowymi ludzkości, formułuje pewne przewidywania dotyczące przyszłości. Jak pisał Condorcet:

Nadzieje nasze co do przyszłości rodzaju ludzkiego sprawdzają się do trzech zasadniczych punktów: obalenie nierówności między narodami, większa równość w obrębie samego ludu i rzeczywiste udoskonalenie się człowieka (Condorcet 1957: 212).

I właśnie tego rodzaju oświeceniowa wiara w to, że cel człowieka to ciągłe doskonalenie się, jest pokrewna myśli transhumanizmu.

Realne korzyści, jakie pociągnie ze sobą postęp, którego możemy spodziewać się niemalże z zupełną pewnością, będą się zwiększać tak długo, jak długo będzie doskonalić się rodzaj ludzki [...] (Condorcet 1957: 225).

Pozytywista, Auguste Comte, podkreślający rolę i wartość nauki w rozwoju dziejowym, jest również przykładem badacza, który miał wpływ na stopniowy wzrost afirmowania nauki oraz techniki. Wyróżniał on trzy fazy rozwoju: teologiczną, metafizyczną oraz pozytywną (Comte 2009: 23), które wiązały się ze stopniowym rozwojem umysłowości przechodzącej od rozważań nad kwestiami religijnymi przez filozoficzne aż do ostatniej fazy, która określana była jako racjonalna, zajmująca się kwestiami ścisłymi i rzeczowymi (Comte 2009: 38–45). Zbigniew Kuderowicz, analizując koncepcję Comte’a, zauważa, że „Postęp odbywa się na drodze ewolucji” (Kuderowicz 1983: 135), charakteryzując ją jako refleksję nad pewnego rodzaju regularnością związaną z rozwojem społecznym. Są to przykłady koncepcji, które w pewnym stopniu budowały podwaliny pod naukowo-techniczny charakter oraz wiarę w postęp współczesnego transhumanizmu².

Przed przystąpieniem do właściwej analizy transhumanizmu z wykorzystaniem modelu Kopciucha chciałbym wskazać problem związany z postrzeganiem owej myśli przez pryzmat historiozofii. Max More jest przeciwny postrzeganiu transhumanizmu jako teorii, która formułuje pewne przewidywania co do kształtu przyszłości, co jest domeną koncepcji historiozoficznych. Pisze on:

Kolejnym nieporozumieniem [...] jest to, że transhumanizm w istocie tworzy przewidywania co do kształtu przyszłości. Na pewno część transhumanistów (którzy mogą się z tym

² Sam termin „transhumanizm” został użyty po raz pierwszy przez Juliana Huxleya w jego pracy *New Bottles for New Wine* (1957), choć wątki transhumanistyczne mogą być dostrzeżone już w pracy Nikołaja Fiodorowa *Filozofia wspólnego czynu*.

nurtem utożsamiać lub nie) tworzy pewne przewidywania. [...] Poza przewidywaniami, które tworzone są przez pojedynczych badaczy, jest zasadne twierdzić, że transhumanizm opiera się głównie na oczekiwaniach dotyczących dalszego rozwoju technicznego. Jednakże, szczegółowe prognozy nie są formułowane w obrębie transhumanizmu. Transhumanizm jest definiowany przez zaangażowanie w kształtowaniu fundamentów przyszłości definiowanej przez wartości, cele i wyznaczaniu kierunku, a nie faktycznych działaniach (More 2013b: 23) [tłum. własne].

Choć More broni się przed postrzeganiem transhumanizmu jako koncepcji formułującej przewidywania dotyczących przyszłości³, to jednak uważam, że nie ma on w tej kwestii racji. Głównym problemem jest to, że o przyszłości można mówić na różne sposoby. Przykładowo, Karl Popper twierdzi, że żadna z teorii historiozoficznych nie może formułować obiektywnych przewidywań co do kształtu przyszłości. Gdybyśmy mogli „dokładnie” przewidywać przyszłość i formułować sądy, które można stosować do przyszłości, przyszłość ulegałaby zmianie, ilekroć dany sąd zostałby wypowiedziany (Popper 1999: 21–25). Z tego względu twierdzi on, iż obiektywna przyszłość jest niepoznawalna, ponieważ każde nasze „obecne” działanie wpływałoby na jej przyszły kształt. Warto zwrócić uwagę na to, iż teorie historiozoficzne nie formułują wprost obiektywnych dróg dalszego postępu, które są konieczne do osiągnięcia, lecz tworzą pewne przewidywania co do możliwego kształtu przyszłości, dokonując refleksji nad samą historią oraz „dotychczasowymi” działaniami w świecie. Również Nick Bostrom, analizując możliwe, przyszłe losy człowieka, formułuje pewne scenariusze dalszego biegu historii. Przewiduje on, że ludzkość może wyginąć, cofnąć się w rozwoju na skutek jakiejś katastrofy, zatrzymać się w rozwoju

³ Są jednak badacze transhumanizmu, którzy formułują wprost przewidywania dotyczące dalszego rozwoju naukowo-technicznego, np. Raymond Kurzweil oraz jego teoria osobliwości [*Singularity*] (Kurzweil 2013: 36–37).

lub osiągnąć fazę postludzką (Bostrom 2009: 196–208). Scenariusze zaproponowane przez Bostroma również noszą znamiona teorii historiozoficznych, ponieważ wysuwają hipotezy dotyczące przyszłości, a wynikają one z dotychczasowej wiedzy, doświadczeń oraz refleksji nad historią.

Z tego względu uważam, że transhumanizm można zaliczyć do koncepcji historiozoficznych. Nawiązuje on schematem teoretycznym do innych stanowisk filozofii historii, formułując pewne sądy co do przypuszczalnego kształtu przyszłości. Rozpoznaje pewne działania, prawidłowości w dotychczasowej historii rozwoju, i na podstawie tych doświadczeń tworzy prognozy oraz wskazuje możliwe ścieżki rozwoju gatunku ludzkiego, w stronę kondycji postludzkiej, co de facto jest pewnego rodzaju sposobem przewidywania przyszłości. W związku z tym, pomimo argumentacji More'a, sądzę, że transhumanizm może być umiejscowiony pośród innych stanowisk historiozoficznych.

Transhumanizm – koncepcja progresywistyczna czy antyprogresywistyczna?

Przechodząc do analizy transhumanizmu, związanej z paradygmatami zaproponowanymi przez Kopciucha, pytanie, czy transhumanizm jest koncepcją progresywistyczną czy antyprogresywistyczną, wydaje się pozornie niepotrzebne. Koncepcja ta zakłada doskonalenie się człowieka na drodze ewolucji biotechnologicznej oraz wytworzenie nowego, doskonalszego społeczeństwa przez zmienione jednostki ludzkie. Za bazę teoretyczną tego procesu można uznać teorię ekstropii, której autorem jest wspomniany More. Ekstropię definiuje on jako „Rozszerzenie inteligencji żyjącego lub zorganizowanego systemu, funkcjonalnego ładu, witalności, zdolności, a także nacisk na ulepszenie” (More 2003)⁴. Opiera się ona na siedmiu

⁴ More 2003: <http://lists.extropy.org/pipermail/extropy-chat/2004-May/006399.html> [tłum. własne].

zasadach⁵: Nieustannym Postępie, Autoprzemianie, Praktycznym Optymizmie, Inteligentnej Technice, Otwartym Społeczeństwie, Samodzielności oraz Racjonalnym Myśleniu. Powyższe zasady, choć czasem niewyrażone wprost, można dostrzec również w teoriach innych transhumanistów⁶. To właśnie zasady Nieustannego Postępu oraz Racjonalnego Myślenia, niezwykle ważne w koncepcji transhumanizmu, są istotnym nawiązaniem do myśli związanej z oświeceniem francuskim, które kładło nacisk właśnie na rozwój intelektualny, materialny i kulturowy, w tym naukowo-techniczny. Jednakże myśl związana z oświeceniem niemieckim postrzegała postęp nie jako proces ulepszania się artefaktów czy powiększanie wiedzy naukowej, lecz utożsamiała go z doskonaleniem się człowieka na poziomie moralnym (Kuderowicz 1983: 60). Z tego punktu widzenia postęp według transhumanizmu nie musi być tożsamy z postępem samego człowieka.

Warto w tym miejscu przypomnieć teorię antyprogresywną Jeana-Jacques'a Rousseau, który krytykował rozwój naukowo-techniczny, postrzegając go nie jako postęp, lecz przyczynę stopniowego upadku moralnego człowieka. Rousseau pisał:

-
- ⁵ Pierwotnie artykuł More'a *The Extropian Principles*, opublikowany w czasopiśmie „Extropy” w 1990 roku, zawierał jedynie cztery zasady: Boundless Expansion, Self-Transformation, Dynamic Optimism, Intelligent Technology. Z czasem zostały one przeformułowane, dodano także trzy nowe zasady. Obecnie są to: Perpetual Progress, Self-Transformation, Practical Optimism, Intelligent Technology, Open Society, Self-Direction, Rational Thinking.
- ⁶ Zob. Kurzweil 2013: 49–111. Dokonuje on analizy tempa „rozwoju technicznego” prowadzącego w stronę tzw. osobliwości, zakładając, że rozwój ten jest nieskończony oraz ciągle przyspieszający. Jest to przykład zastosowania idei Nieustannego Postępu More'a. Innym przykładem może być teza Nicka Bostroma (Bostrom, 2003: 32), że społeczeństwo postczłowieka jest obecnie niemożliwe do scharakteryzowania, ponieważ wolność postludzka daje mu niemal nieograniczone możliwości. Stanowi to sposób wyrażenia idei Otwartego Społeczeństwa, Samodzielności i Autoprzemiany.

Jeśli zajmowanie się naukami jest szkodliwe dla zalet bojowych, to mniej jeszcze sprzyja moralnym. Nasze wychowanie, wręcz obłąkane, od pierwszych lat przyozdabia nasz umysł, a nasz sąd o rzeczach wypacza. Wszędzie widzę ogromne zakłady, gdzie kosztem nie byle jakim wychowuje się młodzież, by ją nauczyć wszystkiego oprócz jej obowiązków.

Nikt nie pyta o prawość człowieka, ale o jego zdolności; ani czy książka jest pożyteczna, tylko czy dobrze jest napisana. Mnożą się i sypią nagrody dla umysłu i talentu, a cnota pozostaje nieuwieńczona (Rousseau 1956: 37).

Jest to przykład na to, że kategoria postępu w historiozofii może być postrzegana na różne sposoby; niekoniecznie musi odnosić się wyłącznie do rozwoju naukowo-technicznego, który „doskonali” człowieka tylko na poziomie materialnym.

Choć nie można zanegować naukowo-technicznego postępu ludzkości, to jednak nie musi on być tożsamy z „doskonaleniem” się człowieka. Z tego względu transhumanizm postuluje nie tylko wykorzystanie dorobku naukowo-technicznego w celu fizycznego ulepszenia człowieka (Bostrom 2005), lecz w jego obrębie można dostrzec wiarę w to, że tego rodzaju postęp pociągnie również za sobą rozwój człowieka na poziomie moralnym. „Ludzie muszą użyć rozumu i moralności, aby ukształtować swą dalszą ewolucję” (Bostrom 2013: 20) [tłum. własne]. Ma to być związane z tym, że człowiek zostanie obciążony ogromną odpowiedzialnością za swoje dalsze losy, jak i tym, że postulowany przez transhumanizm post-człowiek ma być doskonalszy na dostrzegalnych przez transhumanizm płaszczyznach, jak intelektualna czy emocjonalna (Bostrom, 2005). Jak podkreśla Mark Walker: „To samo odnosi się do cnót moralnych [chodzi o możliwości intelektualne – K.Sz.]: mały są z nami w takim stosunku, jak my znajdujemy się w stosunku do postludzi” (Walker 2011: 43) [tłum. własne].

Postczłowiek może rozwijać się jako osoba zarówno w moralnym i duchowym wymiarze bez niewłaściwych ostróg, które

są czasem konieczne w rozwoju ludzkości. Zdolność spontanicznego rozwoju w obu tych wymiarach może być postrzegana jako aspekt zdolności emocjonalnych (Bostrom 2013: 48) [tłum. własne].

Bostrom utożsamia rozwój sfery emocjonalnej oraz jej kontroli z rozwojem postczłowieka na gruncie moralnym. Przewiduje również, że rozwój intelektualny doprowadzi do odkrycia teorii filozoficznych, których nie był w stanie odkryć dotychczasowo człowiek (Bostrom 2005: 6). Również możliwość kontroli własnych emocji ma doprowadzić do tego, że postludzie staną się „doskonalsi” na poziomie moralnym, przez co progresywizm transhumanizmu ma dotknąć wszelkich sfer ludzkiego życia.

Transhumanizm jako teoretyczna, praktyczna czy teoretyczno-praktyczna historiozofia?

Kolejna część modelowego podziału na koncepcje teoretyczne, praktyczne i teoretyczno-praktyczne wiąże się z pytaniem, kto odpowiada za rozwój i kształt dziejów. Według koncepcji transhumanizmu niewątpliwie za rozwój dziejowy odpowiedzialny ma być człowiek. More w *Liście do Matki Natury* twierdzi, że człowiek powinien zyskać możliwość samokształtowania, by zredukować „błędy natury”, a także by móc kroczyć drogą, którą sam uzna za właściwą (More 2013a: 334). Formułuje siedem poprawek (More 2013a: 344), które powinny zostać zrealizowane, by człowiek mógł przekształcić się w postczłowieka (Szymański 2015a: 141–142). Nie można wykluczyć, że wraz ze zmianą w jednostkach ludzkich nie nastąpi zmiana na gruncie społecznym. Postludzie, którzy będą budować przyszły świat, prawdopodobnie poddadzą modyfikacji dotychczasowy ład społeczny. Jednak, jak zauważa Bostrom, nie mamy obecnie możliwości mówienia o tym, jak ów świat będzie mógł wyglądać (Bostrom 2003: 32). Biorąc pod uwagę, że człowiek, zgodnie z wartościami transhumanistycznymi, nie jest ograniczany

w żaden sposób w możliwości kształtowania samego siebie, nie można przez to przewidzieć, jaki kształt przyjmie przyszłe społeczeństwo. Bostrom przyjmuje jednak *a priori*, że przyszły świat będzie „lepszy” niż dotychczasowy (Bostrom 2003: 32).

Jeśli pytamy o obiektywną zasadę, która wpływa na kształt i rozwój dziejów, tego typu zasada może być scharakteryzowana jako proces ewolucji. Transhumanizm, zgodnie z zasadą ewolucji, postrzega człowieka jako dzieło, które ulega przekształceniom oraz doskonaleniu się w czasie (Bostrom 2005: 2). Choć sam transhumanizm postuluje wykorzystanie zaawansowanej nauki oraz techniki w celu usprawnienia i udoskonalenia człowieka, to jednak, jak sądzę, nie jest to równoznaczne z tym, że ewolucja, jako zasada rozwoju, przestanie przebiegać, lecz zmianie ulegnie jedynie jej metoda. Sami transhumaniści, formułując swoje koncepcje, przedstawiają dalszy rozwój człowieka właśnie w sposób ewolucyjny, czego przykładem może być stopniowa przemiana człowieka w transczłowieka (Szymański 2015a: 138), następnie w postczłowieka, i prawdopodobnie dalej (Szymański 2015a: 137). Z tego względu można uznać, że w obrębie transhumanizmu zasada ewolucji jest pewną obiektywną, działającą w historii zasadą rozwoju oraz postępu technicznego, społecznego, biologicznego itp. Z tego względu transhumanizm można zaliczyć do modelu teoretyczno-praktycznego.

Zgodnie z charakterystyką owego paradygmatu człowiek w koncepcji transhumanizmu jest zarazem kreatorem dziejów, jak i narzędziem, które podlega obiektywnym, dziejowym zasadom rozwoju. Dodatkowo, transhumanizm dostrzega retrospektywne procesy prowadzące do rozwoju gatunku ludzkiego, a także formułuje pewne możliwe postulaty dotyczące kształtu przyszłości.

Transhumanizm a przewidywanie praw dziejowych

Jeśli pytamy o stosunek epistemologiczny transhumanizmu do historii, to uważam, że można zakwalifikować go jako paradygmat skrajnego optymizmu epistemologicznego. Paradygmat ten zakłada,

że całość dziejów jest poznawalna, przy czym dzieje rozumie się jako przeszłość, terażniejszość oraz przyszłość (Kopciuch 2014: 52). Opiera się on na determinizmie historycznym (Kuderowicz 1983: 122), który głosi możliwość przewidywania przyszłości na podstawie terażniejszości, pozwalając jednocześnie na aktywny wpływ na kształt przyszłości. Determinizm historyczny związany jest z wiarą w skuteczne działanie społeczne, które polega na rozpoznaniu problemów oraz potrzeb człowieka, a przez to wdrożeniu odpowiednich działań w przyszłości. Ma on związek z dostrzeganiem pewnej regularności w historii (Kuderowicz 1983: 122), a co za tym idzie, wiarą w to, że pewne prawidłowości historyczne są możliwe do rozpoznania oraz że na historię składa się głównie aktywność społeczna. Innym paradygmatem formułującym możliwość rozpoznania procesów dziejowych jest umiarkowany optymizm, lecz zakłada on, że niemożliwe jest przewidywanie przyszłości.

Choć More broni się przed mówieniem o transhumanizmie jako o koncepcji formułującej sądy co do kształtu przyszłości, to jednak – powołując się na wspomniany już wcześniej argument Poppa – nie istnieje możliwość obiektywnego mówienia o przyszłości, jak rozumie to More. Na gruncie teorii determinizmu historycznego transhumanizm odkrywa pewne prawa historyczne (zasada ewolucji), a także dostrzega obecne możliwości naukowo-techniczne, które mają doprowadzić do poprawy życia ludzkiego, lecz mnogość dróg rozwoju i możliwości przekształceń uniemożliwia nam stwierdzenie, którą dokładnie drogą podąży transhumanizm i jakie będą jego konsekwencje. Warto zwrócić uwagę na to, iż transhumanizm, formułując sądy dotyczące dalszego rozwoju człowieka, przyjmuje, że doskonalił się on w czasie, a także proces ten jest trwały. W związku z tym w historii zachodzi proces „doskonalenia”, czego rezultatem ma być przekształcenie kondycji ludzkiej w kondycję postludzką. Dodatkowo, przywołując ideę ekstropii, która według More’a ma być daleka od formułowania teorii dotyczących kształtu przyszłości, opiera się na zasadzie, że rozwój będzie odbywać się w sposób „nieskończony” (More 2011: 139–141). Myślenie to wiąże się z formułowaniem pewnego rodzaju sądów wobec możliwości rozwoju przyszłości, w związku

z tym transhumanizm, jak sądzę, może być zakwalifikowany do paradygmatu skrajnego optymizmu epistemologicznego.

Stanowisko optymistyczne czy pesymistyczne?

Jeśli pytamy o charakter koncepcji transhumanizmu, można zakwalifikować ją jako koncepcję optymistyczną. Co prawda, postulowana przez transhumanizm ewolucja biotechnologiczna, a także dalszy rozwój naukowo-techniczny, niosą ze sobą poważne niebezpieczeństwo dla całego rodzaju ludzkiego, co zauważa Bostrom (Bostrom 2003: 22). Wskazuje on, że główne ryzyko egzystencji będzie powstawać w najbliższym czasie właśnie za sprawą człowieka. Należą do niego między innymi niebezpieczeństwa związane z nanotechnologią, bronią biologiczną, rozwojem sztucznej inteligencji czy zagrożenie wojną nuklearną (Bostrom 2003: 24). Sugeruje on jednak, że przy zachowaniu ostrożności oraz działaniu w sprawie „wspólnego dobra” należy podjąć ryzyko w stronę dalszego postępu (Bostrom 2003: 27) ze względu na korzyści płynące z dalszej ewolucji biotechnologicznej, czyli ulepszenia człowieka, a także, być może, wyeliminowania właśnie tego rodzaju zagrożeń. Przyjmując hipotezę, że postczłowiek będzie również doskonalszy moralnie, być może będzie zależeć mu na spokojnym życiu oraz zachowaniu pokoju na świecie. Również jako koncepcja historiozoficzna transhumanizm jawi się jako idea optymistyczna, twierdzi się w nim bowiem, że jesteśmy w stanie udoskonalić człowieka, zwiększając jego długość życia, zdolności umysłu czy poziom emocjonalny. Z tego względu transhumanizm, na pewnym poziomie dyskursu, można nawet nazwać koncepcją utopijną (Szymański 2015b: 172–173).

Kres czy nieustanny rozwój?

Odpowiedź na pytanie, czy transhumanizm formułuje jakiś faktyczny kres rozwoju i postępu, będzie negatywna. Co prawda, jednym

z celów transhumanizmu jest zaistnienie postczłowieka, co ma nastąpić na drodze „udoskonalenia” współczesnych ludzi, to jednak należy podkreślić, że stanowi on wyłącznie jeden z postulatów, który nie ma charakteru finitystycznego, tj. bycia ostateczną formą rozwoju z perspektywy historycznej⁷. W formułowanej przez More’a koncepcji ekstropii możemy znaleźć teorię, że dokonujący się rozwój oraz postęp będą przebiegać w sposób nieskończony.

Transhumaniści nie szukają utopii, lecz „wiecznego” postępu – nigdy niekończącego się ruchu w stronę wciąż oddalającego się celu ekstropii. Jeśli projekt transhumanistyczny powiedzie się, możemy wyzbyć się problemów, które trapią współczesną ludzkość. Nie można jednak zakładać, że przyszłe życie będzie wolne od ryzyka, niebezpieczeństw, konfliktów oraz borykania się z problemami (Bostrom 2013: 23) [tłum. własne].

Zakładając również, że postulaty transhumanistyczne, a także wartości ekstropii, mają być w ciągłej realizacji, nie można wykluczyć, że postczłowiek nie będzie ostateczną postacią ewolucji człowieka. Być może postczłowiek będzie w stanie ewoluować w stronę post-postczłowieka itd.

Również Francis Fukuyama, autor teorii końca historii związanej z realizacją w świecie systemu demokracji liberalnej, w pracy *Koniec człowieka* formułuje obawy, że rozwój biotechnologiczny może doprowadzić do tego, że historia rozpocznie się na nowo (Fukuyama 2004: 27–32), tzn. postczłowiek będzie zdolny wymyślić (wytworzyć) inny, nieznany dotychczas system społeczno-polityczny, który będzie „doskonalszy” od demokracji liberalnej. Jest to pewnego rodzaju dowód na to, że proces ewolucji, postępu, rozwoju ludzkości może prowadzić do kolejnych szczebli w rozwoju, które są obecnie niedostrzegalne. Warto zwrócić uwagę, że wiele wynalazków w historii, jak np. komputer, laser czy silnik spalinowy, wpłynęło na ówczesny oraz obecny kształt świata, jednocześnie

⁷ Por. Kopciuch 2014: 142–146.

przyspieszając dalszy rozwój. Z tego względu można zakładać, że postęp techniczny prowadzi do dalszego, „samonapędzającego” się rozwoju. Przy takim rozumieniu przemiany transhumanistyczne mogą jawić się niejako perpetuum mobile, które raz wprowadzone w ruch prawdopodobnie nigdy się nie zatrzymają.

Podsumowanie

Transhumanizm jako teoria historiozoficzna jest zdecydowanie progresywistyczną oraz optymistyczną koncepcją, formułującą pozytywne przewidywania co do dalszego rozwoju człowieka oraz jego środowiska. Transhumanizm, choć dostrzega pewne zagrożenia, które mogą wynikać z tego procesu, jest nastawiony techno-optymistycznie, wierząc, że racjonalny człowiek będzie zdolny „we właściwy sposób” pokierować swoim dalszym rozwojem. Jednakże, podobnie jak oświeceniowe teorie historiozoficzne, koncepcja transhumanizmu wystawia się na krytykę związaną ze znacznym akcentowaniem pozytywnego wpływu, jaki na rozwój ludzkości wywierają nauka i technika.

Należy zaznaczyć, że rozwój, który nastąpił od początków rewolucji przemysłowej do dnia dzisiejszego, w ogromnym stopniu zmienił nasze życie i możliwości. Warto zwrócić uwagę na to, że ów postęp, możliwości samokształtowania się i nastawienie na indywidualny rozwój, które przyświecają transhumanizmowi, są już obecne w naszej kulturze. Nie sądzę jednak, byśmy mogli uznać, że na przestrzeni ostatnich trzystu lat staliśmy się bardziej moralni w naszych działaniach. Analizując obecny kształt świata, można powiedzieć, że jest wręcz odwrotnie. Stykamy się z takimi problemami jak nadmierny konsumpcjonizm, nadmierna eksploatacja planety, a także takimi wartościami jak egoizm czy skrajny hedonizm, które są domeną społeczeństw uznawanych za wysoko rozwinięte. Również negatywne historyczne wydarzenia, które dotyczą kultury Zachodu, takie jak ataki terrorystyczne, wojny czy pojawiające się zagrożenia wynikające z braku nadzoru

nad rozwojem nauki (np. działania chińskich naukowców, którzy stworzyli nowe, niebezpieczne szczepy grypy⁸, a które doprowadziły do śmierci wielu ludzi), nie napawają optymizmem, choć bez wątplenia na gruncie materialnych wytworów techniki jesteśmy znacznie bardziej rozwinięci niż kilkadziesiąt lat temu. Trudno jest jednoznacznie przyznać rację transhumanizmowi, że fizyczne ulepszenie człowieka doprowadzi do powstania „lepszego świata”. Ponadto, kwestią dyskusyjną pozostaje to, czy moralność człowieka można sprowadzić do sfery emocji i psychiki.

Ostatnią kwestią jest pytanie, czy rozwój naukowy i techniczny może przebiegać w nieskończoność? Jest to wymóg, by koncepcja transhumanizmu oparta na zasadach ekstropii mogła się potwierdzić. Jak zauważa Zdzisław Krasnodębski, wiara w ideę postępu jest obecna w naszej cywilizacji niemalże od zawsze (Krasnodębski, 2009: 42); determinowała rozwój cywilizacji od samego początku. Przepuszczalnie w chwili, gdy wyczerpią się możliwości rozwoju, na którym opiera się owa koncepcja, transhumanizm jako zasada postępu może popaść w kryzys lub nawet zaniknąć.

Bibliografia

- Bostrom, N. (2003). *The Transhumanist FAQ (Version 2.1)*. *World Transhumanist Association*, <http://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf> (dostęp: 25.03.2016).
- Bostrom, N. (2005). *Transhumanist Values*, [w:] F. Adams, *Ethical Issues for the Twenty-first Century* (3–14). Philosophy Documentation Center.
- Bostrom, N. (2009). *The Future of Humanity*, [w:] J.K.B.O. Friis, E. Selinger, S. Riis (eds.), *New Waves in Philosophy of Technology* (186–215). Basingstoke [England]; New York: Palgrave Macmillan.
- Bostrom, N. (2013). *Why I Want to Be a Posthuman When I Grow Up*, [w:] M. More, N. Vita-More (eds.), *The Transhumanist Reader: Classical and*

⁸ <http://www.geekweek.pl/aktualnosci/16245/chinscy-naukowcy-stworzyli-nowe-szczepy-grypy> (dostęp: 25.03.2016).

- Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell.
- Comte, A. (2009). *Rozprawa o duchu filozofii pozytywnej*, przeł. J.K. Warszawa: Hachette.
- Condorcet, J.A.N. de C. (1957). *Szkic obrazu postępu ducha ludzkiego poprzez dzieje*, przeł. E. Hartleb. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Czarnecki, Z.J. (1992). *Czas, wartości i historia: studia nad aksjologią czasu historycznego*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Fukuyama, F. (2004). *Koniec człowieka: konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, przeł. B. Pietrzyk. Kraków: Wydawnictwo Znak.
- Jotterand, F. (2010). *At the Roots of Transhumanism: From the Enlightenment to a Post-Human Future*. *Journal of Medicine and Philosophy*, 35(6).
- Kopciuch, L. (2014). *Szkice systematyczne z filozofii dziejów*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Krasnodębski, Z. (2009). *Upadek idei postępu*. Kraków: Ośrodek Myśli Politycznej: Wyższa Szkoła Europejska im. ks. Józefa Tischnera.
- Kuderowicz, Z. (1983). *Filozofia dziejów*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Kurzweil, R. (2013). *Nadchodzi osobliwość: kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, przeł. A. Nowosielska, E. Chodkowska. Warszawa: Kurhaus Publishing.
- More, M. (2003). *The Principles of Extropy*. Extropy Institute: <http://lists.extropy.org/pipermail/extropy-chat/2004-May/006399.html> (dostęp: 25.03.2016).
- More, M. (2011). *True Transhumanism: A Reply to Don Ihde*, [w:] G.R. Hansell, W. Grassie (eds.), *H±: Transhumanism and Its Critics*. Philadelphia: Metanexus Institute.
- More, M. (2013a). *A Letter to Mother Nature*, [w:] M. More, N. Vita-More (eds.), *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell.
- More, M. (2013b). *The Philosophy of Transhumanism*, [w:] M. More, N. Vita-More (eds.), *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell.

- Popper, K. (1999). *Nędza historycyzmu*, przeł. S. Amsterdamski. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Rousseau, J.J. (1956). *Rozprawa o naukach i sztukach*, [w:] tegoż, *Trzy rozprawy z filozofii społecznej*, przeł. H. Elzenberg, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Szymański, K. (2015a). *Transhumanizm*. *Kultura i Wartości*, 13.
- Szymański, K. (2015b). *Transhumanizm: Utopia czy ekstropia?* IDEA – Studia nad Strukturą i Rozwojem Pojęć Filozoficznych, XXVII.
- Walker, M. (2011). *Ship of Fools: Why Transhumanism Is the Best Bet to Prevent the Extinction of Civilization*, [w:] G.R. Hansell, W. Grassie (eds.), *H±: transhumanism and its critics*. Philadelphia, PA: Metanexus Institute.
- <http://www.geekweek.pl/aktualnosci/16245/chinscy-naukowcy-stworzyli-nowe-szczepy-grypy> (dostęp: 25.03.2016).

Elżbieta Olzacka, Uniwersytet Jagielloński

Od *Homo sapiens* do *Homo immortalis*. Idea nieśmiertelności w rosyjskich projektach filozoficznych i społeczno-politycznych

From Homo Sapiens to Homo Immortalis.

The Idea of Immortality in the Russian Philosophical and Socio-Political Projects

Streszczenie

Celem artykułu jest analiza rosyjskich projektów filozoficznych i społeczno-politycznych, w których centrum znajduje się idea nieśmiertelności. W pierwszej kolejności autorka przedstawia myśl rosyjskich immortalistów, począwszy od Nikołaja Fiodorowa, a skończywszy na współczesnych myślicielach: Igorze W. Wiszewie, zwolenniku biologicznej nieśmiertelności, oraz Aleksandrze Bołonkinie, zwolenniku nieśmiertelności cyfrowej. W drugiej części artykułu omawia działalność rosyjskich organizacji społecznych i politycznych, które mają na celu nie tylko filozoficzną refleksję nad ideą nieśmiertelności, ale i praktyczne wdrożenie jej w życie. W Rosji funkcjonuje współcześnie kilka prężnych stowarzyszeń (największe to Rosyjski Ruch Transhumanistyczny czy Strategiczny Ruch Społeczny „Rosja 2045”), łączących promocję ideałów transhumanizmu i immortalizmu z rozwojem technologicznych narzędzi ich urzeczywistniania. Niemniej jednak należy mieć na uwadze, że także mniejsze organizacje prowadzą wiele różnych inicjatyw, które mogą być rozpatrywane jako jeden z przejawów społecznej mobilizacji rosyjskiego społeczeństwa.

Słowa kluczowe: immortalizm, transhumanizm, nieśmiertelność, Rosja.

Abstract

The aim of the article is to analyze the idea of immortality in the Russian philosophical and socio-political projects. First, the author presents the thought of Russian philosophers-immortalists from Nikolai Fyodorov to contemporary thinkers: Igor V. Vishev, a proponent of biological immortality, and Aleksandr Bolonkin, a digital immortality supporter. In the second part of the article the author describes the activities of Russian social and political organizations, which are aimed at not only a philosophical reflection on the idea of immortality, but the practical implementation of this idea. Today in Russia there are several dynamic associations (the largest one is the Russian Transhumanism Movement and the “Russia 2045” Strategic Social Initiative). They combine the promotion of the ideals of transhumanism and immortality with the development of technological tools in order to put those ideal into practice. Nevertheless, it should be noted that even smaller organizations run a number of different initiatives, which can be considered as one of a manifestation of social mobilization of Russian society.

Keywords: immortalism, transhumanism, immortality, Russia.

Wstęp

Pragnienie nieśmiertelności towarzyszy człowiekowi od zawsze, ale dziś ten „prometejski sen”, mówiąc słowami Andrzeja Szczeklika, wydaje się nam bliższy niż kiedykolwiek wcześniej (Szczeklika 2012: 141–142). Marzenia, jakie już ponad cztery tysiące lat temu snuł Gilgamesz, bohater sumeryjskiego eposu, współcześni twórcy medycyny regeneracyjnej starają się przekuć w rzeczywistość. Pomagają im w tym biotechnolodzy i genetycy, osiągający coraz lepsze rezultaty w tworzeniu sztucznych komórek, inżynierii organów i tkanek czy klonowaniu. Jednocześnie rozwój technologii informacyjnych, robotyki i badań nad sztuczną inteligencją pozwala mieć nadzieję na przeniesienie ludzkiej świadomości na nośnik cyfrowy i zapewnienie człowiekowi wiecznego życia w ciele robota (por. Bendyk 2008).

Obok Stanów Zjednoczonych to Rosja jest dzisiaj centrum badań nad „radykalnym przedłużeniem życia” i ewolucyjnym skokiem do „neoczwolniczeństwa”. Rosjanie skupiają się zarówno na technologicznym aspekcie tej przemiany, inicjując i finansując kilka poważnych projektów w tym zakresie, jak i na filozoficznej refleksji nad nieśmiertelnością, nawiązującej do myśli Nikołaja Fiodorowa oraz rosyjskiego kosmizmu. Celem artykułu jest prezentacja (a) koncepcji najbardziej reprezentatywnych wizjonerów i propagatorów rosyjskiej filozofii immortalistycznej, a także jej źródeł, a następnie (b) misji i działalności organizacji, dążących do wdrożenia tej filozofii w życie. W pierwszej części artykułu analizie

poddana została treść tekstów filozoficznych Igora W. Wiszewa oraz Aleksandra A. Bołonkina – wpływowych myślicieli prezentujących odmienne poglądy na to, czym jest nieśmiertelność, jakie będą jej konsekwencje w wymiarze indywidualnym i społecznym oraz jakie są drogi do jej osiągnięcia. Pierwszy z nich to propagator idei dowolnie długiego życia w oryginalnym, biologicznym ciele, drugi – odwrotnie – uważa, że człowiek powinien porzucić nietrwałą, organiczną powłokę i osiągnąć nieśmiertelność cyfrową. Myśl obu badaczy rozpała wyobraźnię wielu tysięcy Rosjan – futurologów, naukowców, socjologów, filozofów, ale też zwyczajnych ludzi – dając początek różnym inicjatywom wewnątrz rosyjskiego społeczeństwa. Łączy je pragnienie transformacji człowieka, tak by zapewnić mu życie wieczne, oraz przeobrażenia całego porządku społecznego i politycznego, tak aby ten nowy człowiek znalazł dla siebie odpowiednie miejsce. Największe projekty powstają pod skrzydłami Rosyjskiego Ruchu Transhumanistycznego oraz Strategicznego Ruchu Społecznego „Rosja 2045”, łączących promocję ideałów transhumanizmu i immortalizmu z rozwojem technologicznych narzędzi ich urzeczywistniania. W drugiej części artykułu analizą objęto treść tekstów publikowanych na oficjalnych stronach i profilach internetowych wspomnianych organizacji, skupiając się przede wszystkim na misji, celach oraz zasięgu podejmowanej działalności.

Wskrzeszanie umarłych i kolonizacja kosmosu – rosyjskie projekty immortalistyczne na przełomie XIX i XX wieku

Współczesna myśl immortalistyczna, choć ujęta w nowej formie, nie jest w Rosji nowa (por. Wiszew 2005). Już w XIX wieku o osiągnięciu biologicznej nieśmiertelności za pomocą metod naukowych pisał Nikołaj F. Fiodorow (1829–1903), do którego idei odwoływali się nie tylko Włodzimierz Sołowiow, Fiodor Dostojewski czy Lew Tołstoj, ale i dzisiejsi rosyjscy kosmici i transhumaniści, tacy jak Igor W. Wiszew czy Valerija Pride (por. Artiuchow 2008). Fiodorow

wierzył w możliwość całkowitego zawładnięcia przez człowieka siłami przyrody, włącznie z umiejętnością kontrolowania pogody i kolonizacją innych światów. Miało to umożliwić rozwiązanie „kwestii ostatecznych”, na czele ze zjawiskiem śmierci (Fiodorow 2012; por. Milczarek 2013). To u Fiodorowa po raz pierwszy pojawiła się idea niemoralności koncepcji postępu, wymuszająca akceptację „śmierci ojców” i traktująca przeszłe pokolenia jako środek do szczęścia pokoleń przyszłych. Według filozofa ludzie powinni zaniechać akceptacji śmierci, a ich „wola rodzenia” – czyli mnożenia śmiertelnych pokoleń – powinna zostać zastąpiona przez „wolę zmartwychwstania”, czyli zwyciężenia śmierci. U Fiodorowa widzimy wyraźny nacisk na kolektywizm, który pozostaje obecny we współczesnych rosyjskich projektach nieśmiertelności. Tak jak zbawienie może być tylko wspólne i zbiorowe, tak nieśmiertelność powinna objąć wszystkich – i synów, i ojców, a jej warunkiem jest zjednoczenie ludzkości w Królestwie Bożym na ziemi (por. Walicki 1973: 561).

Myślą Fiodorowa inspirowali się, między innymi, rosyjscy kosmicyści, na czele z pionierem astronautyki Konstantynem Ciolkowskim (1857–1935), który wierzył w możliwość wiecznego życia w opanowanym przez człowieka wszechświecie (por. Wiszew 2005: 352). Podobne idee fascynowały poetów i filozofów związanych z działającym w latach dwudziestych XX stulecia ruchem biokosmistów – anarchistów i immortalistów (Wiszew 2005: 387–395). W Piotrogradzie w 1922 roku wydawano magazyn „Nieśmiertelność” („Biessmiertije”), redagowany przez immortalistkę Aleksandra Jarosławskiego (1896–1930), który był przekonany, że rewolucja bolszewicka otworzyła nową epokę w historii całej ludzkości. O przejściu w „erę nieśmiertelności i nieskończoności” pisał także Aleksander Swiatogor (1886–1937), autor ideowych manifestów biokosmizmu (Swiatogor 2000).

Nieśmiertelność od samego początku fascynowała również rosyjskich marksistów. Autor anonimowej broszury z 1906 roku, wznowionej później staraniem państwa radzieckiego, deklarował, że człowiekowi pisane jest „objęcie w posiadanie wszechświata oraz zaprowadzenie swego gatunku w odległe zaufki kosmosu, przejęcie

kontroli nad całym układem słonecznym. Istoty ludzkie będą nieśmiertelne” (za: Billington 2008: 457). W to, że „śmierć jest jedynie przejściowym niepowodzeniem”, wierzył Anatolij Łunaczarski (1875–1933), ludowy komisarz oświaty w rządzie bolszewickim oraz radziecki pisarz i działacz kulturalny Maksym Gorki (1868–1936). Z kolei Aleksander Bogdanow (1873–1928), bliski współpracownik Lenina i twórca Proletkultu, nie tylko wierzył w wieczną młodość, ale i w założonym przez siebie instytucie transfuzjologii zajmował się eksperymentalnym przetaczaniem krwi. Jak na ironię zmarł w 1928 roku, w trakcie jednego z eksperymentów, mających na celu zrealizowanie marzenia o nieśmiertelności (Billington 2008: 456–459). Wiara w wieczną młodość w idealnym ustroju, która tak fascynowała pierwszych bolszewików, w miarę upływu lat gasła, choć nigdy nie została całkowicie zapomniana.

„Praktyczna” nieśmiertelność – marzenia o wiecznym życiu

Nowy impuls do rozwoju starego marzenia dała filozofia immortalistyczna, której czołowym rosyjskim przedstawicielem jest Igor Władimirowicz Wiszew (ur. 1933), profesor filozofii na Południowo-Uralskim Państwowym Uniwersytecie w Czelabińsku. Igor Wiszew tematem nieśmiertelności zaczął interesować się już w latach 50., podczas studiów filozoficznych na Uniwersytecie Moskiewskim. To wtedy po raz pierwszy zadał sobie pytania: dlaczego ludzie, którzy osiągnęli tak wiele w różnych dziedzinach nauki i techniki, godzą się ze swoją śmiercią i nie podejmują żadnych poważnych działań, aby jej przeciwdziałać? Co należy zrobić, aby ludzie mogli żyć nieograniczenie długo? Próba odpowiedzi na te pytania stała się osią naukowych poszukiwań filozofa (Maslennikowa, Lebediewa 2003: 10). Początkowo prace Wiszewa o nieśmiertelności były cenzurowane. Jego pierwsza książka na temat naukowego immortalizmu i perspektywy osiągnięcia przez człowieka nieśmiertelności ukazała się dopiero w czasach pieriestrojki, a w 1990 roku Wiszew habilitował

się na podstawie zbioru prac pod tytułem *Problem śmierci i nieśmiertelności człowieka: kształtowanie się, ewolucja i perspektywy rozwiązania*. Dziś – jako autor piętnastu monografii i kilkuset artykułów naukowych na ten temat – jest postacią cenioną i rozpoznawalną w rosyjskim środowisku akademickim.

Jego sztandarowa koncepcja „praktycznej” nieśmiertelności (*praktičeskoje biessmiertije*), w odróżnieniu od nieśmiertelności absolutnej, która ma wymiar religijny, zakłada dowolnie długie życie w swoim ciele, z zachowaniem wszystkich fizycznych parametrów młodości i z wyeliminowaniem procesów starzenia się (Wiszew 2002). W wymiarze naukowo-technicznym walka o nieograniczone przedłużenie ludzkiego życia składać się ma z trzech etapów. Etap pierwszy – gerontologiczny, oparty na osiągnięciach nauki o starzeniu się i starości (gerontologii) – polega na umacnianiu zdrowia człowieka. Etap drugi – juvenologiczny – koncentrować się ma na ochronie i przywracaniu młodości, w czym pomagać ma juvenologia (*juwienologija*). Ostatni etap – immortologiczny – polegać będzie na osiągnięciu praktycznej nieśmiertelności (Wiszew 2015: 30-31). Służyć temu ma zaproponowana przez badacza nowa dyscyplina naukowa, immortologia (*immortologija*), czyli „nauka o nieśmiertelności”.

Nieśmiertelność – według Wiszewa – zostanie przez ludzkość osiągnięta nie tylko w planie fizycznym, indywidualnym, ale również w planie społecznym. Oznacza to przejście do nowego modelu społecznego postępu: postępy oparty na zmianie pokoleń, w którym godzimy się na śmierć każdego człowieka, zostanie zastąpiony przez model oparty na nieśmiertelności (Wiszew 2002: 173-175). Wymagać to będzie umiejętności wskrzeszania człowieka – przywracania go do życia, które straciłby w wyniku nieszczęśliwego wypadku (Wiszew 2007). W rezultacie przejścia do nowego modelu postępu dotychczasowy gatunek człowieka *Homo sapiens*, zostanie zastąpiony przez gatunek nowy – *Homo immortalis*, czyli człowieka nieśmiertelnego (*czelowiek biessmiertnyj*) (Wiszew 1999).

To wszystko w ciągu kilku dziesięcioleci umożliwić ma nauka, choć filozof w swoich pracach nie precyzuje, w jaki sposób do tego

dojdzie. Koncentruje się on wyłącznie na filozoficznych i moralnych zagadnieniach „praktycznej” nieśmiertelności oraz na wypracowaniu rekomendacji dla humanistów, których czeka ważna misja przygotowania współczesnego społeczeństwa do zmian. Zdaniem Wiszewa obecnie główną przeszkodą na drodze do osiągnięcia przez człowieka nieśmiertelności jest fałszywa świadomość, oparta na starych, pesymistycznych wzorcach. Wzorce te pozwalają utrzymywać się interesom takich konserwatywnych grup, jak związki wyznaniowe, które bronią tradycyjnych wizji nieśmiertelności, oraz współczesne państwa, które czerpią zyski z wyzysku i przemocy i nie są zainteresowane realizacją wizji nowego porządku społecznego (Wiszew 2002: 173–175). Dlatego filozof zajmuje się nie tylko pracą naukową, ale także publicystyką i popularyzacją swoich idei. Chętnie udziela wywiadów – zarówno prasowych, jak i telewizyjnych – będąc aktywnym propagatorem idei rewolucji społecznej, która doprowadzi ludzkość do nieśmiertelności (por. Maslennikowa, Lebediewa 2003).

Nieśmiertelność cyfrowa – e-istota i cywilizacja elektroniczna

Myśl Nikołaja Fiodorowa oraz rosyjski kosmizm inspirują również zwolenników nieśmiertelności cyfrowej, wśród których ważną postacią jest Aleksander Aleksandrowicz Bołonkin (ur. 1933). Specjalizujący się w kosmonautyce i cybernetyce naukowiec pod koniec lat 80. ubiegłego stulecia jako polityczny uchodźca wyemigrował do Stanów Zjednoczonych, gdzie zrobił błyskawiczną karierę, pracując, między innymi, dla National Research Council oraz NASA. Rozwijana przez niego wizja przyszłości (Bołonkin 2007; Bołonkin 2012) opiera się na idei stworzenia e-mózgu (*je-mozg*), który będzie mógł funkcjonować wiecznie w sztucznym, nie-biologicznym ciele. Rezultatem tych procesów będzie powstanie e-człowieka (*je-człowiek*), choć – zdaniem badacza – właściwiej będzie mówić już nie o „człowieku”, a „istocie” (*je-suszczenstwo*). Nowe istoty będą miały

olbrzymią przewagę nad biologicznym ludzkim ciałem – nie będą potrzebowały wody ani pożywienia, będą mogły przebywać w każdego rodzaju środowisku, łącznie z silnie zanieczyszczonym. Będą mogły zmieniać formę, będą miały dalece wyższe zdolności poznawcze oraz lepsze zdolności komunikacji (Bołonkin 2007: 19–20).

Zdaniem Bołonkina, dzięki tym przewagom, w ciągu kilku dziesięcioleci e-istoty wyprą konwencjonalnego człowieka, tworząc zupełnie nowe e-społeczeństwo (*je-obszczestwo*), „elektroniczną cywilizację” (*elektronnaia cywilizacyja, je-cywilizacyja*) (Bołonkin 2007: 21). W tym społeczeństwie nie będzie przemocy i zbrodni, gdyż nie będzie dla nich motywów. Głównym zajęciem e-istot będzie rozwój nauki i technologii, a ich główną motywacją i nagrodą – coraz sprawniejszy i większy umysł (Bołonkin 2007: 75–76). E-cywilizacja szybko rozprzestrzeni się w przestrzeni kosmicznej, początkowo w systemie słonecznym, a następnie – poza naszą galaktykę. Tym bardziej że kolonizacja innych planet nie będzie wymagała lotów załogowych – e-istoty będą podróżowały w formie promienia, w czasie niemal rzeczywistym (Bołonkin 2007: 31).

Celem nowego społeczeństwa będzie zjednoczenie się w jednym SuperMózgu (*Je-supiermozg*), Wyższym Umyśle (*Wysszyj Razum*), którego przeznaczeniem jest stanie się Panem Wszechświata (*Wlastitel Wsielelnoj*), czyli Bogiem (Bołonkin 2007: 41–42; 75–76). Według Bołonkina historyczna misja człowieka dobiega końca – udało mu się dać początek nowej, elektronicznej cywilizacji, a teraz – powoli – powinien zacząć schodzić ze sceny dziejów (Bołonkin 2007: 23–24). Przyszłość należy do e-istot, które – w przeciwieństwie do ludzi – są w stanie kolonizować cały wszechświat, nie tylko zaś Ziemię.

„Nieśmiertelność – to nie utopia ani fantastyka!”

Koncepcja Aleksandra Bołonkina to nie tylko śmiałe wizje, ale też gotowy plan działania. Według opracowanego przez niego schematu osiągnięcie nieśmiertelności cyfrowej będzie możliwe

w ciągu dwóch dziesięcioleci, a do połowy XXI wieku ta technologia będzie finansowo dostępna dla wszystkich mieszkańców ziemi (Bołonkin 2007: 27). Ideami wizjonera inspirowane są kilka rosyjskich organizacji, między innymi Rosyjski Ruch Transhumanistyczny (Rossijskoje Transgumanistyczeskoe Dwiżenije) czy rosyjski Związek Futurologów (Assocjacyja futurołogow). Ale najważniejszą organizacją zajmującą się wcielaniem jego planu w życie jest Strategiczny Ruch Społeczny „Rosja 2045” (Stratigiczeskoe obszczestwiennoje dwiżenije „Rossija 2045”), którego zresztą Aleksander Bołonkin jest konsultantem.

Celem organizacji założonej w 2011 roku przez młodego multimilionera Dymitra Ickowa jest „ewolucyjny skok całego człowieczeństwa” w kierunku „neo-człowieczeństwa” (Ickow 2013). W ramach Ruchu „Rosja 2045” pracuje nad tym grono wybitnych specjalistów związanych z Rosyjską Akademią Nauk. Wśród nich są: pionier neuroinformatyki Witalij L. Dunin-Barkowski, kierownik laboratorium neurofizjologii i interfejsu mózg-komputer na Wydziale Biologicznym Moskiewskiego Państwowego Uniwersytetu Aleksandr Kapłan oraz współprzewodniczący Rady Naukowej do spraw Badań nad Sztuczną Inteligencją przy Rosyjskiej Akademii Nauk Dawid I. Dubrowskij. Wspierają ich przedstawiciele nauk humanistycznych i społecznych, a także dziennikarze, pisarze i publicyści. Ich głównym zadaniem jest stworzenie awatara, czyli sztucznego ciała, które stanie się nośnikiem ludzkiej świadomości. Ma do tego prowadzić kilka etapów, począwszy od budowy antropomorficznego robota, kierowanego za pomocą interfejsu mózg-komputer, aż po stworzenie nośnika, na który można będzie przenieść ludzką świadomość.

Obok wizji o zasięgu globalnym, a nawet kosmicznym, Dymitr Ickow proponuje rozwiązania lokalne, skupiając się na kryzysie, który ogarnął Rosję po upadku ZSRR. Według Ickowa głównym problemem Rosji jest brak wielkiej Idei, wielkiego Marzenia, które są Rosjanom niezbędne do tego, by czynić rzeczy wielkie. Takim Naczelnym Projektem może stać się nieśmiertelność i neo-człowieczeństwo, które pozwolą Rosji podźwignąć się z upadku i kolejny raz stanąć

w awangardzie globalnych zmian (Ickow 2012). Aby realizować te cele, Ickow założył nawet partię polityczną Ewolucja 2045 (Ewolucja 2045), ale – przynajmniej w obecnej sytuacji politycznej – nie ma ona większych szans na rozwinięcie działalności. Wizja przemian proponowanych przez multimilionera i jego współpracowników jest bardzo szeroka. Zakłada założenie nowej stolicy na Syberii i kolonizację Księżyca oraz Marsa, a także zmiany w Konstytucji Federacji Rosyjskiej, w której powinien znaleźć się zapis:

Niezbywalnym i świętym prawem każdego obywatela FR jest prawo do wiecznego życia i nieśmiertelności. Państwo i Konstytucja gwarantują przestrzeganie tego prawa, w miarę rozwoju technologii, zapewniając bezpłatne przedłużenie życia każdemu obywatelowi FR (Ickow 2012).

Według informacji zamieszczonych na stronie organizacji sześćdziesiąt procent technologii pozwalającej na porzucenie „niedoskonałego ciała” i przejście w nieśmiertelne istnienie w ciele sztucznym jest już gotowe. Niestety na chwilę obecną jest to technologia niezwykle kosztowna i na to, by rosyjscy specjaliści rozpoczęli prace nad czymś osobistym awatarem, stać tylko najbogatszych. Tych, którzy nie są w stanie wyłożyć sumy trzech milionów dolarów, Dymitr Ickow zachęca do pracy wolontariackiej na rzecz Ruchu „Rosja 2045”, w ramach międzynarodowej sieci wolontariuszy „Nieoczołowieczeństwo” (Nieoczołowieczestwo). Działalność organizacji nie ogranicza się bowiem tylko do prac naukowo-badawczych, skupia się również na działaniach promujących nowy styl myślenia o człowieku jako istocie nieśmiertelnej. Dlatego każdy, kto ma pomysł na to, jak włączyć się w nową „kulturę nieśmiertelności” i rozpowszechniać ideały transhumanizmu i post-czołowieczeństwa, jest w organizacji mile widziany (Ickow 2015).

Dla tych, którzy obawiają się, że mogą nie doczekać nadejścia „ery nieśmiertelności”, najlepszym rozwiązaniem jest poddanie się krioprezerwacji w oczekiwaniu, aż postęp techniczny umożliwi wskrzeszanie ludzi. Pierwsze spółki zajmujące się komercyjnie

zamrażaniem ciał zmarłych osób oraz zwierząt i przechowywaniem ich w temperaturze ciekłego azotu powstały w Stanach Zjednoczonych. Pionierem krioniki był zmarły przed kilkoma laty fizyk Robert Ettinger (1918–2011), który w 1976 roku założył Instytut Krioniki (Cryonics Institute), a następnie powiązane z nim Stowarzyszenie Nieśmiertelnych (Immortalist Society). Rosyjska firma KrioRus, powstała w 2005 roku, jest pierwszą funkcjonującą poza Stanami Zjednoczonymi spółką świadczącą usługi krioprezerwacji, na dodatek – w konkurencyjnych wobec amerykańskich cenach. Na chwilę obecną, według informacji podanych na oficjalnej stronie firmy, zamrożenie całego ciała kosztuje 36 tysięcy dolarów, a neuroprezerwacja, czyli zamrożenie mózgu – 12 tysięcy dolarów. KrioRus została założona przez członków Rosyjskiego Ruchu Transhumanistycznego, którzy – jak przyznają w wywiadach – zrobili to głównie dla siebie i swoich bliskich (Karpickaja 2011). Wśród założycieli znajdują się znany rosyjski transhumanista i futurolog Daniła A. Miedwiediew (ur. 1980) oraz socjolożka Waleria Udałowa (ur. 1960), bardziej znana pod pseudonimem Valerija Pride. Na ten moment, według danych podawanych przez firmę, krioprezerwacji poddano dokładnie pięćdziesięciu ludzi – w tym matkę Walerii Udałowej oraz żonę Igora Wiszewa, a także dziewiętnaście zwierząt.

Rosyjski Ruch Transhumanistyczny aktywnie wspiera również projekty dążące do osiągnięcia biologicznej nieśmiertelności. W ramach fundacji „Nauka przeciw starzeniu się” (Fond poddierżki naukowych issledowanij „Nauka za prodlenije żyzni”) stworzono schemat mechanizmów starzenia się i kontroli nad nimi (Sistiemnaja Schiema Starienija Czelowieka 2012). Fundacja realizuje też mniejsze zadania, na przykład obecnie pracuje nad stworzeniem książki kucharskiej długowieczności oraz prowadzi szeroko rozwiniętą działalność publikacyjną, popularyzującą idee tak transhumanizmu w ogólności, jak i konkretnie – długowieczności. Misją fundacji jest „mobilizacja społeczeństwa, inwestorów i uczonych do zwycięstwa nad starością”, tak by idea ta stała się „rosyjską narodową ideą”, a prace nad jej realizacją były finansowane z państwowego budżetu (Batin 2010). Jej organizator i przewodniczący, Michaił A. Batin (ur. 1972),

jest nie tylko autorem popularnonaukowych książek i artykułów (Batin 2008; Turczin, Batin 2012), ale też inicjatorem stworzenia Partii Przedłużenia Życia (Partija prodlenija žywni). Powstała w 2006 roku organizacja, manifestująca się przede wszystkim w postaci grupy na serwisie społecznościowym Facebook, oprócz informowania o postępach prac naukowych organizuje różnego rodzaju spotkania, sympozja i konferencje nie tylko w Moskwie i Sankt Petersburgu, ale i w mniejszych rosyjskich miastach.

Zakończenie

Autor książki o Ruchu Fiodorowskim, Boris Knorrie (2008), uważa, że idea dążenia do kolektywnej nieśmiertelności mogła zostać zrodzona jedynie na łonie rosyjskiej inteligencji. Filozoficzne projekty nieśmiertelności powstające w Rosji możemy zatem traktować jako kolejną odsłonę poszukiwań klucza do sekretów wszechświata, które zdaniem Mikołaja Bierdiajewa są charakterystycznym przejawem „rosyjskiej duszy” (Bierdiajew 2005: 7). Tak jak i w przeszłości, tak i dzisiaj utopijne marzenia stają się motorem rozmaitych inicjatyw, mobilizując społeczeństwo rosyjskie do społeczno-politycznej aktywności. Tym bardziej że kwestia wiecznej młodości jest traktowana poważnie przez dużą część rosyjskich naukowców. Władimir N. Anisimow (ur. 1945), szanowany w Rosji profesor nauk medycznych i prezydent Towarzystwa Gerontologicznego przy Rosyjskiej Akademii Nauk, pisze, że jeśli istniejące tempo rozwoju badań nad mechanizmami starzenia się utrzyma, to w ciągu najbliższych dziesięciu, dwudziestu lat osiągnięcie „wiecznej młodości” przez człowieka stanie się rzeczywistością (Wwiedienije w immortalizm 2005). Warto też dodać, że wśród trójki nagrodzonych w 2016 roku państwową nagrodą dla młodych rosyjskich naukowców znalazła się badaczka z Uralu, której badania koncentrują się właśnie na przedłużaniu życia. Podobno nawet sam Władimir Putin, wręczając dyplom młodej uczoniej, zainteresował się możliwością wiecznego życia (Kolesnikow 2016).

Materiały poświęcone immortalizmowi pojawiają się w państwowej telewizji i największych rosyjskich gazetach, takich jak „Kommiersant” czy „Izwestija”, zarówno w formie wywiadów z szanowanymi naukowcami, jak i bardziej sensacyjnych reportaży czy dokumentów. Według badań przeprowadzonych w 2007 roku przez Analityczne Centrum Jurija Lewady, 18 proc. Rosjan chce „żyć wiecznie” (Analiticeskij Centr Jurija Lewady 2007), a duża część z nich oprócz snucia marzeń działa w tym kierunku. Czasem działania te przyjmują formę politycznej aktywności, jak kilka lat temu w obwodzie Jarosławskim, gdzie prawie czterdzieści tysięcy mieszkańców skierowało do prezydenta Rosji petycję, domagając się, by państwo finansowało badania mające na celu przedłużanie życia, a także by stało się to jednym z głównych priorytetów państwowej polityki (Giendlin 2015: 45). Idea wiecznego życia na ziemi – którą większość z nas odsyła w sferę legend w stylu kamienia filozoficznego czy fontann życia – w Rosji znajduje się w centrum uwagi nie tylko niszowych intelektualistów, ale też zwykłych obywateli.

Bibliografia

- Analiticeskij Centr Jurija Lewady (ANO Lewada-Centr). (2007). *Żyć i śmierć*, <http://www.levada.ru/old/press/2007110203.html> (dostęp: 30.03.2016).
- Artiuchow, I.W. (2008). *Transgumanizm: filozofskie istoki i istorija wozniknowienija*, [w:] V. Pride, A.W. Korotajew (red.), *Nowyje tiehnologii i prodolżenije ewolucyi czelowieka? Transgumanisticeskij projekt buuszczego*. Moskwa: Izdatielstwo LKI.
- Batin, M.A. (2008), *Żelat’ biessmiertija – nie stydno!* Russkij Żurnał, <http://www.russ.ru/Mirovaya-povestka/ZHelat-bessmertiya-ne-stydno!> (dostęp: 30.03.2016).
- Batin, M.A. (2010). *O fondie*, <http://www.scienceagainstaging.org/fund.html> (dostęp: 23.03.2016).
- Bendyk, E. (2008). *Utopia posthumanizmu*, [w:] P. Żuk (red.), *Spotkania z utopią w XX wieku*. Warszawa: Oficyna Naukowa.

- Bierdiajew, M. (2005). *Źródła i sens komunizmu rosyjskiego*, przeł. H. Paprocki. Kęty: Wydawnictwo Antyk.
- Billington, J.H. (2008). *Ikona i topór. Historia kultury rosyjskiej*, przeł. J. Hunia. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Bołonkin, A.A. (2007). *Bessmertie ludej i elektronnaia cywilizacyja*, <http://vixra.org/pdf/1309.0189v1.pdf> (dostęp: 23.03.2016).
- Bolonkin, A.A. (2012). *Universe, Human Immortality and Future Human Evaluation*. London, Waltham, MA: Elsevier.
- Fiodorow, N. (2012). *Filozofia wspólnego czynu*, przeł. C. Wodziński, M. Milczarek. Kęty: Wydawnictwo Marek Derewiecki.
- Giendlin, W. (2015). *Omolożenije sledujet. Kak czelowieczestwo borietsia za dołgoletije*. Kommiersant Dien'gi, 8.
- Ickow, D. (2012). *Futurizm, kosmizm i russkaja ekspansja*, <http://vz.ru/opinions/2012/10/9/601701.html> (dostęp: 30.03.2016).
- Ickow, D. (2013). *Zapowiedi żyzni nieoczelowieka*, <http://2045.ru/news/31383.html> (dostęp: 30.03.2016).
- Ickow, D. (2015). *Chotitie byt' biessmiernymi – diejstwujtie!* <http://2045.ru/news/34000.html> (dostęp: 30.03.2016).
- Karpickaja, D. (2011). *15 rossijan otpravilis' w buduszczeje*. Moskowskij Kom-somolec, 25549, <http://www.mk.ru/science/2011/01/20/559472-15-rossijan-otpravilis-v-buduschee.html> (dostęp: 23.03.2016).
- Knorrie, B. (2008). *W poiskach biessmiertija: Fiedorowskoje rieligiozno-filozofskoje dwiżenije: istorija i sowriemiennost'*. Moskwa: URSS.
- Kolesnikow, A. (2016). *Wiecznoj dorogoj idietie, towariszczii*. Kommiersant, 10.02, <http://www.kommersant.ru/doc/2913127> (dostęp: 30.03.2016).
- Maslennikowa, A.W.; Lebediewa, W.M. (2003). *Filosof Igor' Władimirowicz Wiszew: k 70-letiju so dnia roźdzenija. Biobibliograficzeskij ukazatiel*. Moskwa: Rossijskaja gosudarstwienaja biblioteka dla ślepych.
- Milczarek, M. (2013). *Z martwych was wskresimy. Filozofia Nikołaja Fiodorowa*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Sistiennaja Schiema Starienija Czelowieka. 2012, <http://www.sciencevsaging.org/> (dostęp: 30.03.2016).
- Swiatogor, A. (2000). *Biokosmiczeskaja poetika*, [w:] S. Dżymbinow (red.), *Litieraturnyj manifesty ot simwolizma do naszych dniej*. Moskwa: XXI wiek – sogłasije, http://royallib.com/read/dgimbinov_stanislaw/

literaturniy_manifesti_ot_simvolizma_do_nashih_dney_imaginizm.html#o (dostęp: 30.03.2016).

Szczeklik, A. (2012). *Nieśmiertelność. Prometejski sen medycyny*. Kraków: Wydawnictwo Znak.

Turczin, A.W.; Batin, M.A. (2012). *Futurologija. XXI wiek: biessmiertije ili globalnaja katastrofa*. Moskwa: BINOM. Laboratorija znanij.

Walicki, A. (1973). *Rosyjska filozofia i myśl społeczna. Od Oświecenia do marksizmu*. Warszawa: Wiedza Powszechna.

Wiszew, I.W. (1999). *Gomo immortalis – człowiek biessmiertnyj. Można li i nużno li czelowieku stat' praktičeski biessmiertnym?* Czelabinsk: Izdatielstwo JUURGU.

Wiszew, I.W. (2002). *Na puti k praktičeskomu biessmiertijiu*. Moskwa: M3-Priess.

Wiszew, I.W. (2005). *Problema żyzni, smierti i biessmiertija czelowieka w istorii russkoj filosojskoj mysli*. Moskwa: Akadimiczeskij Projekt.

Wiszew, I.W. (2007). *Dostiżenije praktičeskogo biessmiertija czelowieka i jego riealnogo woskrieszenija – dwujedinaja zadacza*. Wiestnik Rossijskogo filosojskogo obszczestwa, 2.

Wiszew, I.W. (2015). *Immortologija – nauka o biessmiertii*. Czelabinsk: Izdatielstwo JUURGU.

Wwiedienije w immortalizm. (2005), <http://transhuman.ru/menyu/vvedenie-v-immortalizm> (dostęp: 30.03.2016).

Katarzyna Nowaczyk-Basińska,
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Nieśmiertelność – nowy performans kulturowo- -technologiczny XXI wieku

Immortality – a New Cultural and Technological
Performance of Twenty-First Century

Streszczenie

XXI wiek przewartościowuje oswojone kategorie *humanitas*. Rozróżnienie na ludzkie i nie-ludzkie, żywe i nie-żywe, realne i wirtualne zaczyna tracić swoją wyrazistość, a granice obecności i pamięci zostają przesunięte. Otwiera się przestrzeń dla eksperymentu, w którym śmierć oznaczać może niebawem tylko „zmianę statusu” – z biologicznego w wirtualny lub w inny postbiologiczny stan istnienia, gdzie poszerzeniem i przedłużeniem ciała jest technologia, przywracająca jego funkcje życiowe. To w istocie nowy projekt funkcjonowania w świecie, propozycja, nieznanego dotąd, pośmiertnego performowania. Na istniejące na rynku amerykańskim projekty – Eterni.me, LifeNaut i Cryonics Institute – oferujące formy technologicznego uobecnienia po śmierci – autorka patrzy z perspektywy performansu w rozumieniu McKenziego ze szczególnym uwzględnieniem performansu technologicznego i kulturowego. Są to pomocne kategorie, które pozwalają uchwycić zjawisko nieśmiertelności i przeanalizować jego zasadnicze właściwości: technologiczną wydajność i kulturową skuteczność.

Słowa kluczowe: nieśmiertelność, transhumanizm, performans technologiczny, performans kulturowy.

Abstract

Twenty-first century reevaluates familiarized categories of *humanitas*. The distinction between human and non-human, living and dead, real and virtual begins to lose its clarity and the boundaries of presence and memory are being moved. Virtual reality opens a space for an experiment in which biological death may soon mean only a “change of status” – from biological to virtual or other post-biological state of living where technology is the extension and expansion of a body, and restores its vital functions. It is in fact a new project of functioning in the world, offering previously unknown, posthumous performance. The author looks at projects existing in the US market – Eterni.me, LifeNaut and the Cryonics Institute – offering a form of technological re-presentation after death, from the perspective of performance within the meaning suggested by McKenzie, with a particular emphasis on technological and cultural performance. These are helpful categories that allow to capture the phenomenon of immortality and analyze its essential characteristics: technological efficiency and cultural effectiveness.

Keywords: immortality, transhumanity, technological performance, cultural performance.

Zawieszenie pewności

XXI wiek nieustannie redefiniuje kategorie *humanitas*, przesuwając granice pomiędzy tym, co ludzkie i nie-ludzkie, żywe i nie-żywe, realne i wirtualne. W nowym horyzoncie myślowym cyfrowa lub inna postbiologiczna aktywność po śmierci przestaje być domeną literatury *science fiction*, a staje się coraz bardziej realną propozycją, znajdującą swoje podstawowe uzasadnienia w technokulturowym paradygmacie (uprawomocnionym przez D. Haraway i B. Latorę), zwrocie cyfrowym charakteryzującym ostatnie dwie dekady, a także wewnętrznie spolaryzowanym paradygmacie transhumanistycznym. Śmierć oznaczać może niebawem tylko „zmianę statusu” – z biologicznego w wirtualny lub w inny postbiologiczny stan istnienia, gdzie poszerzeniem i przedłużeniem ciała jest technologia przywracająca jego funkcje życiowe. Na pojawiające się na rynku projekty oferujące formy technologicznego uobecnienia po śmierci spojrzę z perspektywy performansu w rozumieniu McKenziego jako „nowego sposobu kształtowania władzy i wiedzy” (McKenzie 2011: 23). Kategoria performansu staje się pojemną formą mieszczącą zagadnienia społeczno-kulturowo-technologiczne oraz zobowiązuje do pytania o miejsca z pogranicza – pamięć i aktywność człowieka oraz maszyny, zderzenia elementów żywych z przygotowanym technologicznie schematem działania.

Projekty dotyczące nieśmiertelności to spotkanie nauki, która eksploruje nieznanne dotąd obszary, tworzy nowe rozwiązania, przekracza istniejące ograniczenia, i kultury, która pozostając z nauką

w bardzo silnych, symbiotycznych związkach, negocjuje znaczenia i eksperymentuje z nowymi sposobami myślenia i zachowania. Każda technologia jest przejawem kulturotwórczej aktywności człowieka. XXI wiek przynosi znaczące, ciągle rozpoznawalne dopiero przemiany w sposobie myślenia – od Eterni.me (zob. Nowaczyk-Basińska 2015) przez podobne projekty omówione w dalszej części, jak LifeNaut czy Soul Catcher – aż po Instytut Krioniki zamrażający ciała pacjentów w nadziei na ich technologiczne ożywienie¹.

Podjęwana przeze mnie refleksja badawcza wyrasta z gruntu humanistycznego, lecz zmierza w kierunkach postantropocentrycznych, w których człowiek, natura i technologia zaczynają funkcjonować jako sieć wzajemnych zależności; układ scalony, w którym żaden z elementów nie ma uprzywilejowanego miejsca, a tylko wzajemne powiązania i relacje utrzymują go w homeostazie. W tym układzie nierozzerwalnych zależności rodzi się pytanie o nieśmiertelność, która stanowi część technokulturowego performansu współczesności.

Projekty

W styczniu 2014 roku w mediach pojawiła się informacja o nowej usłudze – cyfrowej nieśmiertelności. Amerykański projekt Eterni.me zakłada stworzenie wirtualnego awatara, który ma naśladować wygląd, zachowanie i osobowość potencjalnego klienta portalu po jego śmierci, a przez to pozorować technologicznie jego ciągłą obecność. „Jesteśmy zespołem utalentowanych inżynierów i designerów, którzy spotkali się w ramach Programu MIT,

¹ W tym omówieniu zajmuję się wyłącznie projektami realizowanymi w Stanach Zjednoczonych. Istotne jest jednak to, że nad zagadnieniem nieśmiertelności pracują również zespoły naukowe w Rosji, i to niewątpliwie ważny kontekst dla rozważań dotyczących technologicznego uobecnienia po śmierci. Zob. m.in. 2045 Initiative <http://2045.com/> (dostęp: 30.03.2016).

by poszukać rozwiązania trudnego problemu ludzkości² – tak o zespole pisze Marius Ursache – designer, z wykształcenia lekarz, a zarazem główny pomysłodawca przedsięwzięcia. Awatar ma powstać dzięki wcześniejszemu śledzeniu i przetwarzaniu informacji, jakie użytkownik pozostawił na portalach społecznościowych, forach internetowych, czatach itp. Gromadzenie danych jest pierwszym zadaniem, jakie stoi przed twórcami portalu. Kolejne etapy procesu to „nadawanie sensu” zebranym informacjom i używanie ich po to, by „naśladować” użytkownika. Serwis analizować będzie zarówno dane tekstowe, jak i wizualne, wybierając te najbardziej pomocne w stworzeniu wiarygodnego wirtualnego odpowiednika osoby zmarłej. Ursache przyznaje, że są to wciąż działania – z punktu widzenia technologii – na dość prymitywnym poziomie. Jednak dzięki regularnemu wchodzeniu w interakcję z awatarem możliwe stanie się jego udoskonalanie w perspektywie kolejnych trzydziestu, czterdziestu lat, jeszcze za życia klienta portalu. Anonimowy awatar, co najbardziej interesujące, ma rozwijać się jako sztuczna inteligencja, a nie być jedynie archiwum gromadzącym wspomnienia i wydarzenia z życia. Będzie potrafił nawiązać rozmowę i udzielać rad (sic!) rodzinie i przyjaciółom po biologicznej śmierci użytkownika portalu. Twórcy nazywają to rozmową przez Skype’a z przeszłością. Ursache zaznacza:

Naszym śmiałym celem jest stworzyć bibliotekę złożoną z pokoleń ludzi, żeby zachować wiedzę o ludzkości na wieczność. To wielkie marzenie, ale myślę, że za pięćdziesiąt czy sto lat to stanie się czymś absolutnie normalnym³.

Nad tworzeniem wirtualnej repliki człowieka, na którą składają się prawdziwe myśli, historie, poglądy, przekonania czy nawet emocje, pracuje również zespół z LifeNaut. Jest to przedsięwzięcie

² Archiwalna wypowiedź zamieszczona na portalu Eterni.me: <http://eterni.me/> (dostęp: 12.12.2014).

³ Tamże.

naukowo-technologiczne prowadzone przez Martine Rothblatt, propagatorkę idei nieśmiertelności, autorkę książki *Virtually Human: The Promise – and the Peril – of Digital Immortality*, założycielkę fundacji Terasem Foundation. Naukowcy z LifeNaut opracowują metodę uzyskiwania tzw. Mindfiles (umysłowych plików, umysłowych baz danych), z których będzie można wykreować cyfrowego awatara – Mindclone – zdolnego do prowadzenia konwersacji. Mindclone to:

Samoświadoma istota wirtualna, zdolna do myślenia, wyciągania wniosków, wspomniania i odczuwania emocji. *Mindclone* będzie funkcjonalnie identyczny z umysłem biologicznym, istniejącym po prostu na innym podłożu – cyfrowym a nie cielesnym. [...] Kiedy twoje ciało biologiczne umrze, Ty będziesz żył wiecznie jako *Mindclone*⁴.

Rothblatt wraz z żoną, Biną Rothblatt, prowadzą również projekt, którego celem było stworzenie robota przechowującego wszelkie informacje o Binie. Do współpracy został zaproszony między innymi David Hanson z Hanson Robotics⁵, a także Rollo Carpenter, dwukrotny zdobywca prestiżowej nagrody Loebnera⁶. Powstały robot BINA48⁷ to, jak pisze we wstępie do książki Rothblatt Ray Kurzweil⁸:

⁴ Cytat pochodzi ze strony internetowej organizacji LifeNaut: <https://www.lifenaut.com/mindclone/#sthash.17qjT9Dn.dpuf> (dostęp: 2.02.2016).

⁵ Zob. <http://www.hansonrobotics.com/about/david-hanson/> (dostęp: 19.05.2016).

⁶ W latach 90. Alan Turing stworzył test nazwany „testem Turinga”, który miał na celu sprawdzenie, czy maszyna jest w stanie oszukać człowieka, udając człowieka. Od 1991 roku jest on przeprowadzany co roku w Cambridge Center for Behavioral Studies dzięki finansowym nakładom Hugh Loebnera.

⁷ Opis projektu znajduje się na stronie: <https://www.lifenaut.com/bina48/> (dostęp: 12.04.2015).

⁸ Ray Kurzweil – wizjoner, naukowiec, wynalazca, założył wraz z NASA i Google Instytut Singularitis – także podejmuje temat nieśmiertelności.

[...] zdumiewający przykład odtworzenia fizycznych i psychicznych możliwości ludzkiego umysłu w maszynie. Robot nie jest jeszcze klonem Biny, ale jej robotyczny awatar jest wspaniałą zapowiedzią tego, co nadchodzi (Rothblatt 2014: xii).

Obok Mindfiles Terasem Foundation proponuje także program Biofiles. Na stronie internetowej znajduje się czteropunktowy opis tej procedury:

1. Zapisz się do projektu Biofile. Nie pobieramy żadnych opłat, niemniej będziemy bardzo wdzięczni za twój podatek odliczalny jako darowizna.
2. Następnie wyślemy ci butelkę do płukania jamy ustnej oraz próbki.
3. Wypłuczysz gardło i prześlesz nam zawartość. Zbierzemy żywe komórki z twojej próbki i zamrozimy je w temperaturze ciekłego azotu (-196°C) na czas nieokreślony.
4. Po tym, jak zostaniesz prawnie uznany za zmarłego, przyszła technologia będzie w stanie wytworzyć dla ciebie nowe ciało dzięki ektogenezie, a twoje *Mindfiles* (świadomość) będą możliwe do ściągnięcia i umieszczenia w nowym ciele, zapewniając ci życie bez końca⁹.

LifeNaut jest zatem związany nie tylko z projektem cyfrowej nieśmiertelności, ale również z procedurami krioprezerwacji dostępnymi na rynku. Krionika to wizjonerska koncepcja polegająca na

Uważa on, że droga ku nieśmiertelności to proces trójstopniowy. Najpierw trzeba powstrzymać procesy starzenia, reprogramując system biochemiczny, następnie dzięki biotechnologii trzeba podjąć próbę manipulacji w ludzkim DNA (perspektywa 15 lat), by w końcu w naszym mózgu mogły pojawić się nanoroboty, które zwiększą moc obliczeniową mózgu, zasoby pamięci i będą kontrolować cały organizm (Kurzweil 2013). Ponadto wraz z Terryem Grossmanem jest autorem książki o możliwościach przygotowania się do osiągnięcia nieśmiertelności jeszcze za życia. Zob. Kurzweil, Grossman 2011.

⁹ <https://www.lifenaut.com/learn-more-bio/> (dostęp: 13.05.2015).

przechowywaniu ciał nieżyjących ludzi i zwierząt w temperaturze ciekłego azotu (-196°C) w nieokreślonym czasie, aż do momentu, kiedy nauka rozwinie się do tego stopnia, że możliwe stanie się przywrócenie im życia. Przechowanie zwłok w niskiej temperaturze zatrzymuje wszystkie biochemiczne reakcje ciała. Zmarłemu upuszcza się krew, a następnie używa się specjalnych krioprotektantów, które uniemożliwiają tworzenie się kryształków lodów, chroniąc przed niszczeniem komórek. Ochłodzenie i utwardzanie bez zamrożenia, czyli fizycznego procesu formowania się lodu, to witrifikacja – termiczna przemiana substancji do szklistej postaci¹⁰. Następnie ciało pacjenta umieszcza się w hermetycznie zamkniętym pojemniku ze stali nierdzewnej. Krionicy są zdania, że osoby uważane za martwe według obecnych standardów niekoniecznie muszą być uznane za nieżywe według standardów, które będą obowiązywać w przyszłości. Mike Anazis, związany z instytucją Alcor od 1985 roku, w artykule *Alternatives for Very Long-Term Storage of Personal Information and Materials* (Anzis 2015) rekomenduje łączenie różnych dostępnych metod gromadzenia informacji cyfrowych i biologicznych. Analizując dostępne oferty rynkowe, kieruje się dwoma kryteriami: czy firmy i organizacje zdołają przetrwać do czasu, kiedy miałyby nastąpić użycie gromadzonych przez nich danych, oraz czy używane nośniki (m.in. DVD, CD, kasety wideo, dokumenty itp.) zachowają się w takiej postaci, że możliwy będzie odczyt informacji i/lub czy będą kompatybilne z przyszłą technologią. Na podstawie własnych doświadczeń Anzis szczególnie poleca gromadzenie informacji w chmurze (Mindfiles), należącej do organizacji charytatywnej Terasem Movement. Ponadto uznaje metody gromadzenia Mindfiles oraz Biofiles za zgodne z założeniami krioników związanych z firmą Alcor.

¹⁰ Procedury te szczegółowo zostały opisane na stronie: <http://www.cryonics.org/ci-landing/guide-to-cryonics-procedures/> (dostęp: 30.03.2016), a także w artykule M. Powęskiej pt. *Zamrożeni. Powstaną z martwych* <http://nt.interia.pl/raporty/raport-medycyna-przyszlosci/medycyna/news-zamrozeni-powstana-z-martwych,nId,1014385> (dostęp: 30.03.2016).

Nieśmiertelność jako performans

Wspomniane instytucje, firmy komercyjne czy organizacje non-profit próbują wytwarzać nowy sposób myślenia i funkcjonowania w świecie zarządzanym przez zaawansowane rozwiązania technologiczne. Nieśmiertelność to nowe zadanie, które mają wykonać zarówno specjaliści z różnych dziedzin – informatycy, inżynierowie, medycy, biolodzy, technicy – projektując, testując i wytwarzając procedury czy technologie służące uzyskaniu długowieczności, jak i klienci, konsumenci pojawiających się na rynku usług, którzy używają technologii lub poddawani są procedurom służącym unieśmiertelnianiu w wymiarze cyfrowym i biologicznym. Jon McKenzie w książce *Performuj albo... Od dyscypliny do performansu* stawia tezę, że nasza rzeczywistość jest nieustannie performowana, a cały świat to wielki, globalny performans. McKenzie proponuje zrezygnować z rozumienia performansu jako odgrywania, przedstawiania czy rozmaicie definiowanego działania na rzecz innych słownikowych znaczeń dotyczących skuteczności (performans kulturowy) i technologicznej wydajności (technoperformans/performans techniczny). Performans kulturowy rozciąga się znacznie poza ramy ceremonii, rytuałów, widowisk, spektakli teatralnych czy innych praktyk artystycznych i staje się projektem o charakterze metateoretycznym – narzędziem analitycznym do prowadzenia interdyscyplinarnych badań na wielu polach i w rozmaitych kontekstach. Wyzwanie stawiane wobec performansu kulturowego związane jest z kategorią skuteczności, która wynika z transformacyjnego charakteru performansu, na co wskazywali w rozmaitych definicjach kulturoznawcy, m.in. John J. MacAloon, Barbara Babcock, Victor Turner (McKenzie 2011: 39–40). Technoperformans z kolei opiera się na urządzeniach typu *high performance*, najlepiej uobecniając się w „dziedzinie przemysłu elektronicznego, informatycznego i telekomunikacyjnego” (McKenzie 2011: 14), a wyzwaniem jest tu wydajność projektowanych technologii. Na czym miałby polegać performans kulturowo-technologiczny w kontekście omawianych projektów nieśmiertelności?

Performans technologiczny

Przez performans jakiejś technologii – rozumie się sprawność techniczną, w konkretnym zastosowaniu albo zbiorze zastosowań, w poszczególnych kontekstach. W odniesieniu do polimerów rozpuszczalnych w wodzie i używanych w oczyszczalniach ścieków performans oznacza oczyszczenie, przy pojazdach elektrycznych oznacza liczbę przejechanych kilometrów na godzinę [...] (McKenzie 2011: 124).

Nieśmiertelność stanowi scenariusz performansu technologicznego ucieleśnionego przez urządzenia *high performance* – algorytmy zarządzające sztuczną inteligencją w Eterni.me, *software* umożliwiający gromadzenie danych w chmurze przez LifeNaut czy procedury wityfikacyjne w Instytucie Krioniki. Udanym, skutecznym performansem będzie zatem sytuacja, w której technologia okaże się wystarczająco sprawna, by „wykonać” scenariusz nieśmiertelności. Tym, co najmocniej określa pozycję performansów technologicznych, jest potrzeba nieustannego przekraczania wypracowywanych wcześniej standardów. Projekty technologiczne usiłujące zmieniać ustalone normy, schematy czy zachowania zazwyczaj traktowane są jak „maszyny magiczne”. Jest to konsekwencja projektów należących do postmedialnego pejzażu, o którym pisze Piotr Celiński w książce *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*. Technologie postmechaniczne i postelektryczne sprawiają, że poznanie ich sposobu pracy jest bardzo trudne, gdyż wymyka się naturalnym właściwościom percepcji i regułom fizyki, matematyki, chemii. Celiński zauważa, że:

Postmedialne maszyny stały się mitycznymi i magicznymi narzędziami manipulacji zjawiskami natury. Nie odwołują się już wprost, w bezpośredni i przejrzysty sposób, do powszechnie dostępnych zasobów wiedzy kulturowej – jak to miało miejsce w przypadku maszyn mechanicznych, które w naturalny sposób rozwijały wcześniejsze twory techniki czy starały się

naśladować budowę i funkcjonowanie organizmów żywych. Odnoszą się za to do wyrafinowanych zasobów wiedzy specjalistycznej, wykorzystują zawile zjawiska i wciąż jeszcze nie w pełni rozpoznane i opisane stany odkrywane przez zaawansowaną technologię. Do pracy z nimi potrzebne są, w odpowiedzi na taki stan rzeczy, rozwiązania techniczne, które te wyrafinowane maszyny ubiorą w kulturowo przyjazne, symboliczne szaty. Są nimi interfejsy użytkowe powstające na styku software i hardware, których idea i forma nie tylko nadają postmediom kulturowo przyjazne kształty, ale i skutecznie przejmują dotychczasową rolę monolitycznych mediów (Celiński 2013: 30).

Eterni.me i procedury LifeNaut związane z gromadzeniem tzw. danych umysłowych stają się zatem „magicznymi narzędziami manipulacji zjawiskami natury”. Wprowadzają nową kategorię pośmiertnego przedłużania pamięci o zmarłym, stwarzając pozory jego nieprzerwanej obecności. Dzieje się to w przestrzeni wirtualnej – kodu cyfrowego, którego mechanizmy funkcjonowania są skomplikowane i „niewidoczne”, a przez to trudne do objaśnienia. Wirtualność nie posługuje się kategorią fizycznej referencji, i dlatego właśnie staje się doskonałą przestrzenią, w której granice życia i śmierci przestają mieć znaczenie. W większości awatary, chatboty i inne istoty wirtualne stworzone na podstawie sztucznej inteligencji są autoreferencyjne – odwołują się do siebie samych lub są tworem powstałym dzięki połączeniu cech i właściwości uniwersalnych, nikomu konkretnemu nieprzynależnych. W przypadku Eterni.me czy LifeNaut jest jednak inaczej. Są to projekty, które odnoszą się do minionego życia i z niego czerpią materiał do powstania nowej jakości istnienia pośmiertnego o niejasnym statusie ontologicznym, zbudowanym na wirtualności. Jak zauważa Celiński:

Pierwsze słownikowe wyjaśnienia terminu wirtualny odwoływały się do czegoś, co jest wytworem wyobraźni i powstaje w mózgu. Dopiero potem semantyka tego terminu ewoluowała w kierunku światów istniejących dzięki maszynom

cyfrowym, powoływanym za ich pomocą do życia. Wciąż jednak pojęcie to odnosi się przede wszystkim do sprzężenia pomiędzy tym, co wyobrażone na poziomie biologicznym i egzystencjalnym, a tym, co jest tego cyfrową reprezentacją i medialnym modelem (2013: 55).

Awatar Eterni.me czy LifeNaut ma stać się cyfrową reprezentacją tego, co wyobrażone na poziomie egzystencjalnym, częścią wirtualnej rzeczywistości wytwarzanej przez cyfrowe maszyny. Eterni.me i LifeNaut projektują sytuację, w której naturalnemu odejściu biologicznego ciała towarzyszyć ma pojawienie się ciała wirtualnego. Nie chodzi o deprecjonowanie ciała i jego niepodważalnej biologicznie i kulturowo roli. To sytuacja – jakby ciała po ciele. „Po ciele” – parafrazując tytuł najnowszej książki Rosi Braidotii *Po człowieku* – nie musi oznaczać końca. W przeciwieństwie do ogłaszanych przez Fukuyamę (2004), Derridę (1992) i Foucaulta (2006) litanii końców, książka Braidotii staje się projektem pozytywnym, afirmatywną koncepcją życia w technologicznie zaawansowanych warunkach. Pośmiertny awatar to rodzaj fizyczności w elektronicznej materii, uruchamiający nieznanne dotąd immaterialne doświadczenia. Jeśli przyjąć ogólne założenie, że ciało jest nośnikiem znaczeń, rezerwuarem wspomnień, historii, marzeń, a czasem fizycznym zapisem doświadczeń w postaci np. blizn, to jego zniknięcie musiałoby logicznie i konsekwentnie oznaczać unicestwienie również jego „zawartości”. Tymczasem Eterni.me czy LifeNaut proponują rodzaj rozłączenia, w którym „zawartość” – przyjmijmy chwilowo to robocze określenie – funkcjonować miałaby w nowym „nośniku”. Roy Ascott, artysta i teoretyk sztuki, traktował biologiczne ciało jako rodzaj *hardware*, a psychikę jako oprogramowanie – *software*, projektując jednocześnie rzeczywistość „prze-strzeni wilgotnej”, zlokalizowanej w ramach konwergencji tego, co cyfrowe i biologiczne, a także ludzkie i technologiczne (za: Jelevska 2012: 1900). W tym sensie po śmierci znika ludzki *hardware*, ale pozostaje zaimplementowana do *software* pewna treść. „Zawartość”, a więc wspomnienia, historie, zdjęcia, ma oczywiście charakter

wybiórczy i niedoskonały, daleki jeszcze od zamierzeń Ascotta o możliwości połączenia żywych tkanek z komputerem. Eterni.me i LifeNaut są formą pośrednią, jakby pierwszym przystankiem na tej drodze. Projektami, w ramach których podstawowa triada, o jakiej wspomina Ascott – cyfrowość, biologiczność i duchowość – zaczyna w interesujący sposób ze sobą korespondować.

LifeNaut z programem Mindfiles jest zbliżony w założeniach do Eterni.me, choć poszerzenie formuły o Biofile jest kolejnym, odważnym przekroczeniem wypracowywanych standardów, gdyż do odtworzenia nieżyjącego człowieka nie tylko ma być wykorzystany materiał cyfrowy, ale także biologiczny. Martine Rothblatt twierdzi, że nie trzeba kopiować struktur mózgu, żeby kopiować umysł (Rothblatt 2014: 4). Aby stworzyć cyfrową replikę człowieka, potrzeba *Mindfiles* – wszystkich śladów digitalnej aktywności oraz odpowiedniego oprogramowania – Mindware – służącego do analizy i przetworzenia zgromadzonych informacji i generowania z nich wirtualnego kłona.

Uważam, że nasze umysły będą „przesyłane” (uploadowane) w wystarczająco dobrym kształcie, żeby zadowolić właściwie każdego dzięki rekonstrukcji, która odbędzie się na podstawie zgromadzonych informacji w Mindfiles, takich jak: pamiętniki, wideo, zachowany głos, konwersacje na czatach itp. Proces rekonstrukcji¹¹ będzie wielokrotnie powtarzany dzięki oprogramowaniu AI nazywanego Mindware¹².

Program musi nauczyć się podstawowych ludzkich zachowań, a także nabyć osobowość, uczucia, wspomnienia, przekonania, wartości konkretnej osoby (Rothblatt 2014: 5). Tu pojawia się jeszcze inny

¹¹ Procedura rekonstrukcji będzie taka sama dzięki oprogramowaniu AI, ale spersonalizowane dane zaimplementowane do systemu decydować będą o wyjątkowości każdego Mindclone’a.

¹² M. Rothblatt: <https://www.lifenaut.com/mindclone/#sthash.17qjT9Dn.dpuf> (dostęp: 25.03.2016).

wątek technologicznego performansu związany z koncepcją kopiowania umysłu. *Mind uploading*¹³ jest hipotetycznym projektem badawczym, zakładającym możliwość przeniesienia mentalnej zawartości mózgu, włączając długoterminową pamięć oraz koncept „ja” do urządzenia obliczeniowego opartego na bazie sztucznych sieci neuronowych. Urządzenie to ma wykorzystywać modele przetwarzania informacji właściwe dla mózgu. Zgodnie z tą teorią informacje i wszelkie procesy odbywające się w mózgu mogą być odseparowane od biologicznego ciała, które ma odtąd przestać stanowić jakiegokolwiek ograniczenie. Ryzyko utraty danych, a zatem nowej śmiertelności, ma być ograniczone dzięki ich zapisowi w więcej niż jednym urządzeniu. Ta wizja została sformułowana po raz pierwszy w biomedycznej literaturze w 1971 roku przez George’a M. Martina z University of Washington. Steven Novella, neurolog, pracownik naukowy Yale University School of Medicine, kwestię nieśmiertelności umysłu sprowadza jeszcze do innego zagadnienia – ciągłości.

Wyobraźmy sobie teraz, że udaje się nam skonstruować mózg AI [*Artificial Intelligence* – K.N.-B.], który jest w stanie odtwarzać procesy w nim zachodzące, ale jest przy tym znacznie potężniejszy, wyposażony w znacznie większą i dokładniejszą pamięć. Co więcej, mózg AI jest także w stanie komunikować się i odbierać sygnały od mózgu biologicznego. Jeśli by tak było – moglibyśmy zbudować połączenia pomiędzy mózgiem AI a mózgiem ludzkim. Te dwa mózgi zachowywałyby się wówczas względem siebie tak, jak zachowują się pólkule mózgowie [...]. W końcu mózg biologiczny umrze, a człowiek nawet tego nie zauważy (Novella 2013).

A zatem, próbując podsumować powyższe rozważania, przez technoperformans Eterni.me rozumieć możemy wytworzenie

¹³ Szczegółowe informacje na temat kopiowania umysłu znajdują się na stronie internetowej: <http://www.minduploading.org/> (dostęp: 3.03.2015).

sytuacji komunikacyjnej, w której dochodzi do wymiany znaczeń między partnerami – wirtualnym awatarem i realnym rozmówcą – a jego sprawność określamy przez możliwość, a docelowo efektywność komunikacji. Beta-testerami są osoby zapisane na listę oczekujących na usługę – obecnie jest ich 31 523¹⁴. Performans LifeNaut jest poszerzeniem tego scenariusza – o jego skuteczności świadczyć będzie nie tylko możliwość komunikacji i cyfrowego przedłużenia biologicznego życia, ale również stworzenie optymalnych warunków do „reprodukcji” ciała z wykorzystaniem zebranego materiału biologicznego w ramach programu Biofiles, dla którego interesującym kontekstem jest również procedura *mind uploading*. Instytut Krioniki wykonuje performans, zamrażając ciała swoich klientów i sprawdzając efekty działania procedury wityfikacyjnej. Użytkownikami i testerami są osoby, które zdecydowały się na krioprezerwację. Według danych z marca 2016 roku jest 1 461 członków organizacji Cryonics Institute, 137 pacjentów, 120 zwierząt oraz 226 zamrożonych komórek i próbek DNA¹⁵. Technologiczny performans nieśmiertelności trwa. Koncepty teoretyczne są przekładane na praktyczne projekty, które powoli zaczynają być wdrażane na rynek. Próba osiągnięcia jak najwyższej jakości sprawia, że poszerzany jest zakres ludzkich możliwości. Jacek Wachowski w książce *Performans*, dokonującej przeglądu najważniejszych praktyk i kategorii związanych z tą dziedziną, pyta o granice technologicznych innowacji, stwierdzając jednocześnie, że:

Kwestią czasu pozostają realizacje projektów, o których z taką łatwością opowiadają filmy *science fiction*. Jesteśmy dziś znacznie bliżej zaakceptowania myśli, że wszystko jest możliwe, niż byli nasi antenaci [...]. W świecie, w którym wszystko można przekroczyć, jedynym ograniczeniem pozostaje wyobraźnia (Wachowski 2011: 89).

¹⁴ Dane pochodzące ze strony: <http://eterni.me/> (dostęp: 29.03.2016).

¹⁵ Dane pochodzące ze strony: <http://www.cryonics.org/ci-landing/member-statistics/> (dostęp: 15.03.2016).

Perfromans kulturowy

Nieśmiertelność to również performans kulturowy, który rozumieć można za McKenziem jako „pewną operację na normach społecznych: jako zespół działań zdolnych podtrzymywać społeczne uzgodnienia albo też, alternatywnie, zmieniać ludzi i społeczeństwa” (2011: 39). Performans nieśmiertelności miałby zatem służyć ustanawianiu nowych znaczeń i potwierdzaniu nowych wartości.

Instytucje oferujące nieśmiertelność zakładają stworzenie liminalnej przestrzeni, w której zaciera się granica pomiędzy „dziś” a „wczoraj”, pomiędzy życiem i śmiercią, pomiędzy zerwaniem kontaktu i trwaniem, wreszcie pomiędzy tym, co ludzkie i nie-ludzkie.

Liminalność pozostaje kluczową charakterystyką skuteczności performansu kulturowego, niezależnie od tego czy skuteczność tę pojmujemy przez transgresję czy poprzez opór (McKenzie 2011: 63).

Kategoria „pomiędzy” jest odpowiedzią performansu na nieustanne przekroczenie granic, radykalne praktyki, przemiany i zawieszenia norm społecznych. To, co martwe i cielesne, zostaje pozbawione obu tych atrybutów. W miejsce śmierci pojawia się „nowe życie”, w miejsce ciała – wirtualna obecność lub obecność nowego technologicznego ciała. Komunikacja i ciągłe trwanie są w projektach nieśmiertelności rzeczą najbardziej podstawową i gwarantowaną, choć miejsce jednego z interlokutorów zajmuje upostaciowiana technologia. Nie ma dylematu pomiędzy „utrata” i „przechowaniem”, ponieważ w tej – nowo zaprojektowanej kulturowo i społecznie – sytuacji ich miejsce zastępuje „trwanie”. I tylko w niewielkim stopniu chodzi tu o „życie w pamięci potomnych”, które prawdopodobnie będzie się sprowadzać do gestu wykupienia jednej z dostępnych na rynku usług. Zmarły zawdzięczać ma pamięć o swoim życiu nie woli zbiorowości, ale swojej przedśmiertnej decyzji o podpisaniu umowy z daną firmą czy instytucją, która

z odpowiednimi zastrzeżeniami w regulaminie ma umożliwić zorganizowanie pośmiertnego performansu osoby zmarłej.

Performans nieśmiertelności wiąże się również z wytworzeniem nowych wartości i przekonań. Jest to droga wiedząca od posthumanizmu, wyrastającego z klasycznych założeń humanizmu, który podaje jedynie przekształceniom koncepcje nieśmiertelności w obrębie nowych technologicznych uwarunkowań, po projekty transhumanistyczne, które usiłują wykluczyć śmierć z ludzkiego doświadczenia. Praktycznie to droga od Eterni.me – projektu posthumanistycznego – który respektuje prawa naturalne, jakim podlega ciało biologiczne, ingerując raczej w sposoby pamiętania i konstruowania pamięci o zmarłym, przez LifeNaut zbierające materiał biologiczny, aż do Instytutów Krioniki – projektów transhumanistycznych – które zaprzeczają konieczności śmierci biologicznej. Transhumanistyczna wizja technologicznego uobecnienia po śmierci to w istocie wizja nieznaney rzeczywistości, w której pojawia się nowy człowiek przewyżczający największe dotychczasowe ograniczenie – własną śmierć. W tej sytuacji wypracowane dotąd systemy myślowe tracą swoją aktualność. Znaczące przesunięcia będą zatem musiały się dokonać w obrębie wielu dyskursów: teologicznego, metafizycznego, naukowego, etycznego, antropologicznego, psychologicznego...

Pojawienie się technologicznych performansów nieśmiertelności oraz założenie ich powszechnej dostępności wpływają na sferę zachowań społecznych i kreowanie nowego paradygmatu komunikacyjnego. Eterni.me i LifeNaut to nie tylko technologiczna obietnica uobecnienia człowieka po śmierci, to także projekt nowego modelu konstruowania historii o sobie samym, archiwizowania danych i pośmiertnego ich performowania. Czy cyfrowy sobowtór to autobiograficzne odzwierciedlenie swojego modelu? Gdzie jest granica pomiędzy przeszłością i terażniejszością, tym, co realne i wirtualne, żywe i nie-żywe, ludzkie i nie-ludzkie? Nieśmiertelność to niezwykle eksperymentalny, nie bez powodu Marius Ursache z Eterni.me podkreśla, że firma nie tylko proponuje oryginalną usługę, ale także projektuje przestrzeń do wytworzenia się nieznanych dotąd modeli zachowania. Obcowanie

z wirtualnie upostaciowionym, inteligentnym, interaktywnym materiałem archiwalnym do tej pory nie było dostępne. Jeszcze większym wyzwaniem są instytucje krioniki, które chcą nieżyjącego przywrócić do życia w sensie biologicznym. Jeśli tak się stanie, to jak zmieni się społeczeństwo złożone z żyjących i niegdyś-nieżyjących osób? O jakich relacjach, zależnościach, komplikacjach powinniśmy myśleć?

Performans kulturowy nieśmiertelności stanowi wyzwanie. Jest to performans transgresywny – przekraczający granice kulturowe, społeczne, biologiczne i technologiczne. Przedstawia możliwość alternatywnych uzgodnień i możliwość transformacji istniejących norm. Performans kulturowy „prowokuje, kontestuje, żąda” (McKenzie 2011: 41), a to właśnie kontestacja śmierci, prowokacja zmiany kulturowych zachowań oraz żądanie nowych technologicznych rozwiązań leżą u podstaw omawianych przeze mnie projektów.

Podsumowanie

Nieśmiertelność to przestrzeń wielkiego eksperymentu technologicznego, kulturowego i cywilizacyjnego, nieustanna mediacja znaczeń i porządków. Performuje to, co związane z kulturą (np. proponowanie nowych post- i transhumanistycznych wartości) i nauką (np. możliwości długotrwałego przechowywania informacji cyfrowych i biologicznych). To, co związane z człowiekiem (np. śmiertelność), i to, co jest domeną technologii (np. transplantacja mózgu oraz połączenie go z systemem technologicznym). Performuje wreszcie to, co realne (np. rytuały pochówku ciała, cmentarze), i to, co wirtualne (np. nieustanny kontakt z awatarem osoby zmarłej zarządzanym przez algorytm sztucznej inteligencji). Nieśmiertelność staje się nowym projektem funkcjonowania w świecie, którego skuteczność i wydajność podlega nieustannej weryfikacji. Technologiczne uobecnienie po śmierci stanowi barometr kulturowo-technologicznych zmaganiań, poligon psychologiczno-socjologicznych batalii oraz biznes z gigantycznym

potencjałem. To temat silnie związany z nauką i tylko w takiej relacji – dynamicznej i ciągle aktualizującej się – możliwy do podjęcia w ramach kolejnych omówień.

Bibliografia

- Anzis, M. (2013). *Alternatives for very long-term storage of personal information and materials*, Cryonics, 34:4.
- Eterni.me. <http://eterni.me/> (dostęp: 2.05.2015).
- Celiński, P. (2013). *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin: Wydawnictwo UMCS. Online (dostęp: 3.03.2015).
- Cryonics Institute. <http://www.cryonics.org/> (dostęp: 5.01.2016).
- Derrida, J. (1992). *Kres człowieka*, [w:] *Pismo filozofii*, przeł. B. Banasiak, Kraków: Inter Esse.
- Foucault, P.M. (2006). *Słowa i rzeczy. Archeologia nauk humanistycznych*, przeł. T. Komendant. Gdańsk: Słowo/Obraz Terytoria.
- Fukuyama, F. (2004). *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, przeł. B. Pietrzyk. Kraków: Wydawnictwo Znak.
- Jelewska, A. (2012). *Sensorium. Eseje o sztuce i technologii*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Kurzweil, R., Grossman, T. (2011). *Transcend. Nine Steps to Living Well Forever*, New York: Rodale Inc.
- Kurzweil, R. (2013). *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, przeł. E. Chodkowska, A. Nowosielska i in., Warszawa: Kurhaus Publishing.
- LifeNaut. <https://www.lifenaut.com/> (dostęp: 2.03.2015).
- McKenzie, J. (2011). *Performuj albo... Od dyscypliny do performansu*, przeł. T. Kubikowski. Kraków: TAIWPN Universitas.
- MindUploading. <http://www.minduploading.org/> (dostęp: 3.03.2015).
- Nowaczyk-Basińska K. (2015). *Nieśmiertelność – nowy performans kulturowy?*. Didaskalia, 130.
- Novella, S. (2013). *Cyfrowa nieśmiertelność*, przeł. T. Stawiszyński. Krytyka Polityczna, <http://www.krytykapolityczna.pl/artykuly/naukatechnologie/20130313/cyfrowa-niesmiertelnosc> (dostęp: 12.01.2014).

Rothblatt, M. (2014). *Virtually Human: the Promise – and the Peril – of Digital Immortality*. New York: Picador USA.

Wachowski, J. (2011). *Performans*. Gdańsk: Słowo/Obraz Terytoria.

Wiktor Rorot, Uniwersytet Warszawski

***Forever off?* Status śmierci
podmiotu posthumanistycznego
w mediach cyfrowych**

Forever off? Death of the Posthuman in Digital Media

Streszczenie

Katherine Hayles zdefiniowała postczłowieka jako rozszerzony system poznawczy, który umieszczony jest w „cybernetycznym obwodzie, który przeplata jego wolę, pragnienia i percepcję”. Tak określona kategoria postczłowieka nie stanowi projektu czy hipotezy, ale opis otaczającej nas rzeczywistości, w której wszyscy jesteśmy *always on*, dzieląc swoje życie między rzeczywistość a świat wirtualny. Jednym z problemów, jakie rodzi taki stan rzeczy, jest definicja „śmierci” w mediach cyfrowych – gdzie to, co do tej pory stanowiło poszerzenie człowieka – profil na Facebooku, konto na forum – „żyje” nawet po śmierci swojego właściciela. Przedmiotem artykułu jest analiza tego fenomenu poprzez kategorię użytkownika *forever off*, opartą na wypracowanej na gruncie współczesnej posthumanistycznej filozofii analizie śmierci (Rosi Braidotti).

Słowa kluczowe: śmierć, posthumanizm, użytkownik *always on*.

Abstract

Katherine Hayles defined the posthuman as an augmented and distributed cognitive system put into a “cybernetic circuit that splices its will, desire and perception”. Thus, the posthuman is not a project, or a hypothesis, but rather a description of the surrounding reality, in which we are *always on*, living both in the reality and in the virtual world. One of the problems that this situation leads to, is the definition of death in digital media, since the extension of a human being – Facebook profile, forum accounts etc. – continues to “live their lives” even when their owner died. The goal of the paper is to offer an analysis of this phenomenon through the concept of a *forever off* user, based on the posthumanist analysis of death, proposed by Rosi Braidotti.

Keywords: death, posthumanism, *always on* users.

Wstęp

Katherine Hayles zdefiniowała postczłowieka jako rozszerzony i rozproszony (*augmented, distributed*) podmiot poznawczy, który umieszczony jest w „cybernetycznym obwodzie, który przeplata jego wolę, pragnienia i percepcję” (Hayles 1999: XIV). Wydaje się to o tyle cenna definicja, że tak zdefiniowana kategoria postczłowieka nie stanowi odległego projektu czy hipotezy, a opis bieżącej rzeczywistości: coraz większa grupa użytkowników mediów cyfrowych staje się użytkownikami *online, always on*, którzy poprzez mobilne urządzenia cyfrowe nieustannie uczestniczą zarówno w realnej, jak i w wirtualnej rzeczywistości; dla których media cyfrowe, w szczególności Internet, w istocie zaczynają przeplatać „wolę, pragnienia i percepcję”, stając się częścią ich podmiotowości. Z tego powodu rośnie też grupa użytkowników *forever off* – osób, które w realnym świecie uznalibyśmy za zmarłe. Jednakże, ponieważ „internetowa” część podmiotowości i osobowości tych użytkowników – konta na portalach społecznościowych i forach, blogi i wszystkie inne formy działalności online wciąż funkcjonują – inni użytkownicy komentują dodane przez nich wpisy, ich przeszłe działania wciąż posiadają pewną sprawczość, nie jest możliwa ich jednoznaczna kategoryzacja. Czasem, zwłaszcza w przypadku osób znanych, ktoś inny przejmuje rolę administratora konta, które przed chwilą uznaliśmy za część tej osoby, przez co może się wydawać, że jego działania *de facto* przedłużają życie tej osoby.

Nieściskość i niezgrabność kategorii, które powyżej próbowałem odnieść do użytkowników *forever off*, wskazuje bezpośrednio na graniczność takich przypadków, na fakt, że wymykają się one jasnej kategoryzacji w perspektywie klasycznego, potocznego rozumienia „życia” i „śmierci”. Dlatego właśnie konieczna jest głębsza analiza tego zjawiska. W tym celu zamierzam sięgnąć po kategorie wypracowane na gruncie teorii biopolitycznej – bodajże najciekawszego nurtu refleksji nad „życiem” we współczesnej humanistyce, który wiele miejsca poświęca jego posthumanistycznemu charakterowi (między innymi w ten sposób interpretuje biopolitykę Rosi Braidotti) oraz umieszczeniu życia w kontekście złożonych systemów władzy – a właśnie takim bez wątpienia jest Internet.

Fora i śmierć

W artykule *Życie po śmierci*, pochodzącym z 2. połowy lat 90. XX wieku, Katie Argyle opisuje doświadczenia, jakie towarzyszyły śmierci jednego z jej korespondentów na forum internetowym Cybermind, Michaela Currenta. Forum to poświęcone było badaniu „nowych podmiotowości” (Argyle 2001: 192), jakie mogą wyłonić się w interakcji z technologiami cyfrowymi, a Michael Current zmarł wkrótce po zainicjowaniu jego działalności w 1994 roku. Artykuł skupia się na praktykach społecznych, które towarzyszyły tej śmierci: „[...] śmierć w Sieci jest przedmiotem tabu. [...] Zachodnie społeczeństwo nakazuje nam cichą żałobę. [...] Cybermind przekroczył te normy” (Argyle 2001: 194–195), pisze autorka, zwracając uwagę, że tym samym praktyka ta wpisała się w karnawałowość, tak jak rozumiał ją Michaił Bachtin:

Karnawał, krótko mówiąc, „jest jedynym festiwalem, na którym ludzie oferują siebie” i nie istnieje podczas karnawału bariera pomiędzy aktorami czy wykonawcami a tymi, którzy są jedynie świadkami. Wyślij swój e-mail, kieruj się swymi uczuciami i zobacz, jak inni zareagują (Argyle 2001: 198).

Nawet we fragmentach, w których Argyle próbuje interpretować swoją żałobę – zaskakującą, ponieważ Michaela Currenta nie spotkała nigdy osobiście – artykuł ma niezwykle osobisty, emocjonalny charakter. Jednakże dla niniejszego tekstu od reakcji społeczności na tę śmierć ważniejszy jest sam sposób mówienia o niej, próby jej konceptualizacji. Patrząc z tej perspektywy, w tekście pojawiają się w zasadzie dwie „śmierci”: oprócz faktycznej śmierci Currenta Argyle wspomina również cyfrowe „samobójstwo” użytkownika innej grupy, do której należała, Quieta – w postaci przeprowadzonej próby wykasowania wszystkich informacji, które stworzył i w efekcie usunięcia swojej wirtualnej osoby w niebyt. Te dwie sytuacje, pomimo wielu oczywistych różnic, mają w sobie wspólny charakter, eksponowany przede wszystkim w sposobie mówienia o nich.

Po śmierci Currenta użytkownik Brian Chambers napisał: „Istnieje teraz pustka tam, gdzie istniała elektryczność Michaela, gdzie podziła się jego energia, która inicjowała zdarzenia?” (Argyle 2001: 196). Inna osoba, fido, pisała: „[...] śmierć Michaela wniosła pytanie o cielesność jako zwyczajny, dewastująco prosty gest” (Argyle 2001: 196), co korespondowało z postem użytkownika Free agent?rez zatytułowanym „Michael Current and the Meat”, w którym autor pisał, jak podsumowała Argyle, o cielesnych odczuciach związanych z tą śmiercią, o tym, jak przeżywał ją w swojej „krwi i wnętrznościach; w [...] trzewiach” (Argyle 2001: 201). Powracające w tych opisach „mięso” – interpretowane przez autorkę jako Bachtinowskie „groteskowe ciało” (Argyle 2001: 201), ale przywołujące też na myśl Agambenowskie nagie życie – cielesność i „elektryczność Michaela” wskazują na przekonanie – czy może nawet świadome wątpliwości korespondentów – dotyczące cyborgizacji, postczłowieczeństwa, w które wpychają nas technologie cyfrowe.

Z kolei o Quiecie autorka pisze:

Patrzyłam na mój ekran, na informacje znikające na moich oczach. Przeszukiwałam system, szukając w nim Quieta. Czy zdawał sobie sprawę, że zmieni cały jego [forum – W.R.] pejzaż,

zmieniając historię tego, co zdarzyło się wcześniej? Tak (Argyle 2001: 194).

I wcześniej: „obecnie tematy konwersacji dotyczyły kogoś, kto nie istniał. Na każdym poziomie pojawiały się jednak działania, jakie zainicjował” (Argyle 2001: 193–194). Zarówno Argyle, jak i Quiet, z którym udało jej się skontaktować w trakcie tego procesu, odnoszą się do tej sytuacji, mówiąc o samobójstwie. Chociaż Quiet podjął próbę usunięcia wszystkich śladów swojego istnienia, to pozornie krucha wirtualna egzystencja nie poddawała się łatwo temu procesowi; jego „ciało”, które wykształciło się w miarę, jak funkcjonował na forum – suma wszystkich jego działań, pozostawiało po sobie bardzo wyraźny ślad wszędzie tam, gdzie wchodził on w interakcję z innymi użytkownikami. Jego realność i wirtualność były równie prawdziwe i trwałe, równie niechętnie poddać się jego woli.

W obu przypadkach istnieje coś, co zostaje po „śmierci” w mediach cyfrowych – pewna cielesność użytkownika, która mogła być wcześniej nieuświadomiona, zarówno przez tę osobę, jak i wszystkich pozostałych internautów. Oczywiście, istnieje „śmierć”, która niczego nie zmienia, pozostaje niezauważona, nie „zmienia krajobrazu” Internetu – śmierć wirtualnego „życia niegodnego żałoby” – użytkowników, którzy wygenerowali minimalną ilość danych widocznych dla innych, przez co ich zniknięcie łatwo może zostać przeoczone, a usunięcie tych danych niczego nie zmieni. Uwydatnia to bardzo istotny aspekt tego problemu, którego analiza wykroczyłaby jednak poza ramy niniejszego artykułu.

Można by zadać sobie pytanie, która śmierć jest bardziej paradygmatyczna dla mediów cyfrowych: śmierć realna, której rezultatem jest śmierć wirtualna – jako zaprzestanie wszystkich przyszłych działań danej osoby, czy może raczej śmierć czysto wirtualna – w której podejmuje się próbę usunięcia także wszystkich przeszłych działań, ze złudzeniem możliwości zatarcia wszystkich śladów swojego istnienia. Jednak, żeby odpowiedzieć na tak postawione pytanie, potrzebujemy przeanalizować samą kategorię śmierci.

Próba dookreślenia śmierci

Włosko-australijska filozofka Rosi Braidotti w książce *Po człowieku*, cytując Anne Balsamo, zwraca uwagę, że „technologie cyfrowe to spełnienie marzenia o nieśmiertelności i panowaniu nad życiem i śmiercią” (za: Braidotti 2014: 225). Zarówno Balsamo, jak i Braidotti zdają sobie sprawę z tego, że jest to zaledwie iluzja, wynikająca ze zmieniającej się w takiej sytuacji definicji śmierci, czy raczej definicji relacji podmiotu względem śmierci: „[n]ieludzkie siły technologii przeniosły się do wnętrza ciała, wzmacniając widmową obecność trupa-który-nadchodzi” (Braidotti 2014: 225). Właśnie zmiana tej relacji jest tym, co domaga się wypracowania nowej konceptualizacji – Braidotti eksploruje tutaj granice między pojęciami życia i cielesności, próbując rozpatrywać te kategorie wspólnie. Przyjąwszy taką perspektywę sformułowanie „trup-który-nadchodzi”, można odczytać jako konstatację obecności nieustannej możliwości śmierci w życiu, tj. jako dość banalną obserwację, że każde życie zmierza ku śmierci, Heideggerowskie bycie-ku-śmierci, które Braidotti odrzuca (Braidotti 2014: 257). Ale przede wszystkim odczytać je można jako obecność potencjału rozkładu w żyjącym ciele, potencjału, który wyraża się we współczesnej kulturze masowej poprzez medialne przekazy czy gry komputerowe pełne trupów i śmierci, przez odwołania do medycyny sądowej w kryminałach, ale również przez pewne praktyki społeczne, obarczone wewnętrzną sprzecznością analogiczną do dychotomii życie–śmierć, jak anoreksja wynikająca z dążenia do ideału fizycznego piękna czy uzależnienie od substancji chemicznych (zarówno legalnych, jak i nielegalnych).

Posthumanistyczna teoria śmierci, którą próbuje stworzyć Braidotti, oparta jest na duchu witalistycznego materializmu, co prowadzi do rozpatrywania na tym samym poziomie abstrakcji śmierci jednostki i wyginięcia całych gatunków zwierząt, jednakże w żadnym sensie do unifikacji śmierci. Istnieje wiele rodzajów śmierci czy praktyk umierania – organizowanych i zarządzanych społecznie, jak choroby i wojny, czy „wytwarzanych wewnątrznie, przez sam podmiot” (Braidotti 2014: 253) – jak samobójstwo i depresja.

Sposób, w jaki myślimy o śmierci, zależy od naszych założeń dotyczących życia. [...] [Ż]ycie to kosmiczna energia, zarazem pusty chaos i absolutna prędkość czy też ruch. [...] *Zoe* to zawsze za dużo dla konkretnego wycinka ucieleśnionej egzystencji, którym jest pojedynczy podmiot (Braidotti 2014: 254).

W centrum zainteresowania Braidotti stoi to, co określa ona jako kontinuum życia–śmierci (Braidotti 2014: 257), z perspektywy którego możemy wyróżnić dwa rodzaje śmierci: osobową, indywidualną, śmierć, jak rozumiemy ją potocznie, i nieosobową, „która jest zawsze przede mną i wyznacza ostateczny próg moich mocy stawania się” (Braidotti 2014: 255). Właśnie ten drugi rodzaj śmierci, stanowiący „niehumaniczny pojęciowy nadmiar”, „twórczą syntezę przepływów, energii i ciągłego stawania się” (Braidotti 2014: 255) jest z perspektywy naszego życia zawsze dokonany, przez co staje się „ontologicznym magnesem wymuszającym na nas ruch do przodu” (Braidotti 2014: 258). Ta śmierć jest obciążona paradoksem niehumanicznego, który Braidotti odnosi do Lyotarda: „coś w strukturze człowieka po prostu opiera się przynależności do podzielanego przez wszystkich człowieczeństwa i mierzy dalej” (Braidotti 2014: 261). Właśnie ten paradoks sprawia, że:

[...] [d]ążymy [...] do tego, czego staramy się uniknąć; stajemy się egzystencjalnymi samobójcami, nie z powodu nihilizmu, ale dlatego, że w naszej naturze leży umieranie i że pragniemy ukształtować własną śmierć (Braidotti 2014: 260–261).

Śmierć dla Braidotti jawi się jako coś z natury paradoksalnego i wewnętrznie sprzecznego, wynikającego z życia jako *zoe*, czyli życia biologicznego, nieunormowanego społecznie – czystej formy energii witalnej, która przekracza jednostkę. Z tego powodu śmierć (jako śmierć nieosobowa) przekracza podmiot, a jednocześnie objawia się wewnątrz każdego z nich, jako „trup-który-nadejdzie”, śmierć osobowa, niebędąca dokonaniem faktem, ale koniecznością, którą jednak możemy w pewnym wymiarze kształtować, na którą

mamy pewien wpływ. To właśnie ta śmierć osobowa jest śmiercią cielesności, rozkładem; śmierć nieosobowa ujawnia się jako twórcza energia, jeden z przejawów *zoe*, nieustanny ruch, ciągle przepływ materii. Braidotti pisze:

W rzeczywistości pragniemy zrezygnować z „ja”, być może w ekstazie, wybierając nasz własny sposób na zniknięcie, naszą drogę umierania dla nas samych i jako my sami. Można to również opisać jako moment ascetycznego rozpadu podmiotu; [...] możemy nazywać to śmiercią, ale [...] chodzi raczej o radykalną immanencję (Braidotti 2014: 262–263).

Użytkownik *forever off*

Analiza śmierci zaproponowana przez Braidotti jest niezwykle złożona; nie prowadzi do precyzyjnych rozwiązań czy definicji tego pojęcia, raczej uświadamia mnogość problemów, jakie ono rodzi. Niemniej jednak wypracowane przez Braidotti kategorie powinny pozwolić nam lepiej zrozumieć zjawisko opisane w przywołanym wcześniej tekście Katie Argyle.

Śmierć *Quieta* jest niemalże paradygmatyczna dla śmierci nieosobowej, czy może raczej relacji podmiot – śmierć nieosobowa. Jego działania jednocześnie przejawiają w sobie Lyotardowski paradoks nieludzkiego; *Quiet* jest przykładem egzystencjalnego samobójcy, jego podmiotowość rozpada się, w miarę jak dokonuje on programowej destrukcji części swojej osoby. Usuwa kolejne swoje posty, wszystkie ślady swojego istnienia. Ale siła ta nie jest szaleńcą czystej destrukcji; jednocześnie ujawnia się twórczy potencjał „kosmicznej energii” – działania *Quieta* zmieniają krajobraz forum; sens dyskusji, które toczył z innymi użytkownikami, znika lub diametralnie się przeobraża, gdy znikają jego posty; wiadomości od jego dyskutantów stają się bardziej enigmatyczne, rodzą nowe sensory. Chyba każdy z nas doświadczył kiedyś takiej formy niebycia

w Internecie, gdy szukając pewnej konkretnej informacji – postu, komentarza, zdjęcia – obserwował tylko nonsensowne kaskady działań zapoczątkowane przez ten post, będące milczącymi świadkami jego nieistnienia. Jednocześnie istnieje czysto materialny charakter tej twórczej energii: zwalnijące się miejsce na serwerach, które do tej pory zajmował Quiet, wkrótce zostanie zagospodarowane przez kogoś innego, kto „narodzi się” w tej przestrzeni, wchłaniając materię, która kiedyś stanowiła o istnieniu Quietu.

Jednakże śmierć Michaela Currenta wydaje się tym, co Braidotti nazwała śmiercią osobową. Chociaż, jak pisze:

[...] [p]osthumanistyczna teoria śmierci jako życiowego kontinuum jest jak najdalsza od teorii śmierci jako stanu niezróżnicowania i martwoty materii [...]. Śmierć to stawanie-się-nie-wykrywalnym postludzkiego podmiotu (Braidotti 2014: 264).

Śmierć osobowa, śmierć Currenta objawia się poprzez trupa. Gdy Free agent? rez pisze „[...] to są trzewia. słowa słowa słowa słowa mięso” (Argyle 2001: 200) charakteryzuje to, co stanowi trupa Currenta – nie ma sensu tu rozstrzygać, czy trupa „realnego”, czy „wirtualnego”, ponieważ, jak uważa Argyle: „takie myślenie nie ogranicza się do Sieci, [...] ale zostaje przedłużone na mięso, na ciało fizyczne” (Argyle 2001: 201). Istnieje zatem pewna „martwa materia”, dostrzegana przez wszystkich użytkowników tego forum, nawet tych, którzy wcześniej nie zetknęli się z Michaeliem (Argyle 2001: 193); właśnie tę martwą materię można opłakiwać, to ona zadaje im ból, uświadamia stratę. Trup-który-nadejście stał się trupem-który-nadszedł, jednak nie kończy to procesu umierania Currenta. Jego śmierć została przez niego ukształtowana – jego wcześniejsze działania doprowadziły ostatecznie do tego, że wszyscy współuczestnicy tego forum odczuwają ból. Jako współtwórca Cybermind, to on wykreował przestrzeń, która została po jego śmierci przejęta przez żalobę. W tym sensie jego śmierć osobowa przejawiała w sobie elementy śmierci nieosobowej – kaskady zdarzeń, które wywołała, podkreślały jej charakter jako twórczej

energii. Można zauważyć to, analizując chociażby, w jaki sposób ta śmierć istniała na forum: po pierwsze, przez „martwość” postów, które Current opublikował, jako świadomość użytkowników, że ten zbiór jest zamknięty. Po drugie, istniała w żałobie wszystkich wokół, a więc w pewnych praktykach społecznych, powstających na bieżąco, na bieżąco poddawanych krytycznej refleksji, co prowadziło do stanu, który można wyrazić brzmiącymi banalnie słowami: „Michael Current umarł, ale żyje nadal w tych, którzy wchodzą z nim w kontakt i którzy przeżyli jego śmierć” (Argyle 2001: 202), które jednak ukrywają dużo głębszą myśl – śmierć w mediach cyfrowych nigdy nie jest śmiercią po prostu osobową; podmiot posthumanistyczny umiera dwójście – jego śmierć jest jednocześnie osobowa i nieosobowa.

Próba kategoryzacji

Problemy, jakie piętrzą się przy próbie konceptualizacji śmierci podmiotu posthumanistycznego w mediach cyfrowych, domagają się przynajmniej próby ujęcia, zaproponowania kategorii, które będą mogły funkcjonować jako jasny punkt wyjścia do dalszej debaty, do analizy praktyk społecznych, jakie ta śmierć rodzi, jakimi jest otaczana. Dotychczasowy język opisu zjawisk związanych z mediami cyfrowymi proponuje pewne kategorie, takie jak np. kategoria użytkownika *online* czy *always on*, które jednocześnie obejmują rozpoznania obecne w myśli posthumanistycznej i nie przesądzają o jej słuszności – pozwalają na dyskusję nad nazywanymi przez siebie zagadnieniami bez rozstrzygania nadrzędnych, metafizycznych problemów, jakie może implikować posthumanizm. Właśnie w tym duchu chciałbym zaproponować kategorię użytkownika *forever off*, stworzoną przez analogię do kategorii *always on*. Jest ona konieczna, ponieważ jak widzieliśmy powyżej, śmierć w mediach cyfrowych wymyka się jednoznaczному ujęciu nawet w myśl tak pluralistycznego rozumienia tego pojęcia jak to, które proponuje teoria Rosi Braidotti.

O ile przypadek cyfrowego „samobójstwa” Quiera wydaje się niemalże paradygmatyczny dla śmierci nieosobowej, tak przypadek Michaela Currenta – tak strasznie powszechny – stoi na skrzyżowaniu proponowanych przez Braidotti kategorii. Odpowiadając na postawione wcześniej pytanie, to właśnie śmierć Michaela Currenta jest tym przypadkiem śmierci w mediach cyfrowych, które wydarzają się najczęściej, a które tak trudno opisać. To właśnie Michael Current stanowi prototyp użytkownika *forever off*.

Użytkownik *forever off* to stan posthumanistycznego podmiotu, który w rzeczywistym świecie, w zwyczajnym rozumieniu tej kategorii, uznawany jest za zmarłego. Z oczywistych przyczyn istnieje jednak różnica między tym, co dzieje się z nim po śmierci w świecie fizycznym i w świecie wirtualnym – choć w obu istnieje jako trup-który-nadszedł, pewna martwa materia, to jednocześnie w świecie fizycznym możliwe jest scharakteryzowanie tego stanu w kategoriach zaproponowanej przez Braidotti śmierci osobowej lub śmierci nieosobowej, a w świecie wirtualnym nie istnieje takie albo-albo. Użytkownik *forever off*, jego cyfrowa część, miesza te dwa sposoby opisu, nie dając się w pełni ująć w żadnym z nich – to właśnie cyfrowy trup-który-nadszedł, martwa materia, którą Braidotti wyłącza ze śmierci posthumanistycznej, warunkuje twórczy potencjał tej śmierci; jej osobowość jest koniecznym (a być może również wystarczającym warunkiem) do tego, co Braidotti przypisała śmierci nieosobowej.

Właśnie tak należałoby próbować określić tę kategorię, jako paradygmat dla analizy śmierci w mediach cyfrowych: podmiot posthumanistyczny nazwiemy użytkownikiem *forever off*, jeśli jego „biologiczne życie” (życie w potocznym rozumieniu tego słowa) zakończyło się, tj. umarł w fizycznym świecie, i jednocześnie w świecie wirtualnym istnieje pewna martwa materia, której wcześniej nadał życie, która jednakże wciąż posiada pewną sprawczość – twórczy potencjał, kreatywną siłę; nie istnieje tylko jako „wspomnienie”, a raczej jako realne działanie.

Podsumowanie

Punktem wyjścia do napisania tego artykułu było rozpoznanie, że nie istnieje trywialny sposób klasyfikacji śmierci podmiotu posthumanistycznego w mediach cyfrowych, ponieważ zwyczajne rozumienie śmierci nie obejmuje pewnych działań następujących po takiej śmierci, których świadectwem jest między innymi tekst Argyle. Co więcej, kategoria wydarzeń, które chcielibyśmy nazwać „śmiercią”, w tych mediach jest wewnętrznie niejednorodna (*vide* przypadek Quieta, wspomniany w tekście Argyle). Z tego względu naturalne wydawało się sięgnięcie po nieklasyczne rozumienie śmierci, uwzględniające jej aspekt posthumanistyczny. Właśnie taką teorię postuluje Rosi Braidotti. Jednakże zaproponowane przez nią kategorie śmierci osobowej i nieosobowej również okazały się nieadekwatne do wydarzeń związanych ze śmiercią Michaela Currenta, opisywanych przez Argyle.

Dlatego niezbędne wydaje się zaproponowanie kategorii użytkownika *forever off*, który stanowić może „rewers” użytkownika *always on*. Ta kategoria, chociaż definiowana przez pryzmat rozważań Braidotti, nie wymaga zaakceptowania teorii posthumanistycznej, dzięki czemu jej użycie nie musi się ograniczać do przypadków opisywanych z perspektywy posthumanizmu, w tym samym stopniu, w jakim używanie określenia „*always on*” jest niezależne wobec posthumanizmu.

Na koniec należy jeszcze zauważyć, że kategoria użytkownika *forever off* zostaje zaproponowana w momencie pojawiania się ruchów próbujących podważyć jej ostateczność – mam na myśli takie organizacje i projekty jak Eterni.me, LifeNaut czy Mission Eternity oraz ich popkulturowe obrazy – na przykład wątek „wskrzeszenia” filozofa Alana Wattsa w filmie Spike’a Jonze’a *Ona*. Łączy je przekonanie o możliwości wskrzeszenia użytkownika *forever off* jako pewnej formy sztucznego życia czy sztucznej inteligencji lub nawet z powrotem do postaci użytkownika *always on*. I chociaż projekty te na obecnym etapie rozwoju technologii nie mają zbyt wielkich szans odniesienia sukcesu, ich treść wyraża się w przytoczonej już

myśli Anne Balsamo, którą cytuje również Braidotti, że technologie cyfrowe pozwolą nam spełnić odwieczne marzenie ludzkości o nieśmiertelności. Wskazuje to na fakt, że zaproponowana kategoria jest dużo bardziej dynamiczna, niż zwykło się myśleć o śmierci, dzięki czemu lepiej będziemy w stanie zrozumieć opisane wyżej działania jako przejaw (być może nieuświadomionego) przekonania ich twórców oraz osób decydujących się na udział w tych projektach o tym, że cyfrowa część naszego człowieczeństwa urosła do rangi „nieśmiertelnej duszy” (mówiąc ogólnikowo), co jest jedną z niemych przesłanek posthumanizmu.

Bibliografia

- Argyle, K. (2001). *Życie po śmierci*, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Technologie mediów. Widzieć, myśleć, być*. Kraków: Universitas.
- Braidotti, R. (2014). *Po człowieku*, przeł. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Hayles, K. (1999). *How We Became Posthuman*. Chicago–London: The University of Chicago Press.
- Kaźmierczak, M. (2015). *Użytkownik w sieci internetowej*, [w:] E. Szczęsna (red.), *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*. Kraków: Universitas.

Janusz Bohdziewicz, Akademia Pomorska w Słupsku

Myślenie w dobie po-myślności (trial)

Thinking in an Era of Prosperity (a Trial)

Streszczenie

Celem tekstu jest rozważenie kwestii: ku czemu wyzwalają nas media myślenia? Artykuł czerpie inspirację z filozofii Martina Heideggera oraz Marka C. Taylora i Esi Saarinen. Esej rozważa zmiany w myśleniu związane z upowszechnieniem nowych mediów oraz zawiera ich filozoficzną interpretację w kategoriach energetyki wyobraźni, interstandingu i wspólnego nawoływania. Wydaje się, że „mediosofia” staje się wspólną nawigacją pośród rozszerzonej rzeczywistości, której zadaniem jest odpowiedzieć na bieżące problemy globalnego świata i znalezienie nowej wizji pomyślności.

Słowa kluczowe: elektralność, filozofia, media, myślenie.

Abstract

The purpose of this text is to consider the question: toward what are the media of thinking liberating us? The article draws an inspiration from the philosophy of Martin Heidegger, Mark C. Taylor and Esa Saarinen. The essay provides a brief consideration of changes in thinking associated with the spread of new media, including their philosophical interpretation in terms of energetics of imagination, interstanding and common calls. It seems that „mediosophy” is becoming a collective interpersonal navigation amongst augmented reality and its task is to respond to current problems of global world and seek for a new vision of prosperity.

Keywords: electracy, philosophy, media, thinking.

Sądzę, że większość ludzi nie chce, aby Google znajdowało odpowiedzi na zadawane pytania. Oni chcą, aby Google powiedziało im, jaki powinien być ich następny krok.

(Eric Schmidt, prezes zarządu Google, cyt. za: Berry 2015: 8)

Pomyślności

Czas się przepełnił i zdaje się, że – przynajmniej w świecie bogatej Północy – większość z nas żyje w epoce największej w dziejach pomyślności, czyli dobrobytu na miarę ludzkich wyobrażeń i życzeń, wypowiedzianych przed Bogiem i składanych sobie nawzajem. Jeśli nawet nie w pełni wyzwoleni z lęku przed kosmicznymi i naturalnymi klęskami, jeśli niezupełnie wolni od trudów, cierpień i zła, to jednak mieliśmy szczęście zaistnieć w najlepszym z możliwych w historii światów, korzystając – na ogół we względnym zdrowiu i często przez długie lata – z obywatelskich swobód, socjalnych przywilejów, dostępności wszelkich dóbr rzeczowych i niematerialnych. Jeszcze bardziej po naszej myśli wyglądać ma przyszłość – dzięki licznym innowacjom uda się może udoskonalić nasze ciała, wybawiając je od chorób i śmierci, a środowisko uczynić bezpieczniejszym. Nie jest tylko pewne, czy technologia rozwijać się będzie podług ludzkich pomysłów i wizji, czy też ludzie zaczną bezrefleksyjnie podążać za możliwościami odkrywającymi się w kolejnych wynalazkach. W dobie rozwoju technik teleinformatycznych zwyczajnie rozumiana pomyślność zaczyna nabierać drugiego sensu, który wynika

z powszechnego stosowania elektronicznych mediów myślenia: przeróżnych narzędzi i rozbudowanych ich struktur, wspomagających nas we wszelkich, koniecznych na co dzień wysiłkach umysłowych. Jak kiedyś za pomocą poręcznych przyrządów, z czasem siły zwierząt, w końcu zaś z użyciem potężnych energii wydobytych z martwej natury i zasilających maszyny zmieniliśmy oblicze tej ziemi – tak dziś, zaprzęgając się w sieci społecznościowe i wspólnie używając coraz mocniejszych systemów sztucznej inteligencji, gotujemy się niemal na przemienienie ludzkości w aniołów.

Jest wreszcie trzeci sens pomyślności – obejmujący dwa poprzednie (pomyślność jako dobrobyt i pomyślność jako technologia wyręczająca/„wygławiająca” w pracach mentalnych) i dla nich źródłowy – który pół wieku temu został przypisany naszym czasom przez Martina Heideggera. W słynnym eseju *Koniec filozofii i zadanie myślenia* (Heidegger 1978) wyraził on przekonanie, że po wiekach rozwoju nadszedł już koniec filozofii – rozumianej jako metafizyka, a więc próba wyjaśnienia bytu w odniesieniu do jakiejś gruntującej (jego) obecność zasady (arche, Pierwszej Przyczyny, Ducha Absolutnego, Woli Mocy). Nie chodzi tu wszak o stwierdzenie upadku, zbłądzenia czy – przeciwnie – osiągnięcia doskonałości i pełni poznania, ale raczej uznanie, że ten sposób myślenia przeniknął do nauk szczegółowych i znalazł praktyczne zastosowanie w rozmaitych technologiach, wobec czego uprawianie filozofii w jej tradycyjnej formule traci sens, a myśl szukać musi – lub chce – innej jakości funkcjonowania, wymagającej wprawdzie gotowości na zwrot. Odczytując przepowiednie autora *Bycia i czasu* w świetle równoległe obwieszczanych prorocत्व Marshalla McLuhana o nadejściu epoki elektronicznej, łatwo dojść do wniosku, że wielowiekowy rozwój filozofii Zachodu związany był z dominacją piśmienności w kulturze, a jej schyłek czy istotowa przemiana – o czym świadczą liczne dzieła filozofii współczesnej – splecione jest już od stu lat z ekspansją elektryczności (Bohdziewicz 2014a). W syntetyczny sposób ujął to ponad ćwierć wieku temu Vilém Flusser, zauważając, że urządzenia elektroniczne działają na podstawie ekstremalnych poznawczo teorii mechaniki kwantowej, która

u podstaw wszelkiego bytu rozpoznaje bezpodstawność nicości i grę – a ich fortunne wykorzystanie domaga się zmiany kierunku namysłu: odejścia od bezproduktywnego już zainteresowania wszelką głębią i fundamentami w stronę twórczej nawigacji wśród absurdu świata (Flusser 1994). Wydaje się więc, że w dobie po-myślności, rozumianej także jako przeistoczenie się metafizyki w cyber(ge)netykę, ciągle sporo jest do pomyślenia.

Celem niniejszego szkicu jest zwrócenie uwagi na kluczową w zarysowanej tu sytuacji i w odniesieniu do nowych technologii kwestię: od czego i ku czemu media myślenia wyzwalają nasze umysły – „uwalniają nam głowę”? Pytanie to odsłania, po pierwsze, wielość perspektyw myślenia o myśleniu, które można próbować wyjaśniać psychologicznie czy – szerzej – kognitywistycznie, albo rozumieć filozoficznie, z bardzo różnych punktów widzenia, by wspomnieć tu tylko o podejściach analitycznym z jednej, a hermeneutycznym z drugiej strony. Po drugie, zainteresowanie nowymi możliwościami umysłu, jego ewentualną ewolucją, sytuuje się na osi dziejów myślenia i całej kultury – rzetelnie naukowe rozpatrzenie wskazanego tu zagadnienia wymagałoby zatem odniesienia do antropologii kultury lub, z innej strony, teorii mediów. Z kolei refleksja nad technologią komputerową i programowaniem, zdolna określić horyzonty rozwoju sztucznej inteligencji, stanowi trzeci wymiar namysłu nad tym, co może być jeszcze – i jak – do pomyślenia dla inteligencji naturalnej. Mając na względzie wszystkie wskazane konteksty, a nadto uświadamiając sobie trud rozpoznawania przyszłości – o co w istocie tu chodzi – łatwo można zwątpić w możliwość sensownych poszukiwań odpowiedzi na wskazaną tu kwestię. Wydaje się jednak, że jeśli nawet nie sposób na to pytanie odpowiedzieć, to nie sposób także tego pytania nie stawiać!

Być może zresztą wcale nie chodzi tu o odpowiedź – metodyczne badanie tego, co jest, i metodologicznie poprawne przewidywanie tego, co będzie – ale właśnie o zmianę tego rodzaju myślenia, którego żywołem jest właściwa piśmienności interpretacja bytu względem stałych idei i praw. Myśl wyzwolona przez

media myślenia mogłaby wtedy uwolnić się w pełni od narzuconych jej zadań – właściwego roz-sądu, poznania, rozumnego wyjaśniania – ku możliwościom jeszcze nieznanym, jak nieznaną była kiedyś zdolność do kolektywnej intencjonalności, abstrahowania czy złożonych obliczeń. Można powtórzyć za Heideggerem, że „zadaniem myśli byłoby w tym przypadku porzucenie dotychczasowego sposobu myślenia o tym, jak określać rzecz myśli” (Heidegger 1978: 222) – co oznacza również, że wyzwanie to nie tylko przekracza możliwość jego realizacji w ramach indywidualnych badań, zreferowanych w krótkim wystąpieniu lub ograniczonym objętościowo tekście, ale wykracza poza wszelkie określone z góry badania i wymogi tekstualnej wypowiedzi. Artykuł ten nie przedstawia w pełni zagadnienia myśli w dobie po-myślności, ale sam jest częścią tego zagadnienia – stanowi on jedną z wielu równolegle podejmowanych prób myśli po-myślnej (m.in. Bohdziewicz 2014a, 2014b, 2014c), a właściwie ledwie zachętę do jej podjęcia w sposób zaproponowany przez filozofów mediów Marka C. Taylora i Eę Saarinena. W pierwszym kroku stanowi on skrótowe rozpoznanie aktualnych uwarunkowań myśli zapośredniczonej przez teleinformatyczną sieć – w drugim zaś podchwytuje i krótko rozwija pomysły wymienionych myślicieli zawarte w książce *Imagologies. Media Philosophy* (Taylor, Saarinen 1996)¹, wskazując kierunki możliwego przemienienia myśli w elektronicznym świecie metafizyki stosowanej. Konieczny krok trzeci to wyzwanie do zanurzenia się w cyberprzestrzeni i myśleniu *online*.

Media myślenia

Od czego media myślenia uwalniają nasz umysł? Jakie zadania zawieramy narzędziom elektronicznym? Po pierwsze, urządzenia

¹ Książka nie zawiera tradycyjnej paginacji – aby umożliwić czytelnikowi orientację, w przypisach umieszczono tytuły sekcji i numer strony w jej ramach.

wyposażone w procesory zdolne są zastąpić nas we wszystkich żmudnych procesach przetwarzania informacji o charakterze algorytmicznym – na co dzień najczęściej korzystamy z rozmaitych kalkulatorów, edytorów, translatorów funkcjonujących na podstawie uprzedniego przetłumaczenia odpowiednich danych na kod binarny. Po drugie, posiłkujemy się sztuczną pamięcią, w której zdeponowano już – i ciągle się deponuje – gigantyczne ilości informacji, mnożących się również wskutek ożywionej telekomunikacji oraz komputerowego przerabiania wszystkich przepływających i zapamiętywanych sygnałów – dla większości ludzi obecnie kluczowa jest możliwość efektywnego dostępu do zasobów Internetu, które ewoluują w stronę „żywej pamięci”, sprofilowanej względem monitorowanych potrzeb użytkownika, stosownie do jego miejsca i czasu przebywania oraz kierunków poszukiwań. Tu ujawnia się trzeci stopień pomocniczości sprzętu teleinformatycznego: wyposażone w doskonalsze od ludzkich receptory, zdolne do pozyskiwania potrzebnych im danych, uczące się i dzielne nawet w warunkach niedoboru informacji, media myślenia mogą lub będą mogły zawiadywać rozmaitymi działaniami rzeczy i ludzi – począwszy od wykonywania prania przez prowadzenie samochodów aż po quasi-personalne asystowanie ludzkim wysiłkom fizycznym i intelektualnym. Wydaje się, że granicę rozwoju technologicznego wyznacza ludzkie rozumienie siebie: pojmowanie świadomości, ale też sensu ludzkiego istnienia – nie jest pewne, czy różne ludzkie cechy i cele da się sprowadzić do odcieleśnionych obliczeń, o potrzebie podobnych zabiegów nie wspominając. Jakkolwiek można się spodziewać, że rozwój technologii doprowadzi wcześniej czy później do powstania człiekopodobnej inteligencji, a może nawet wyemanuje z siebie jakiś rodzaj współczującej z człowiekiem – ale być może zupełnie do niego niepodobnej – refleksyjności, to niemożliwe będzie stworzenie duplikatu immanentnego przeżywania bycia sobą (można stworzyć twego sobowtóra, ale nie siebie) – a co jest z tym powiązane, nie da się chyba symulować doświadczeń duchowych: wglądu w konkretną osobę, intencjonalnie znaczącej twórczości, olśnienia pięknem czy bytem jako takim.

Ku czemu odciążają nasz umysł i ciało media myślenia? Być może właśnie do bycia człowiekiem w jego najbardziej istotowym wymiarze – wykorzystywanie licznych technologii pozwala nam pracować łatwiej i efektywniej, mamy więcej czasu i mentalnej energii, by kształtować ciało, rozwijać wrażliwość i uczuciowość, zgłębiać swoją tożsamość, pielęgnować relacje z innymi, odkrywać wgląd w samo bycie. Z jednej strony wykorzystywanie zaawansowanych procesorów i potężnych zasobów danych – których dostępność fizyczna i operacyjna zdaje się podważać sens długotrwałego i mozolnego nabywania wielu umiejętności i wiedzy (choćby nauki języków obcych) – uwalnia umysł z zamkniętych struktur i kieratu schematów, by swobodnie poddawać się dziecięcej niemal kreatywności. Spersonalizowane kieszonkowe terminale, negocjujące na bieżąco między naszymi kapryсами a siecią rzeczy i społeczności, nie tylko wyzwalają z trosk i napięcia uwagi, ale już dziś rozszerzają percepcję, przekształcają pamięć, rozszerzają wymiar osobowości, wprowadzają w nowy świat. Z drugiej strony idealistyczne marzenia o lekkomyślnym bujaniu w obłokach obliczeniowych ustąpić muszą powszedniemu doświadczeniu, w którym dominuje deficyt rozproszonej uwagi, zajętej obsługą wielu urządzeń i procesów naraz, przysparzających wciąż nowych problemów do rozwiązania (by wspomnieć tu tylko o rozmaitych formach przestępczości internetowej, mogącej skutecznie zaburzać posługiwanie się mediami myślenia). A nie da się ich rozwiązać bez wszechstronnego i ustawicznego kształcenia, wytrenowanej ostrożności i elastycznej inteligencji – chyba że ktoś leniwie podda się formatującemu umysł standardom oprogramowania i zadowolony się dostępem do informacji bez zdolności oceny danych, interpretacji ich na poziomie wiedzy i mądrego jej wykorzystania.

Media myślenia nie tyle zatem uwalniają nas od myślenia, ile zmieniają środowisko myśli. Decydując się na używanie technologii teleinformatycznych – od czego trudno się w nowoczesnym świecie uchylić – niewątpliwie uzależnimy naszą aktywność od sprawności systemu nieznanymi nam w większości urządzeniami, zmuszeni do odnawiania zakupów coraz to nowego sprzętu i programów,

działania w ramach ich (a)rytmu i funkcjonalności oraz korzystania z usług potężnych korporacji – również w zakresie dostaw energii, wzmagającej stale nieustanną cyrkulację licznych, nurtujących nas z zewnątrz i elektryzujących strumieni przekazów. Biorąc pod uwagę ilość otrzymywanych e-maili, esemesów, powiadomień z serwisów społecznościowych, wszystkich komunikatów napływających do nas w godzinach pracy i rozrywki, trzeba przyznać, że na co dzień zajęci jesteśmy przetwarzaniem coraz większych mas „postrzępionej” informacji, działając na styku różnych mediów, dyskursów, języków i wiarygodności – co wymusza kształtowanie nowego, przyspieszonego trybu rozumienia treści i ich tworzenia. Zanurzenie w rzeczywistość medialnie rozszerzoną prowadzi do rozmycia granic między różnymi miejscami i strefami czasowymi, namacalną rzeczywistością a informacją, ciałem a jego protezami, prywatnością a sferą publiczną, pracą a wolnym czasem, osobą ludzką a podmiotami nie-ludzkimi – trudno w usieciowionym świecie znaleźć doraźne kryteria działania, a tym bardziej jakiś punkt widzenia na ów świat z dystansu, by zrozumieć go w jakimś całościowym światopoglądzie: jesteśmy skazani na mozolną nawigację w przenikającym nasze łącza i nas samych środowisku wirtualnym. Czy nie jest tak, że współpraca z komputerami upodabnia ludzi do komputerów, działających bardzo sprawnie i skutecznie, lecz bez rozumienia wykonywanych czynności i wejrzenia w ogólny sens podejmowanych aktywności? Czy możliwa jest jakaś mądra orientacja we wnętrzu rozszerzonego świata i sensowna w nim egzystencja?

Mediozofia

Pytanie o wolność związaną z mediami myślenia prowadzi zatem do kwestii autentycznego bycia-w-sieci i troski o właściwy sposób jego rozumienia. Wstępne rozpoznanie możliwości myślenia w wymiarze elektralnym można znaleźć w napisanej już ponad dwadzieścia lat temu książce Marka C. Taylora i Esy Saarinen *Imagologies. Media Philosophy* (Taylor, Saarinen 1996). W tej pionierskiej publikacji

dominuje głos amerykańskiego ucznia Jacques'a Derridy – Taylora, który wychodząc od oryginalnie traktowanej, postmetafizycznej dekonstrukcji, zarysowuje projekt imagologii jako właściwej praktyki intelektualnej w obszarze „post-skryptywnej” symulacji. Sama idea nie jest zaskakująca – z jednej strony, wielu filozofów kontynuujących na różne sposoby myśl Heideggera wyrażało konieczność wyzwolenia myśli z tradycji piśmiennej (m.in. Deleuze, Guattari 1988), z drugiej zaś wielu teoretyków mediów odniosło ten postulat do cyberprzestrzeni (por. Ulmer 2004). Zaskakujący jest natomiast pomysł na wypowiedzenie tych myśli w książce zawierającej zapis e-mailowej korespondencji jej autorów oraz antologię fragmentarycznych notek i aforyzmów, ułożonych w tematyczne sekcje i wydrukowanych na nienumerowanych zwyczajnie stronach, czasem jak zwykły tekst, a niekiedy w postaci rozmaicie wymyślnych grafik. Ten swoisty album, zaprojektowany w stylu charakterystycznym dla ówczesnych stron internetowych, jest dowodem wycofania się jego twórców z mentorskich pozycji akademików na pozycje otwartych na interakcje z innymi uczestnikami mediasfery, którzy miast prowadzić wywód, prowokują myśl niczym copywriterzy, posługując się (zgodnie zresztą z intuicjami samego Heideggera i na podobieństwo działań McLuhana) metaforami, kalamburami, zadziwającymi, a znaczącymi neologizmami.

Edycja tej niezwyklej publikacji jest realizacją jednego z głównych przekonań Taylora i Saarinen, że filozofia w mediach przekracza myślenie zagłębione w języku, wychodząc niejako na powierzchnię pisma, stylu i obrazu. Wbrew utrwalonym filozoficznym mniemaniom, uznającym język za granice naszego świata, Taylor i Saarinen głoszą możliwość jego rozwoju w wymiarze nieskończonego, nieograniczonego gramatyką (a raczej logiką i logocentryką) ani grafiką, projektu wyobraźni (por. Taylor, Saarinen 1996: *Media Philosophy*). W żywiole symulacji traci znaczenie metafizyczne poszukiwanie substancji oraz istoty – „rzeczywiste” jest to, co wydarza się na bieżąco i zjawia powierzchownie (por. Taylor, Saarinen 1996: *Simcult*). Znamienne, że autorzy *Imagologies* wyprowadzają swoje pomysły z elektrycznej postaci nowych mediów, która nadaje

zarazem energię i twórczy kierunek zelektryfikowanej myśli. Na marginesie omawianej książki warto zauważyć, że we wszystkich mediach elektronicznych tradycyjnie piśmienna wola osiągnięcia zamkniętego poznania i jego stabilizacji w jakiejś formie zapisu ulega przemożnej sile komunikacji: nieustannego i przenikającego się komunikowania i przetwarzania informacji, które interesujące są tylko w postaci płynnej, niejednoznacznej i otwartej na nieskończone aktualizacje lub zmiany. Można rzec – zgodnie z tezą McLuhana, że światło elektryczne jest „czystą informacją” (por. McLuhan 2001: 213) – że media światłowodowe są nade wszystko nośnikiem energii rozchodzących się po świecie jak modulowane widmowo fale, interferujące ze sobą i wywołujące kolejne zmiany w różnych miejscach sieci oraz rzeczywistości.

Indywidualny uczestnik telekomunikacji zajmuje pozycję węzłową na przecięciu wielu różnorodnych transmisji. W tym punkcie nie ma czasu na dogłębne i prowadzone zwykle na osobności analizy, ale rodzi się wymóg podjęcia komunikacji (por. Taylor, Saarinen 1996: Media Philosophy 9). Sytuacja wymusza inny tryb rozumienia – zorientowaną na szukanie skrytego sensu, podstaw i podstawianie się w czyjejś roli interpretację (*understanding*) zastępuje *interstanding*: zdolność do bieżącego wychwytywania powierzchnych skojarzeń między różnymi strumieniami przekazów i odsyłania ich dalej (Taylor, Saarinen 1996: Interstanding). To bycie pomiędzy – a nie na początku lub końcu, bądź w samym centrum czy na brzegu z najlepszą perspektywą na całość – dekonstruuje Kartezjańskie rozumienie podmiotu usytuowanego naprzeciw przedmiotowego bytu w stronę ujęcia podmiotu jako medium „którego życie jest przekazem dla innych” (Taylor, Saarinen 1996: Shifting Subjects 13). Można powiedzieć, że podmiot-medium tranzytuje w sieci: z jednej strony dobiera i odbiera różnorodne dane, spływające ku niemu w sposób naturalny i przez media, które w czasie rzeczywistym przebiera, kojarząc ze sobą lub nie, blokując ich przepływ bądź przekazując dalej w wybranych przez siebie kierunkach w postaci niezmienionej i tym samym wzmocnionej albo zsyntetyzowanej po swojemu w nowe treści. W ten sposób,

funkcjonując na podobieństwo neuronu, użytkownik mediów myślenia wnosi do globalnej komunikacji swój indywidualny, dia-krytyczny wkład (Taylor, Saarinen 1996: *Interstanding* 9).

Myślenie w świecie nowych mediów zdaje się tym samym tracić profesjonalny, ale i przez to okazjonalny charakter podejmowanej lub porzucanej pracy umysłowej – na przykład w ramach zawodowych obowiązków akademickiego filozofa – ale zarazem musi wydobyć się z potocznej bezrefleksyjności i ociążałości osobistych zaledwie mnie-mań. „W symkulturze², nie mamy intelektualnie bezpiecznego gruntu pod wszystko. W takim razie, musimy działać” (Taylor, Saarinen 1996: *Superficiality* 10). Nie chodzi bynajmniej o aktywność teoretyczną (por. Taylor, Saarinen 1996: *Communicative Practices*), ale nawoływanie, „które jest wezwaniem do zmierzenia się z radykalnymi zmianami, które już zachodzą i wyobrażenia sobie przyszłości kształtowanej przez *interstanding*” (Taylor, Saarinen 1996, *Net Effect* 13). Być może samo to nawoływanie jest właściwym żywiołem myśli w dobie po-myślności – zwoływanie się za pomocą mediów myślenia nie podług osobowych znajomości, ale wspólnie rozpoznawanych wektorów poszukiwań, by w niepewności odnajdywać solidarność i chwilowe rozwiązania doraźnych problemów, bez koniecznej wizji przyszłości jako takiej. Porównując ze sobą pomysły Taylora i Saari-nena ze wspomnianymi w tym artykule przecuciami Heideggera oraz intuicjami Flussera – a warto by je zestawić jeszcze z wieloma innymi, niezależnymi od siebie głosami – można pomiędzy nimi odkryć zgodne wycucie kierunku wyjścia z metafizyki w stronę transontycznych poszukiwań nowych nadziei.

W stronę hermeneutyki

Wszystkie deliberacje o wadach i zaletach stosowania nowych mediów przypominają sokratejską opowieść o dialogu entuzjastycznego wynalazcy liter Teuta ze sceptycznym wobec pisma królem

² Simcult – nieprzetłumaczalny neologizm oznaczający kulturę mediów.

Egiptu Tamuzem (Platon 1993). Jak Teut zachwalał pismo jako „naukę, która uczyni Egipcjan mądrzejszymi i sprawniejszymi w pamiętaniu”, tak można zachwalać media myślenia, widząc w ich upowszechnieniu szansę na rozwój ludzkiej inteligencji i przyrost rozumienia świata. Z kolei trawestując słowa Tamuza, można wyrażać swój sceptycyzm wobec rewolucji cyfrowej: technologie informatyczne głupotę w duszach ludzkich posiadają, bo człowiek, który się nauczy z nich korzystać, przestanie ćwiczyć inteligencję; zaufa Internetowi, różnym programom i aplikacjom i będzie korzystał z zewnętrznych, gotowych sposobów myślenia, z urządzeń obcych jego istocie, a nie z własnego wnętrza, z siebie samego (por. Platon 1993: 74). A może właśnie:

[...] ludzie śnią o genialnych, twórczych maszynach dlatego, że przestali wierzyć we własną energię twórczą bądź chcą się jej pozbawić, by dopiero zapośredniczoną przez maszyny uczynić ją sobie przydatną (Baudrillard 1994: 255).

Oto najważniejszy problem: ludzie być może nie chcą wcale rozwijać i zmieniać swojego sposobu myślenia: zapatrywać, wartości, mniemania o sobie, celów... – i nie jest to lęk przed nowymi mediami. Przeciwnie, wyprowadzenie metafizycznego myślenia „z głów” i przeniesienie go w sieć działania urządzeń elektronicznych ma ten sposób myśli utrwalić i usankcjonować jako jedynie słuszny, rugując alternatywne pomysły oraz inwencje, a zwłaszcza imaginacje świata inaczej urządzonego... Tymczasem pomysłność spełniona w bogatych regionach świata dzięki postępowi technicznemu i upowszechnieniu mediów myślenia – zamykająca zarazem dzieje filozofii – okazuje się coraz bardziej nie tyle końcem, ile ślepyim zaułkiem historii. Nie tylko jest chwiejna i jednak niepełna – wciąż trzeba pracować, ludzie ciągle chorują i umierają, los nasz zależny od żywiołów natury, której nie tylko nie umiemy zrównoważyć, ale niszczymy ją swoim działaniem... – ale z całą pewnością niemożliwa do urzeczywistnienia na całej planecie podług obecnych wyobrażeń i przyzwyczajzeń żyjącej w luksusie

ludzkości, nadto wątpliwa etycznie i estetycznie. Pojawiają się nowe problemy, ale brakuje pomysłów ich rozwiązania, a choćby ich podjęcia – jakby intelektualści i decydenci odkładali chronicznie moment namysłu, uciekając od odpowiedzialności wobec globalnie zderegulowanego systemu władzy, finansów, gospodarek. Czy jedynymi, którzy mają jakieś pomysły, są niepiśmienni użytkownicy mediów myślenia, migrujący wprost z kultury oralnej w rozenergetyzowane nawoływanie do zupełnie niemedialnej rewolucji? Wszyscy mieszkańcy Ziemi rzuceni jesteśmy w rozstrzygający o losach świata międzyczas, w którym wyzwanie stanowi mediacja między pewnością formalnie możliwej, nieskończonej ewolucji myśli i świadomości, ukierunkowanej zawsze w stronę szczęśliwego sprostania wszystkim troskom i spełnienia na jakimś nadludzkim poziomie, a pewnością materialnych ograniczeń, blokujących urzeczywistnienie doskonałych fikcji. Być może najambitniejszym zadaniem myśli w dobie po-myślności byłoby tu znalezienie drogi pomiędzy – która musiałaby także być zwrotem w wyobrażaniu sobie pomyślności.

Na skraju dobro-bytu i u kresu metafizyki największym wyzwaniem myśli zdają się więc poszerzenie technologicznego dążenia do pełni poznania i opanowania bytu, poszukiwanie dobra, skrytego w ludzkich umysłach i realizującego się w relacjach między nimi: sprawiedliwości i szczęścia. Poszukiwań tych nie ma sensu prowadzić indywidualnie i rozwijać jako badawczego projektu – nie chodzi o utopię narzucaną potem innym bez ich zgody, ale o mądre, dzięki wspólnemu zaangażowaniu, prowadzenie wszystkich bieżących spraw w rozpoznawanym zgodnie kierunku. Ten rodzaj myśli można nazwać – nawiązując do wielostronnie rozumianej hermeneutyki i nawigacji – hermenautyką. Media myślenia, w których od-rzeczowiony, ożywiony nowymi między-znaczeniami język służy wyobraźni i komunikacji bardziej niż ustalaniu teoretycznie wiecznych prawd; które służą poszukiwaniu nowych pomysłów, ale wspólnemu raczej niż odosobnionemu, nadto dominuje w nich doraźna moc odniesienia do konkretnej rzeczywistości miast upartego trwania przy całościowych jej wizjach,

mogą okazać się najlepszym z możliwych środowisk rozwoju myśli po-myślnej. Jak krytykowane przez Platona pismo stało się wehikułem metafizyki, a z czasem postępu technologicznego, tak media myślenia mogą okazać się właściwym systemem ewolucji „metabiologii” czy „metaekonomii” – czyli tego, na co przychodzi czas po „zapewnieniu bytu” i wobec tego niemożliwości... Nic jednak nie jest przesądzone, nie ma żadnych podstaw, by na to liczyć – wszystko zależy od tego, czy spróbujemy zainwestować w to nasze siły i zaangażować się w sieciowe współmyślenie, krok po kroku, kliknięcie po kliknięciu.

Bibliografia

- Baudrillard, J. (1994). *Świat wideo i podmiot fraktalny*, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*. Kraków: TAIWPN Universitas.
- Berry, D.M. (2015). *The Philosophy of Software. Code and Mediation in the Digital Age*. London, New York: Palgrave Macmillan.
- Bohdziewicz, J. (2014a). *Koniec filozofii i zadanie myślenia w rzeczywistości medialnie rozszerzonej – remiks*, [w:] M. Drózdź (red.), *Mądrość mediów. Meandry wiedzy i głupoty*. Tarnów: Biblos.
- Bohdziewicz, J. (2014). *Piękno aktualności. Telewizja bycia u progu czasu*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Bohdziewicz, J. (2014c). *Pochwała powierzchni – na przełęczy myślenia ekstremalnego*. Konteksty. Polska Sztuka Ludowa, 1.
- Deleuze, G.; Guattari, F. (1988). *Kłaczce*, przeł. B. Banasik. *Colloquia Communia*, 1–3.
- Flusser, V. (1994). *Ku uniwersum obrazów technicznych*, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*. Kraków: TAIWPN Universitas.
- Heidegger, M. (1978). *Koniec filozofii i zadanie myślenia*, [w:] M. Siemek (red.), *Drogi współczesnej filozofii*, przeł. S. Cichowicz i in. Warszawa: Czytelnik.
- McLuhan, M. (2001). *Wybór tekstów*, przeł. E. Różalska, J.M. Stokłosa. Poznań: Zysk i S-ka.

Platon (1993). *Fajdros*, przeł. W. Witwicki. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Taylor, M.; Saarinen, E. (1996). *Imagologies. Media Philosophy*. London, New York: Routledge.

Ulmer, G. (2004). *Teletheory*. New York, Hamburg: Antropos.

Anna Kalinowska, Uniwersytet Humanistycznospołeczny
SWPS w Warszawie

**(Re)transmisja wartości.
Społeczno-kulturowe przesunięcie
w pojmowaniu generacyjnej
roli nowych technologii**

(Re)transmission of Values. Cross-Generational
and Socio-Cultural Shift in New Technologies

Streszczenie

Wraz z początkiem społeczeństwa informacyjnego (sieciowego) nastąpiła symboliczna zmiana w pojmowaniu autorytetu, a co za tym idzie – sposobu wytwarzania i przekazywania wartości jako zbioru norm życia społecznego. Niewątpliwie wpływy na zaistniałą sytuację miały coraz szersze przemiany mediów oraz ogólnodostępność narzędzi komunikacyjnych. Jakie pozatechnologiczne czynniki wpłynęły na odejście od tradycyjnych form „dziedziczenia” wzorców funkcjonowania wspólnotowego? Jak w zastanej rzeczywistości mają odnaleźć się pokolenia wychowane przed rewolucją informacyjną? Trop, który prowadzi do odpowiedzi na zadane pytania, wciąż się mnoży. Ich dynamika odpowiada tempu rozwoju technologicznego. Jednak poza niemożnością przystosowania nabywanych kompetencji do wciąż ewoluujących narzędzi i związanych z tym wykluczeń istnieje jeszcze poziom społeczny, pozwalający racjonalizować przyczyny zachodzących mechanizmów. Należy bowiem pamiętać, że kultura prefiguratywna korzeniami sięga swojej postfiguratywnej poprzedniczki. Młodszy mogą przekazywać umiejętności i doświadczenia starszym, ponieważ na wcześniejszej ścieżce ewolucyjnej korzystali właśnie z porad tych drugich. Ekosystem kulturowy w kontekście społecznym nadal pozostaje zamknięty, pora tylko właściwie go zinterpretować. Czy motywacje użytkowników także doświadczają efektu międzypokoleniowej przepaści, czy jednak społeczne wartości wyrażane online mogą być podobne bez względu na metrykę?

Słowa kluczowe: technologia siebie, socjologia jednostki, serwisy społecznościowe, socjologia Internetu, personalizacja wartości.

Abstract

This article is a trial of defining the cross-generational dynamism in values changes. Technologies and new media tools have been building people-to-people relationships, because of an user engagement in work on the real side of identity and its on-line equivalent too. Social values will be in the foreground of this consideration. We were facing a transition from values „inheritence” as culture patterns & authority influence to media transmission. This model is rooted in the information revolution, when the information (data) has become a priority value. The major premises is self-technologies as a determinant of the former and future (re)transmission forms. From the social side, our culture ecosystem has been closed. This is only a requirement to a re-interpretation of rural mechanisms by new (media) paradigm. The impact of new media on cross-generational relations analysis should indicate which important values will be chosen by every generation side in cultural capital background. In my research project I would present a validity of similarities and differences in cultural participation, where a special attention to digital expertise should be paid. If their motivations have an effect on a generation gap or can social values expressed online be similar – no matter the metric?

Keywords: self-technology, digital sociology, network sociology, social networks, personalization of values.

Skąd dryfujemy?

Dziś, w drugiej dekadzie XXI wieku, kiedy opinię publiczną zajmuje stygnący już news (niniejszy artykuł powstał w kwietniu 2016 roku) o zmianie płci braci – teraz już sióstr – Wachowskich, twórców *Matrixa*, kiedy już wiadomo, że ucieleśnienie ideału bota ma twarz Scarlett Johansson¹, całkiem naturalnie przychodzi akceptowanie symulaków (Baudrillard 2005). Na tym poziomie owe symulakry stają się reminiscencją oczekiwań wobec technologii, nie zaś pierwotnym założeniem wobec współpracy ze sztucznie wytworzoną „jednostką”. Mogą być one jedynie odbiciem rzeczywistych założeń, oczekiwań czy materializowanych wierzeń. Czy w takim przypadku podobnemu systemowi podlegają normy oceny i klasyfikacji zachowań i poglądów? Czy istnieją rzeczywiste granice pomiędzy pierwowzorem a treścią transmitowaną? W jaki sposób szukać wskaźników, kiedy próby definiowania zjawisk społecznych odnoszących się do użytkowania technologii przypominają płynne postbaumanowskie dryfowanie o dynamice wzmacnianej każdego dnia? W niniejszym artykule postaram się szukać ścieżek, dzięki którym interpretacja roli nowych technologii w życiu społecznym, akcentowanym jako kultura cyrkulująca również pomiędzy pokoleniami, przybliży znaczenie codziennych praktyk w tym zakresie. Podejmowanie tego rodzaju tropów obnaża jednak złożoność

¹ <http://www.telegraph.co.uk/technology/2016/04/05/man-makes-robot-which-looks-like-scarlett-johansson---why-do-we/> (dostęp: 15.04.2016).

zagadnienia, dlatego też analiza doprowadzi do kolejnych pytań i wątpliwości, o wyższym stopniu szczegółowości, otwierając drogę dalszej eksploracji. Upatrując w nowych technologiach czynnik wpływający na zmianę społecznego wymiaru relacji międzyludzkich, także w kontekście międzypokoleniowym, postanowiłam wyróżnić zbiór kategorii, dzięki którym zmiana ta miałaby być komunikowana i możliwa do uchwycenia. Pierwszą z nich stało się zdefiniowanie, czym były wcześniej i są obecnie wartości społeczne, ponieważ to one stanowią katalog zasad postępowania danego pokolenia, którego znaczenie nie jest literalnie współdzielone przez pokolenia następne. Warto też zauważyć, że sposób przekazywania owych wartości społecznych, ich przyporządkowanie i formułowanie, wpływa na kształt tożsamości społecznej, w ramach jakiej charakteryzować można konkretne społeczności lub ich generacje. Tożsamość społeczna, wcześniej ściśle powiązana z współdzieleniem określonych lokalizacji, rozumiana jako:

[...] zbiorowe postrzeganie symboli wzmacniające poczucie przynależności regionalnej wynikające z powszechnego podzielenia istotności danych elementów przez zbiorowość, która ma na uwadze ich wspólne rozumienie przez użytkowników przestrzeni (Burdzik 2012: 17),

również ewoluuje. W dobie społeczeństwa sieciowego zbiorowość ta mniej zależy od przyporządkowania terytorialnego, bardziej zaś od współdzielenia symboli i kodów kulturowych, czyli tożsamych wartości społecznych. Na potrzeby tego wywodu, jako główny czynnik, przez który będę filtrowała pojęcie tożsamości, wybrałam wartości społeczne, ponieważ transmitują one potencjał metakomunikacji, jaki stał się dobitnie transparentny w przestrzeni 2.0, poprzez oczywiste upublicznianie prywatnych sądów i przekonań. Dlatego też dla porządku mojego wywodu niezbędne będzie wprowadzenie terminologii, będącej w obrębie zainteresowań aksjologicznych w naukach społecznych.

Wartości w kontekście nowych technologii

Zaadaptowanie aparatu pojęciowego wywodzącego się z filozofii wymaga odpowiedniego przygotowania warsztatu charakterystyk. Po pierwsze, w ujęciu podstawowym w a r t o ś c i stanowią zespół norm i przekonań społecznych, przedmiotów o wydźwięku symbolicznym, a także społecznie akceptowanych sądów. Po drugie, mogą one również być komunikowane jako *ethos*, czyli sfera wartości subiektywnie tworzonych i uznawanych przez daną jednostkę lub krąg powinowactwa (Scheler 1987). Technologie w tym przypadku stają się sposobem wyrażania wartości, niezależnie od intencji nadawcy, trzeba bowiem nadmienić, że obecnie wartości te mogą być przekazywane bezpośrednio, w modelu nadawca–odbiorca (np. SMS, e-mail) lub upubliczniane, trafiające do określonej lub bliżej nieokreślonej grupy odbiorców (post na portalu społecznościowym, notatka na blogu). To umowny podział, zważywszy na fakt, że samo pojęcie wartości jest nieostre i może podlegać modyfikacjom znaczeniowym, chociażby ze względu na zastosowanie – czy to do dziedziny nauk humanistycznych, czy też przyrodniczych. Przedmiotem rozważań tego artykułu, do którego odnoszę wartości, jest tożsamość, a co za tym idzie – jej kształtowanie, na jakie składa się komunikowanie wartości. W związku z takim postulowaniem zagadnienia starałam się w odpowiedni sposób dostosować przyjętą typologię hierarchiczną do narzędzi technologicznych. Dlatego też roboczo zastosowałam podział wartości odczytywanych jako narzędzia budowania tożsamości oraz jako normy komunikacyjne. Narzędzia budowania tożsamości (Folkierska 1995), rozumiane jako sposób opisywania i sygnalizowania rzeczywistości, filtrowany przez poglądy i system wartościowania danej jednostki, mają za zadanie określić społeczną rolę jednostki. Zgodnie z tym założeniem w zbiorze tym znalazły się typy wartości, tj. wartości uznawane, allocentryczne i egocentryczne. Uznawane to przekonania obiektywne, jakie powszechnie funkcjonują w otoczeniu społecznym. Natomiast pozostałe typy wartości mają jasne przełożenie w naukach socjologicznych: wartości allocentryczne

to te ulokowane na zewnątrz „ja” (ograniczenia, bariery), które mogą być uznawane też jako przymioty „ja odzwierciedlonego” (Znaniński 1991: 131), oraz wartości egocentryczne, stawiające jednostkę w centrum działań i dążeń społecznych. Urządzenia i technologie umożliwiające społeczne konstruowanie tożsamości wyrażają się głównie poprzez sposób komunikacji, zatem wartości mogą funkcjonować także jako normy komunikacji. Do takich norm zalicza się rodzajowa podgrupa wartości interpersonalnych. Wartości interpersonalne to nic innego jak hierarchia ważności zasad porozumiewania się jednostki ze światem zewnętrznym, ale też w relacjach między sobą, określają umiejętność współdziałania, ale też wywierania wpływu. W wymiarze praktycznym odpowiednim zarządzaniem wartościami interpersonalnymi swoistymi lub nabytymi odznaczają się tzw. influencerzy w mediach społecznościowych. Sądzę, że powyższe wprowadzenie okaże się pomocne w zrozumieniu mechanizmów przekazywania wartości społecznych między pokoleniami, jak również ich modyfikacji na drodze postępu technologicznego. Modyfikacje te dotyczą sposobu transmisji i komunikacji norm zachowań, przekonań i poglądów, a dynamika ich wyrażania postępuje wraz z rozwijającymi się polami współdziałania i tworzenia relacji społecznych.

Tożsamość w społeczeństwie sieci

Wzrost zapośredniczenia opinii społecznej, na co oddziaływał rozwój technologii, można zaobserwować już na początku XX wieku. Upowszechnienie się mediów nadawczych, najpierw tych klasycznych (radio, telewizja), a następnie poszerzonego spektrum jeszcze o te pozwalające na globalną komunikację (Internetu) – zaciera granice autorytetu i wiarygodności jednostki. Dlatego też jednoznaczne wnioskowanie o faktycznej tożsamości transmitowanej przez media jest daleko idącym uproszczeniem, obciążonym ryzykiem uległości wobec preferowanych trendów. Nie wiadomo bowiem, czy ocenie tej podlega rzeczywisty system wartości danej

jednostki bądź grupy społecznej, czy jest to – wspomniana we wstępie – kopia prawdopodobieństwa (symulakrum). Wraz z upowszechnieniem się Internetu jako medium dążącego do dominacji (ze względu na szybkość przekazywania danych), a następnie jego bezwzględną dominację jako głównej technologii używanej do komunikacji międzyludzkiej, zmienił się model funkcjonowania społecznego. Wertykalna struktura kontroli przekazu została zastąpiona horyzontalnym systemem sieciowym. Przebyliśmy drogę od ery przemysłowej do ery informacji, a historyczna zmiana polegała na nowym wymiarze technologii informacji, gdzie to właśnie ta informacja, rozumiana jako zasób określonych danych, stała się wartością priorytetową, zaburzając dotychczasowe normy hierarchizacji wartości w relacjach między ludźmi. Społeczeństwo industrialne ewoluowało w społeczeństwo sieci (lub społeczeństwo informacyjne, definiowane właśnie poprzez najistotniejszą dla niego wartość), a wraz z nim transformacji uległ sposób pojmowania wartości.

Manuel Castells, podejmując się wiodącej obecnie charakterystyki społeczeństwa sieci, podkreśla, że sieć nie jest nowym systemem społecznym, jest „kluczem do społecznej morfologii” (Castells 2007). Ową społeczną morfologię można odczytywać jako obieg warunkujący funkcjonowanie społeczne, co koresponduje zatem z centralistycznym ustawieniem kategorii informacji (danych). Jednak takie uporządkowanie stanu rzeczy nie stanowi żadnego novum w drugiej dekadzie XXI wieku. Ogólnodostępność informacji w sieci stała się obowiązującą codziennością. Tym, co bardziej frapuje cywilizację sieci, jest jak najdokładniejsze usprawnienie precyzyjności narzędzi filtrowania informacji, aby możliwe było trafne docieranie do konkretnej, unikalnej informacji w jak najkrótszym czasie.

Wcześniej teoretycznie postulowane zautomatyzowanie procesu filtracji i doboru informacji (Manovich 2006) stało się nadrzędnym celem technologicznym ostatnich lat (w kontekście priorytetowości informacji jako wartości wpływającej na przebieg relacji społecznych). Z informacyjnego punktu widzenia, czyli ilości danych

zawartych w przekazie, jednostka nie stanowi na poły złożonego bytu. Ludzkie oprogramowanie – DNA – można zapisać na ok. 600 MB (Page, Brin 2013), nie jest to zatem literalne bogactwo danych (objętościowo to jedna płyta CD-R, technologia, która również już odchodzi do lamusa). Jednak człowiek nadal utrzymuje status najdoskonalszej z technologii, ponieważ skrywa tajemnicę procesów operacyjnych i możliwości (wy)twórczych, jakie zachodzą pomiędzy tymi danymi zarówno na poziomie biologicznym, behawioralnym, jak i psychologicznym – jako konstruowanie tożsamości, które można klasyfikować w kategoriach procesu operacyjnego. Taki sposób wnioskowania², gdzie oprogramowanie staje się metaforą tożsamości, potwierdzają słowa M. Castellsa: „Tożsamości natomiast [...] są źródłami sensu same w sobie; konstruowane są poprzez proces indywidualizacji” (Castells 2008: 22).

(Re)transmisja

W moim zamyśle nie mamy już do czynienia ze sposobami transmisji w modelu nadawczo-odbiorczym, ale transmisją, która odbywa się na poziomie komunikat–komunikat, czyli „obiektami” na poziomie już zapośredniczonym, często pomijającym pierwotną rację/źródło. Tę właśnie finalną polemikę pośrednią będę nazywała retransmisją wartości lub transmisją zapośredniczoną. Dzięki technologiom komunikacyjnym, przy czym niejednokrotnie właściwszym określeniem będzie „komunikującym”, dochodzi do szeroko zakrojonej internalizacji wartości jednostki. W wielu przypadkach nieistotna staje się obiektywna sfera wartości, ale założenie, jak tenże komunikat zostanie odczytany przez opinię społeczną. Proces ten odnosi się także do psychologicznych podstaw warunkowania instrumentalnego B.F. Skinnera, według którego zachowania i normy mogą być kształtowane na drodze odbioru społecznego,

² Tożsamość pojmowana jako oprogramowanie to analogia tożsamości projektu wg typologii M. Castellsa w cytowanym tytule.

co potwierdza tezę o psychologicznych aspektach osobowości jako tożsamościowym procesie operacyjnym. Kolejnym krokiem przybliżającym do zmedializowanej transformacji modelu wartości społecznych jest odwołanie do transformacji kulturowej, wprost zakorzenionej w teorii socjologii jako transmisja dziedzictwa społecznego następnym pokoleniom.

W tym duchu stworzona została teoria ewolucji od kultur postfiguratywnych do kultur prefiguratywnych (Mead 1964). Kulture postfiguratywne to te, w których wartości i wzorce dziedziczone były od pokolenia starszego do pokolenia młodszego, w ramach czego powstawała – i mogła przetrwać – tradycja. Za uśrednioną wersję tego modelu traktowane były kulture figuratywne, które za autorytet i źródło transmisji wzorców uznawały równolatków lub pokrewne grupy społeczne. Prefiguratywność natomiast wyrażała się w nauce wzorców i umiejętności od młodszych pokoleń. Obserwacje takich zależności potwierdzić może stosowany na gruncie polskich nauk pedagogicznych międzypokoleniowy model komunikacji:

[...] przekaz, który dokonuje się między pokoleniem starszym a młodszym, w tym głównie między rodzicami a dziećmi, w obrębie cech psychofizycznych, przy współdziałaniu środowiska biologicznego i społecznego (Ogrodzka-Mazur 2003: 64).

Warto jednak zauważyć, że obecnie społeczeństwo funkcjonuje w obrębie każdego z opisanych typów transmisji kulturowej, a ich granice – zgodnie z prawidłami postmodernistycznej rzeczywistości – bywają płynne. Postfiguratywnie podchodzimy bowiem pod wieloma względami do tematu historii i informacji czerpanych od przodków, których odbiór może doprowadzić w rezultacie do modyfikacji poglądów i zachowań. Usieciowiona codzienność, gdzie wymiana danych przebiega głównie w określonych grupach tematycznych, grupach interesu i grupach zależności, to nic innego jak przenoszenie figuratywnych wzorców kulturowych. Aż w końcu dynamika rozwoju technologii, do której najszybciej adaptują się coraz młodsze pokolenia – ze względu na umiejętności

percepcyjne – wymaga stosowania metod prefiguratywnych, gdzie to pokolenie (przed)wstępne staje się mentorem dla seniorów. Zapośredniczenie wartości przez media to tylko efekt współpracy człowieka z technologią. Coraz częściej w dyskusji o tymże efekcie można dostrzec strategię kształtowania tożsamości przez różnorodne technologie (analogiczne lub cyfrowe).

Społeczne dziedziczenie zarówno w relacjach międzyludzkich, jak i poprzez odbiór komunikatów (re)transmitowanych medialnie, a także wytwarzanych w sferze społecznościowej, wpływa na ostateczny kształt tożsamości, swoistego *self* nadawanego przez jednostkę do otoczenia. *Self* zaś jest zbiorem wartości czerpanych na drodze doświadczenia społecznego, zarówno w relacjach bezpośrednich, jak i tych transmitowanych pośrednio przez autorytety (ale też sztucznie kreowanych za sprawą technik marketingowych), przez które sytuujemy siebie w porządku współczesnego świata. *Self* jednak nie jest jedynie konstruktem wsobnym, ujawnia się poprzez odautorskie komunikowanie swoich racji.

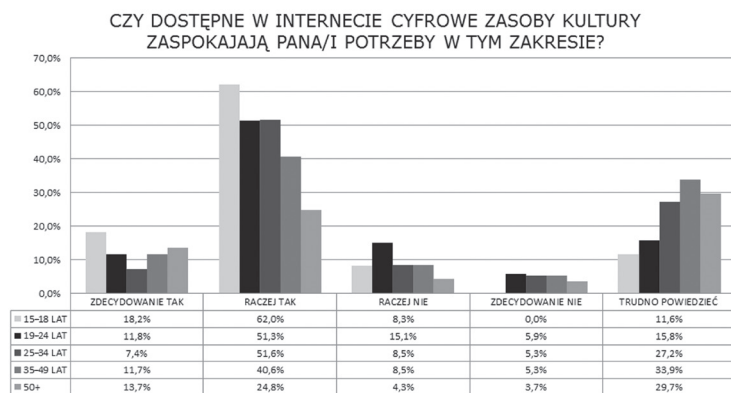


Rys. 1. Pola kształtowania *self*

Źródło: opracowanie własne.

Wspominana wcześniej płynność wzorców, w jakiej społeczeństwo funkcjonuje kulturowo, ma pewne przełożenie, jeżeli chodzi o zakres dostępnych treści, niezależnie od medium zapośredniczającego. Starsze pokolenia nie zadowolają się jakkolwiek bądź jakościowo słabą informacją znalezionej w sieci. Można także pokusić się o hipotezę, że są bardziej zdeterminowane, ponieważ proces, jaki muszą przejść, jest i tak bardziej wymagający ze względu na rozszerzenie własnych umiejętności o korzystanie z danej technologii.

Jak ilustrują dane zaczerpnięte z raportu Narodowego Centrum Kultury „Świadomość i potrzeby polskich internautów” (2016), oczekiwania społeczne względem dostępnych i znalezionej treści mogą sugerować, że wymagania i ocena co do jakości danych zależą od doświadczenia. Wyniki te nie mówią jednak o zmitologizowanym już zachwycie nad zrandomizowaną umiejętnością dotarcia do danych w sieci przez osoby starsze, a raczej młodsze pokolenia stawiają w świetle odbiorców mało wymagających i w najwyższym stopniu zadowolonych z dobrodziejstw sieci.



Rys. 2. Oczekiwania wobec cyfrowych zasobów kultury dostępnych w Internecie

Źródło: Świadomość i potrzeby polskich internautów w kontekście digitalizacji kultury, Raport Narodowego Centrum Kultury 2016.

Technologie *self*

Sygnalizowane zostały już tutaj rozważania o narzędziach technologicznych rozumianych jako materialne odbiorniki transmitujące przekaz medialny (telewizor, laptop, smartfon), ale też jako zastosowania w obrębie oprogramowania, które umożliwiają rozmaite formy komunikacji międzyludzkiej (aplikacje, portale społecznościowe, komunikatory). Wszystkie te narzędzia wpisują się w zakres tzw. technologii *self*, czyli technologii siebie, pozwalających uprzedmiotawiać własną egzystencję, czyniąc z tożsamości produkt, rezultat flirtu z technologiami, ale też balansowania na granicy komunikowanych norm społecznych, za jakie możemy przyjmować charakteryzowane właśnie wartości społeczne. Już tutaj warto nadmienić, że technologie siebie były stosowane już dużo wcześniej, w formie analogowej. Świadczą o tym trendy w prowadzeniu pamiętników, wpisach do pamiętników znajomych, popularne w połowie lat 90. XX wieku „złote myśli”, dedykacje odautorskie czy wreszcie dawno już zapomniane uprawianie sztuki epistolograficznej. Każdy z tych analogowych przykładów wiąże się z obnażaniem własnych systemów hierarchizowania informacji, które wpływają na społeczny wizerunek jednostki, czego dotyczy ten tekst. „Facebook staje się społecznie, ekonomicznie i technologicznie wydajny – zdolny wytwarzać i modyfikować relacje obserwowalne w życiu społecznym” (Halawa 2013: 127). To zdanie doskonale definiuje wszystkie dotychczasowe tezy. Dlatego też nie dziwi coraz częściej pojawiająca się koncepcja „tożsamości technologicznej”, silnie zależnej od oddziaływań technologicznych, a w założeniu skrajnym referująca do bytów cyborgizowanych. Jednak w kontekście zajmowania się technologiami siebie wystarczy określenie mechanizmu uspołecznienia za pomocą Fecebooka czy innych portali społecznościowych jako procesu przebiegającego w środowisku wysoce technicyzowanym (Lash, Lurry 2011). Popularność powrotu do zainteresowań technologiami siebie wzrasta w odwołaniu do dyskursu mediów społecznościowych, ponieważ to właśnie za ich sprawą technologia „nadawania” swojej tożsamości stała się transparentna i publicznie

zaangażowana. Co ciekawe, do „nadawania siebie” w sposób jednoznaczny zachęcił serwis, którego zadaniem podstawowym miało być popularyzowanie treści wideo – YouTube w hasle towarzyszącym temu produktowi, czyli „Broadcast yourself”. Za magiczną cezurę ustanawiającą początek dominacji tej tendencji można przyjąć 2006 rok, kiedy to Google wykupiło YouTube, a magazyn „Time” przyznał tytuł osobowości roku wymyślanemu bytowi You. Od tej chwili coraz bardziej konsekwentnie to właśnie nowy typ everymana – You, posiadający technologie nadawczo-odbiorcze, stał się głównym konsumentem rzeczywistości, kreując zasady jej funkcjonowania, a tym samym swój zaistniały wizerunek. Michael Foucault pod koniec swojej działalności naukowej rzekł, że istota jego starań dotyczyła „historii różnych dróg, na których z istot ludzkich czyniono podmioty” (Foucault 1982: 208). Nie próbował poddawać krytyce konkretnych działań jednostki, jednak działania te i wyznawane poglądy traktował jako historyczną syntezę egzystencji. Dlatego też to właśnie jego postulaty można rozpatrywać w kategorii genezy społecznej działalności jednostki artykułującej swoją tożsamość za pomocą technologii siebie. Jeśli przyjmiemy, że nowo powstały profil społecznościowy stanowi cyfrowo „idealnie puste naczynie”, to podstawowym narzędziem kreacji, jakiego potrzebuje, jest adekwatne zastosowanie owej technologii i umiejętności posługiwania się jej osiągnięciami, aby wytworzyć i sprofesjonalizować siebie (*self*), czyli swoją tożsamość.

Niemniej warto pamiętać, że kategoria *self* potrzebuje transmisji, ma rację bytu tylko wtedy, kiedy jest odbierane przez innych; dlatego też głównym narzędziem codziennego użytku, jakie na bieżąco ją zapośrednicza, stała się technologia, bo:

[...] ogólnie można ją [tożsamość] wyartykułować w postaci zdania: istnieję, jeśli inni się o mnie dowiedzą, (istnieję, jeśli upodobnią się do medialnego wzorca) (Fatyga 2001: 105).

Podmiotowość postulowana przez Foucaulta to dążenie do indywidualizacji doświadczeń jednostki, która za główny cel dążeń obiera

swoją wyjątkowość. Na kanwie tego założenia opiera się zasada masowej indywidualizacji, tworzenia serii limitowanych, których wartość ekonomiczna jest podbijana na gruncie konsumpcyjnym. W realiach XXI wieku indywidualizacja, odczytywana jako potrzeba samokreacji, to trend kulturowy o wartości nominalnej, którą podchwyciły zarówno korporacje, jak i producenci czy twórcy alternatywni. Ignorancją jest jednak założenie, że to początek projektowania odautorskiego.

Transmisja zgadzetyzowanej rzeczywistości

Odwołując się do wątku nadawania siebie, który zapoczątkowała literalnie popularyzacja YouTube sloganem „Broadcast yourself”, można rozpatrywać tę tendencję jako (re)prezentację wartości za pośrednictwem mediów, konstytuującą narzędzie „gadżetyzacji” tożsamości – czyli projekt osobowości pożądanej, nastawionej na samorealizację. Właśnie taką perspektywę umożliwiły media transmitujące treści *real time*. W tej perspektywie informacja, na początku XXI wieku stanowiąca wartość nadrzędną, obecnie stała się reifikowanym podmiotem, zapośredniczonym przez technologię. Wtedy odnosiła się do kategorii filozoficznej, a dzisiaj jest przedmiotem opłacalności, warunkowanym przez czas dotarcia: „Gadżet doskonały wślizguje się niemal niepostrzeżenie, naturalnie w praktyki codziennego życia jednocześnie praktyki te modyfikując” (Bendyk 2010). Dlatego też uważam, że dla wyznaczenia odpowiednich wskaźników warunkujących aktualnie (2016) tendencje technologii kreowania siebie, wart rozpatrzenia jest projekt zakładający następujące elementy:

Wstępną grupą badawczą:

1. Osoby, które zdobyły wykształcenie i umiejętności społeczno-kulturowe przed rewolucją informacyjną (na gruncie polskim powszechnie połączenia internetowe od ok. 1990 roku).
2. Osoby urodzone przed rewolucją informacyjną (przełom lat 80. i 90.), które umiejętności cyfrowe zdobywały wraz z postępowem technologicznym.

3. Osoby, które wychowywały się z dostępem online.

Obszary:

- wiek, wykształcenie, płeć,
- dostępność technologii i finanse,
- inspiracje kulturą (uczestniczenie czy posiadanie),
- kompetencje, sposób nabywania umiejętności.

Nieustająca wyszukiwarka

Niezależnie od sposobu dostosowania używanych narzędzi technologicznych do bieżących możliwości, które niemal codziennie serwują nową propozycję personalizowanego użytkownika, media konsekwentnie rozszerzają granice nadawczo-odbiorcze na rozmaitych płaszczyznach. Po pierwsze, tendencja ta jest skorelowana ze sposobem percepcji rzeczywistości, co stanowi największy rozdzwitek w kompetencjach międzygeneracyjnych. Wcześniejsze pokolenia, nawet pomimo przejawianych chęci, muszą zainwestować zindywidualizowaną ilość czasu, aby przyswoić sposób odbioru treści (np. technologię obsługi urządzenia mobilnego do oglądania materiału wideo – nie zaś statycznie, przed odbiornikiem telewizyjnym). W połowie kwietnia 2016 roku nastąpiła era Facebooka Live, opierającego się na przekazach wideo w czasie rzeczywistym, a Mark Zuckerberg, anonsując nową technologię, skupił się głównie na aspekcie personalizacji nadawania *real time* oraz nowych możliwościach budowania relacji między ludźmi dzięki temu rozwiązaniu. Prawdopodobnie w długofalowej perspektywie będzie oznaczało to kolejny skok percepcyjny w komunikacji pośredniej, do którego starsze pokolenia będą potrzebowały dłuższego czasu adaptacji oraz pojmowania nadchodzących zjawisk łączności. Co do samych treści, dostępnych jako zasoby danych, rosną także oczekiwania związane z ich zawartością merytoryczną oraz jakością. Możliwość dotarcia do definicji encyklopedycznej mogła być satysfakcjonująca 15 lat temu. Obecnie użytkownik ma zamiar w taki sposób eksplorować sieć, aby z poziomu własnego urządzenia mieć

dostęp: do możliwie wszystkich źródeł, które kiedyś odnalazłby, poświęcając niesprecyzowane nakłady czasu i energii. Mówiąc wprost: potencjalny użytkownik sieci chce znaleźć jak największy zasób interesujących go treści za pomocą dostępnego narzędzia technologicznego (np. komputer, laptop), mając na uwadze oszczędność czasu, a także konsekwencje ekonomiczne. Sześćdziesięciolatek zainteresowany konkretną tematyką „wejdzie” w proces eksploatacji zasobów, posiadając gwarancje oszczędności (np. ceny biletu na komunikację miejską), a także unikając wysiłku i czasu poszukiwań (np. danego artykułu na bibliotecznych półkach). O ile kwestie różnicowania kompetencji i obiektywizowania oczekiwań na polu międzygeneracyjnym staną się przedmiotem planowanego przeze mnie badania, o tyle wstępne wnioski dotyczące mediów i ich wytworów jako narzędzi technologicznych wpływających na konstruowanie tożsamości można ująć w ramach syntetycznych, wymagających oczywiście dalszego pogłębiania. Otóż technologie *self* służą coraz powszechniej do kształtowania „ja odzwierciedlonego” albo dla utrzymania porządku tytularnego – *self* w oczach innych. Tego typu zapośredniczenie społecznego wizerunku jednostki może zostać narażone, kiedy w grę będą wchodziły działania dywersyjne – np. hackowanie profili, nieautoryzowane nadawanie treści. Współcześnie mamy do czynienia z tego typu działaniami w kontekście negatywnym, ale też stabilizującym (np. w przypadku zamykania kanałów komunikacyjnych), jak w przypadku działalności sieciowej grupy Anonymous względem poczynań grupy ISIS. Ostatni aspekt tego wywodu, który wcale nie zamyka dyskusji, dotyczy konsumpcjonistycznego wymiaru technologii jako narzędzia wytwarzania tożsamości. Ponieważ wizerunek społeczny to zespół cech psychofizycznych, powszechne używanie tychże technologii niewątpliwie napędza rynek odpowiedzialny za produkcję narzędzi afirmowania tożsamości, czyli udoskonalania naszych cech fizycznych i osobowościowych. W katalogu tych pierwszych mogą znaleźć się wszelkiego rodzaju programy i aplikacje do tworzenia i edycji obrazów i multimediów, natomiast doskonałą ilustracją porządkującą wyznaczniki kreacji cech osobowościowych stał się

film *Ona* z 2013 roku (reż. Spike Jonze), opowiadający o związku głównego bohatera z narzędziem pokrewnym Apple'owskiej Siri (aplikacja – „sztuczna inteligencja” potrafiąca logicznie odpowiadać na pytania i prowadzić dyskusję), które na podstawie analizy danych o bohaterze – użytkowniku staje się idealną wersją jego oczekiwań psychologicznych wobec partnerki.

Z taką oto przestrogą ruszam w dalszą eksplorację w celu odnalezienia odpowiedzi na bliżej wiadome pytania:

1. Jakie czynniki korzystania z mediów i uczestnictwa w kulturze cyfrowej stanowią faktyczną barierę międzypokoleniową?
2. W jaki sposób transmitowanie wartości przez media wpływa na kształt relacji offline?
3. Jak zmienia się dynamika korzystania z technologii *self* (wytwarzania siebie) w kontekście dorastania przed-z-po rewolucji informacyjnej (np. na ilu urządzeniach i ile profili obsługuje jedna osoba i jak to wpływa na jakość autoprezentacji)?

Bibliografia

- Baudrillard, J. (2005). *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa: Wydawnictwo Sic!.
- Bendyk, E. (2010). *W pogoni za gadżetem doskonałym*. Polityka. <http://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/nauka/1502683,1,w-pogoni-za-gadzetem-doskonalym.read> (dostęp: 17.04.2016).
- Burdzik, T. (2012). *Przestrzeń jako składnik tożsamości w świecie globalizacji*. Kultura – Historia – Globalizacja, 11.
- Castells, M. (2007). *Spoleczeństwo sieci*, przeł. M. Marody i in., Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Castells, M. (2008). *Siła tożsamości*, przeł. S. Szymański, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Foucault, M. (1982). *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism*, przeł. D. Leszczyński, L. Rasiński. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Halawa, M. (2013). *Facebook – platforma algorytmicznej towarzyskości i technologia siebie*. Kultura i Społeczeństwo, 4.

- Lash S.; Lurry, C. (2011). *Globalny przemysł kulturowy. Medializacja rzeczy*, przeł. J. Majmurek, R. Mitoraj, Kraków: Wydawnictwo UJ.
- Mead, M. (1964). *Continuities in Cultural Evolution*. USA: Transaction Publishers.
- Ogrodzka-Mazur, E. (2003). *Rodzina i dziecko, ciągłość i zmiana transmisji dziedzictwa kulturowego w przestrzeni pogranicza*, [w:] J. Nikitorowicz (red.), *Międzygeneracyjna transmisja dziedzictwa kulturowego. Społeczno-kulturowe wymiary przekazu*. Białystok: Trans Humana.
- Scheler, M. (1987). *Pisma z antropologii filozoficznej i teorii wiedzy*, przeł. S. Czerniak, A. Węgrzecki, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Znaniński, F. (1991). *Prawa psychologii społecznej*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Przemysław Zawadzki, Uniwersytet Jagielloński

**Zarys filozoficzno-etyczno-
-społecznych implikacji rozwoju
interfejsów mózg-komputer
i mózg-mózg**

Philosophical, Ethical and Social Implications
of Brain-to-Computer and Brain-to-Brain Interfaces

Streszczenie

Etyczno-społeczne implikacje płynące z badań nad interfejsami mózg–komputer i mózg–mózg stanowią dziś wyzwanie dla filozofów i etyków. Niosą ze sobą potencjał przekształcenia społeczeństwa w różnych obszarach jego funkcjonowania. Z jednej strony dają nowe możliwości terapeutyczne, perspektywy usprawnienia komunikacji międzyludzkiej lub nawet stworzenia nowych form międzygatunkowego porozumiewania się. Jednak z drugiej strony stanowią fundamentalne zagrożenie dla wolności myśli jednostki i poczucia jej autonomii. Autor prezentuje w artykule możliwości interfejsów poprzez przegląd związanych z nimi przełomowych eksperymentów. Zarysowane tło eksperymentalne i teoretyczne będzie stanowić podstawę głównego celu pracy, czyli refleksji nad kluczowymi filozoficznymi dylematami, jakie stawiają rozwój i szeroka aplikacja wspomnianej technologii.

Słowa kluczowe: interfejsy mózg–komputer, interfejsy mózg–mózg, etyka technologii, neuroprywatność, wieloagentowość.

Abstract

Socio-ethical implications that emerged from brain-computer and brain-to-brain interfaces research exemplify one of the greatest challenges for contemporary philosophers and ethics. This advanced technology may exert extensive influences on many areas of human life. Its therapeutic potential and improvement of interpersonal or even interspecies communication will be widely applied in the future. On the other hand, interfaces may pose a fundamental danger for human freedom and autonomy. In this article, the presentation of interfaces technology and their future potential will be provided. This outline, will lead to a major aim of the article, namely a reflection on the philosophical dilemma of a key importance.

Keywords: brain-computer interfaces, brain-to-brain interfaces, ethics of technology, neural privacy, multiagency.

Krótką historia interfejsów

Bezpośrednia komunikacja pomiędzy mózgiem a zewnętrznym urządzeniem okazała się faktem w latach 60. XX wieku, kiedy William Grey Walter przez przypadek stworzył działający interfejs (za: Cudo, Zabielska, Bałaj 2011: 95). Podczas jednej z operacji zaimplantował elektrody do obszaru kory motorycznej pacjenta, aby rejestrować jego aktywność neuronalną, podczas gdy badany miał przełączać slajdy na rzutniku za pomocą przycisku. Następnie dr Walter zmienił ustawienia systemu w taki sposób, aby projektor reagował, gdy zapis aktywności elektrycznej mózgu pokaże, że osoba chce nacisnąć przycisk. W tych okolicznościach badacz za-uważył, że slajd zmieniał się, zanim pacjent zdążył wcisnąć przycisk.

Pięć lat po tym epizodycznym, nieopublikowanym wyniku Eberhard Fetz (1969), przeprowadzając eksperymenty na małpach, pokazał, że jeżeli są one nagradzane za generowanie odpowiednich wzorców aktywności neuronalnej, to przy zaimplementowanych elektrodach do obszaru kory motorycznej i odpowiednio zaprojektowanym układzie analogowym, który będzie transformował rejestrowane impulsy napięciowe na wychylenia igły woltomierza, są one zdolne w szybkim tempie nauczyć się rozmyślnie kontrolować urządzenia zewnętrzne świadomą modulacją poszczególnych neuronów.

Systematyczne badania poświęcone interfejsom mózg-komputer stały się rzeczywistością w latach 70. XX wieku za sprawą Jacques'a Vidala (Vidal 1973, 1977). W swoich eksperymentach Vidal,

do określenia kierunku spojrzenia osoby badanej, a tym samym przewidzenia kierunku, w jakim chce przesunąć kursor, wykorzystywał potencjały rejestrowane z czaszki w okolicy wzrokowej. Wyniki i refleksje nad tymi badaniami przełożyły się na pierwsze naukowe publikacje z dziedziny interfejsów (Cudo, Zabielska, Bałaj 2011: 7–8).

Jednak na pierwszą międzynarodową konferencję poświęconą tej tematyce trzeba było poczekać aż do 1999 roku. Tematy podjęte na konferencji dobrze obrazują główne tło problemowe, z jakim zmagają się badacze interfejsów aż do teraz, tj.: dopasowaniem interfejsów do potrzeb użytkowników, sposobami sterowania, potencjałem inwazyjnych i nieinwazyjnych metod, analizą sygnału rejestrowanego podczas aktywności neuronalnej, algorytmami służącymi do przetworzenia rejestrowanego sygnału na polecenia sterujące urządzeniem czy wymiarem praktycznym zastosowania technologii (Wolpaw i in. 2000).

Spotkanie w Rensselaerville Institute of Albany, przyczyniając się do integracji badaczy, wpłynęło na prędkość rozwoju w zakresie technologii interfejsów. Zgodnie z tym trendem w latach 2014–2015 udało się stworzyć interfejs pozwalający na bezpośrednią komunikację na linii mózg–mózg¹. Jednak zanim zostaną przedstawione szczegóły, warto najpierw ogólnie zarysować sposób działania interfejsów.

Ogólny zarys działania interfejsów

Interfejs mózg–komputer, najbardziej ogólnie, jest systemem, którego działanie opiera się na zamianie sygnału powiązanego z aktywnością mózgu na sygnał cyfrowy, który następnie zostaje wykorzystany do sterowania aplikacjami lub też elektronicznymi urządzeniami w czasie rzeczywistym. Zależnie od realizacji interfejsy mogą składać metaboliczną, magnetyczną lub elektryczną aktywność

¹ Bezpośrednia komunikacja oznacza tutaj komunikację z pominięciem jakichkolwiek modalności zmysłowych.

mózgu (Henle i in. 2012: 86). Zazwyczaj BCI transformuje elektrofizjologiczne sygnały z systemu nerwowego na przewidywane produkty tej aktywacji poprzez zakodowanie ich na wiadomości i komendy, które wpływają na realny świat. Ta charakteryzacja koresponduje z ujęciem interfejsów przez Wolpawa i in. (2002), którzy sądzą, że BCI jest urządzeniem zapewniającym mózgowi całkowicie nowy, gdyż niezależny od działania mięśni, kanał wpływania na świat zewnętrzny i komunikacji z innymi podmiotami.

W typowym projekcie BCI łączy się technologię obrazowania mózgu² z technologią uczenia maszynowego, aby automatycznie rozpoznawać wzory aktywności mózgu, przypisując je do konkretnych mentalnych zadań (Vleck i in. 2012). W większości BCI system jest wytrenowany do rozpoznawania tylko małego podzbioru czynności mentalnych³. Kiedy użytkownik wykonuje jedną z takich operacji, automatycznie zapoczątkowywana zostaje przypisana jej czynność⁴.

Postuluje się (Cudo, Zabielska, Bałaj 2011; Rouse, Shieber 2015), że każdy BCI składa się z czterech podstawowych komponentów:

1. Jako sygnał wejścia do BCI służy zarejestrowana aktywność mózgu osoby wykonującej daną mentalną czynność.
2. Za pomocą odpowiednich procedur, np. pomiaru amplitudy napięcia czy analizy widma, swoiste cechy są ekstrahowane z sygnału cyfrowego.
3. W celu zidentyfikowania mentalnej operacji wykonywanej przez użytkownika następuje dopasowanie zarejestrowanego sygnału do danych wzorców aktywności neuronalnej.
4. Końcowym etapem w systemach BCI jest dwutorowe działanie obejmujące sformułowanie polecenia sterującego urządzeniem, a także przekazanie informacji zwrotnej osobie używającej BCI.

W przypadku BTBI, w ostatnim ze wspomnianych wyżej punktów, działanie dotyczące polecenia sterującego obejmuje, zamiast urządzenia, mózg drugiej osoby (Perbal 2015).

² Zazwyczaj jest to elektroencefalografia (EEG).

³ Zazwyczaj jest to wyobrażanie sobie poruszania ręką czy nogą.

⁴ Jak np. poruszenie kursorem na ekranie monitora.

W zależności od stopnia ingerencji można wyróżnić inwazyjne i nieinwazyjne BCI i BTBI. Inwazyjne interfejsy są tworzone poprzez chirurgiczny zabieg wszczepienia sensorów do mózgu. Urządzenia te zapewniają najlepszy sygnał⁵, jednak stanowią ryzyko potencjalnych uszkodzeń mózgu. Ze względu na zagrożenia techniki te są znacznie ograniczane i nie stosuje się ich szeroko w celach medycznych (Tamburrini 2009). Zdecydowanie bezpieczniejsze i w związku z tym popularniejsze są nieinwazyjne interfejsy⁶, które nie wymagają ingerencji chirurgicznych. Używa się w nich zazwyczaj EEG w celu mierzenia elektrycznej aktywności powiązanej z funkcjonowaniem mózgu czy też funkcjonalnego rezonansu magnetycznego (fMRI) do obrazowania mózgu⁷ (Allison 2011). Przedstawione w artykule eksperymenty będą dotyczyły obydwóch metod, przy czym wszystkie zaprezentowane badania wykonywane na ludziach były przeprowadzane za pomocą nieinwazyjnych metod.

Wyniki badań na szczurach

Pierwszym badaniem ukazującym, że możliwy jest bezpośredni transfer informacji między mózgami, był przeprowadzony za pomocą inwazyjnych metod eksperyment Pais-Vieiry i in. (2013). Dokonali oni transferu informacji sensomotorycznych z mózgu jednego szczura do mózgu drugiego szczura. Procedura wyglądała następująco: pierwszy ze szczurów został poddany zadaniu, w którym miał do wyboru dwie dźwignie; jeśli wybrał tę, nad którą świeciło się światełko, zostawał nagradzany. Po pewnym czasie warunkowania instrumentalnego potrafił on z 96-procentową

⁵ Który jest nieosiągalny za pomocą technik nieinwazyjnych.

⁶ Stanowią około 80 proc. wszystkich interfejsów (Allison 2011).

⁷ Interfejsy wykorzystujące EEG są faworyzowane ze względu na ich funkcjonalność, przenośność i krótszy czas przygotowywania za ich pomocą procedury (Tamburrini 2009).

skutecznością wybierać dźwignie, za której przyciśnięcie został poddawany gratyfikacji. Celem badania było przesłanie informacji z mózgu wytrenowanego szczura do mózgu drugiego szczura, który znajdował się w analogicznie urządzonej klatce obok. Oczywiście szczury były pozbawione jakiegokolwiek możliwości zmysłowego kontaktu, co oznacza, że klatki były całkowicie odzielone. W przypadku sukcesu oba szczury odbierały nagrodę. Architektura tego systemu w uproszczeniu wyglądała tak: szczur pierwszy, czyli agent kodujący informację, został wyposażony w elektrody rejestrujące aktywność jego podstawowej kory ruchowej. Aktywność ta zostawała zbierana, a następnie przesyłana do drugiego szczura, czyli agenta odkodowującego, wyposażonego w elektrody, dzięki którym można było stymulować konkretne obszary za pomocą odpowiedniego wzoru zebranej aktywności neuronalnej szczura pierwszego. Dzięki przekazanej informacji szczur odkodowujący potrafił w około 65 proc. wybrać prawidłową dźwignię, przy czym w niektórych sesjach wynik nie spadał poniżej 80 proc.⁸

Aby w pełni przetestować potencjał BTBI, ci sami badacze (Pais-Vieira i in. 2013) postanowili przesłać dane na większą odległość. W tym celu umieścili jednego szczura na uniwersytecie w IINN-ELS w Brazylii, a drugiego w laboratorium Uniwersytetu Duke'a w Stanach Zjednoczonych. Kodujący szczur, znajdujący się w IINN-ELS, wykonywał czynności analogiczne do poprzedniego eksperymentu. Następnie zebrana neuronalna aktywność została wysłana za pomocą Internetu do drugiego szczura (laboratorium Uniwersytetu Duke'a). Odpowiedni algorytm zamienił przetransferowany potencjał akcji we wzór stymulacji. Kiedy agent odkodowujący dokonał selekcji dźwigni, informacja

⁸ Głównym czynnikiem wpływającym na wynik odkodowującego szczura była jakość przestrzennej informacji pozyskanej od szczura kodującego. Im dokładniejsze było odróżnienie strony, po której należało nacisnąć odpowiednią dźwignię, i dłuższy czas trwania dostarczanych impulsów, tym wyższy wynik szczura odkodowującego.

zwrotna zostawała wysłana do klatki w IINN-ELS. Wyniki tego badania, oprócz ponownego potwierdzenia możliwości interfejsów w przesyłaniu informacji w czasie rzeczywistym z pominięciem jakichkolwiek zmysłów, ukazały, że odległość, w jakiej znajdują się agenci kognitywni, nie jest dla tej technologii ograniczeniem.

W tym miejscu warto wspomnieć o podobnym systemie testowanym przez Deadwylera i in. (2013). Nie był on oparty na BTBI, lecz obejmował podobny projekt, w którym występują nadawca i odbiorca informacji. Eksperyment zespołu Deadwylera zaprezentował niezwykle istotną cechę wydobywania wzoru aktywacji neuronów w trybie online z komórek znajdujących się w hipokampie⁹. Polegało to na pokazaniu, jak zmiana i torowanie funkcji hipokampa może być przeprowadzone poprzez bezpośrednie przekazanie informacji z tej struktury od szczura kodującego do drugiego szczura (odkodowującego). Zespół Deadwylera (2013) zaprojektował następującą procedurę badania: nadawca (pierwszy szczur) został wytrenowany w ściśle określonym zadaniu. Kiedy opanował on już określony wzór behawioralny, za pomocą skonstruowanego matematycznego modelu wyprowadzono wzór aktywności neuronalnej trenowanego szczura i wywołano go poprzez elektryczną stymulację w mózgu¹⁰ drugiego szczura, który nigdy nie był trenowany w wykonywaniu tego zadania. Okazało się, że nietrenowany szczur potrafił odtworzyć określoną sekwencję zadania, co może oznaczać, że przesłany został ślad pamięciowy zawierający „algorytm” jego wykonania.

⁹ Czyli obszarze, o którym od dawna było wiadomo, iż pełni u ssaków kluczowe funkcje, jeśli chodzi o konsolidację informacji z pamięci krótkotrwałej do pamięci długotrwałej, a także jeśli chodzi o pamięć deklaratywną i orientację przestrzenną. Ostatnio zidentyfikowano dokładny mechanizm, który demonstrował, że dekodowanie informacji podczas wykonywania zadania związanego z pamięcią krótkotrwałą było zapewniane przez określony wzór aktywności generowanej przez grupę neuronów znajdujących się właśnie w hipokampie (za: Deadwyler 2013).

¹⁰ Dokładniej: w hipokampie.

Transfer informacji pomiędzy ludźmi

Zespół Grau (2014) dokonał pierwszego eksperymentu, który wykazał świadomą transmisję informacji za pomocą interfejsu mózg-komputer-mózg między ludźmi. Interfejs *Brain-to-Brain* został skonstruowany za pomocą zainstalowania badanym znajdującym się w Indiach BCI wykorzystującego EEG, a we Francji CBI opartego na TMS (przeznaczszkowa stymulacja magnetyczna). Przepływ informacji, analogicznie jak w przypadku szczurów, umożliwiło połączenie z Internetem. Pierwszy z uczestników eksperymentu, tj. nadawca, za pomocą poruszenia ręką lub stopą kodował informację o lub 1. Następnie jego aktywność neuronalną zbierano za pomocą EEG i transmitowano do odbiorcy. Odbiorca informacji został poddany dwufazowej stymulacji odpowiednich obszarów kory potylicznej. W zależności od wartości zakodowanej informacji w odpowiedni sposób skierowywano pole TMS. Wartość 1, czyli kierunek aktywny, wywoływała doświadczenie percepcji światła, dla której zakodowano słowo „Hola”. Wartość 0 wpływała na prostopadły (ortogonalny) kierunek stymulacji, co nie miało przełożenia na doświadczenie odbioru światła. Ten sposób stymulacji był zakodowanym słowem „Ciao”. Następnie odbiorca zdawał słowny raport o wystąpieniu u niego doświadczenia światła bądź o jego braku. Można to uznać za załążek nowej interkontynentalnej formy komunikacji, w której za pomocą ruchu ręką można przesłać powitalną wiadomość bezpośrednio do mózgu.

Podobne badanie z wykorzystaniem tych samych technologii wykonał Rao i in. (2014). Jednak zamiast powitania zakodowanego w doświadczeniu światła badani mieli za zadanie współpracować w odpowiedzi na pytania prezentowane na ekranie. Interfejs BTB wykrywał obrazowanie aktywności kory motorycznej przedstawionej przez sygnał EEG zebrany od pierwszego z badanych (nadającego informację agenta) i transmitował ją przez Internet do kory motorycznej drugiej osoby (odbierającego informację agenta). To pozwalało nadającemu informację wywołać pożądane reakcje u odbierającego informację (przyciśnięcie panelu dotykowego).

Okazało się, że odbierający informację badany odpowiadał na pytania z 72-procentową skutecznością, w porównaniu z badaniem kontrolnym, tj. bez przekazywania informacji¹¹.

Eksperymenty te demonstrowują możliwości BTBI do komunikacji nowej generacji, a nawet do kontroli za pomocą samej aktywności mózgu zachowania drugiej osoby. Tak jak miało to miejsce w przypadku raportu z badania Sakurada i in. (2013), w którym EEG było wykorzystane do kontroli interfejsu mózg–maszyna, zainstalowanego w kombinezonie pierwszego użytkownika, a kierowane w celu łapania i rzucania piłeczki przez drugiego z badanych. Zdaniem Rao i in. (2014) powyższe eksperymenty to pierwszy krok na drodze ku przełamaniu tradycyjnego, opartego na języku porozumiewania się, co otwiera drogę nowym kierunkom badawczym, włączając w to na przykład tak ciekawe formy przekazywania informacji, jak transmisja emocji i uczuć. Już teraz bada się technologie sprzyjające jej skonstruowaniu w przyszłości (Bajaj, Pachor 2015) czy też, co wydaje się najbardziej skomplikowane, transmisję treści konceptualnych.

Interfejsy wieloagentowe i intergatunkowe

Niedawno dzięki Ramakrishnanowi i in. (2015) udało się dokonać przełomu w badaniach nad interfejsami wieloagentowymi. Jak dowiadujemy się z poprzednich badań, tradycyjne interfejsy wydobywały ruchowe decyzje bądź rozkazy podmiotu tylko z jednego mózgu: czy to do kontroli urządzeń, czy do kontroli innej osoby. Natomiast we wspomnianym badaniu okazało się, że jest możliwe zbudowanie internetu mózgow (brainnet). Wykorzystuje on wielkoskalową aktywność mózgu nawet trzech prymatów, aby

¹¹ To wynik znaczący, gdyż w tym drugim skuteczność oscylowała w granicach 18 proc. Brak 100-procentowej skuteczności mógł być spowodowany niedoskonałością aparatury i/lub nieprawidłową interpretacją sygnałów przez mózg odbiorcy.

wciągnąć je we wspólne osiąganie wyznaczonego celu, jakim jest np. ruszanie ręką robota. Okazuje się, że prymaty osiągają zdecydowanie lepsze wyniki, kiedy wykonują to zadanie razem niż osobno.

Jest to zgodne z innymi badaniami (Pais-Vieira i in. 2015). Między innymi okazało się, że połączenie czterech mózgów szczurów sprawia, że są one mądrzejsze, niż kiedy pozostają odosobnione. Szczury wykonywały zadania z klasyfikacji obiektów, rozpoznawania obrazów, przechowywania i przetwarzania informacji ruchowych czy nawet przewidywania pogody. Przykład pogody jest oczywiście pewnym zabiegiem mającym na celu popularyzację technologii. Polega on na tym, że zwiększona lub zmniejszona liczba impulsów dostarczana do mózgu reprezentuje informacje o ciśnieniu i temperaturze, i to na podstawie tak zakodowanych informacji szczury, które są poddane warunkowaniu, prognozują, czy będzie padać.

Z perspektywy namysłu nad etycznymi implikacjami interfejsów warto wspomnieć o pomysłe zrealizowanym przez zespół profesora Yoo (2013) z Uniwersytetu Harvarda. Badania na medycznym wydziale tej uczelni doprowadziły do skonstruowania interfejsu intergatunkowego. Profesor Yoo użył w tym celu EEG do rejestru aktywności neuronalnej osób, którym prezentowano bodziec wizualny. Kiedy badany skupiał się intencjonalnie, wywoływało to silny sygnał rozpoczynający stymulację odpowiednich ośrodków mózgu szczura, co powodowało poruszanie ogonem. Profesor Yoo przedstawia także perspektywę odwrócenia sytuacji, w której to szczur będzie poruszał kończynami człowieka. Badania takie mogą mieć wymiar pragmatyczny, mogą prowadzić do zwiększenia zakresu odbieranych informacji zmysłowych, np. poprzez interfejs z mózgiem psa byłyby to informacje węchowe. W tym kontekście rodzi się refleksja, aby interfejsy, w których ludzie są sprzężeni z psami, wykorzystywać na przykład w akcjach ratunkowych podczas odnajdywania zaginionych (Trimper i in. 2014).

Zastosowania interfejsów

Ludzkość może wiele zyskać dzięki interfejsom. Coraz bardziej rozwijają się technologie wspomagające komunikację ludzi z tzw. syndromem zamknięcia, co dla cierpiących na tę chorobę może być jedyną szansą na bardziej złożoną formę komunikacji (Nijboer, Broermann 2010). Interfejsy wspomagają także kierowanie neuroprotezami (Müller-Putz i in. 2010). W samej Europie na uszkodzenia rdzenia kręgowego cierpi około 300 tysięcy ludzi, a co roku dochodzi do tego nowych 11 tysięcy urazów (Peckham 2001; za: Müller-Putz 2010). To sprawia, że rozpowszechnienie omawianych technologii w celach terapeutycznych jest bardzo istotnym społecznym celem.

Także w edukacji technologie interfejsów mogą okazać się rewolucyjne, i to w różnych jej obszarach. Po pierwsze, obiecujące są wyniki badań neurofeedbacku (Neuper, Pfurtscheller 2010). Po drugie, przy rozwinięciu technologii zaprezentowanej w badaniu Deadwylera i in. (2013), podobnie jak w przypadku szczurów, u których wywołano wzory behawioralne za pomocą przekazanej informacji, być może zintegrowane mózgi nauczyciela i ucznia pozwolą na szybsze nabycie umiejętności przez tego drugiego. Po trzecie, można spekulować, że zintegrowanie mózgu dwóch uczonych, analogicznie do „internetu mózgów” (Pais-Vieira in. 2015) w przypadku zwierząt, może prowadzić do lepszych rezultatów badawczych.

BCI jest już wykorzystywane także w branży rozrywkowej. Z jego użyciem można w bardzo ograniczonym zakresie próbować swoich sił w popularnej grze MMO World of Warcraft, wykonywać komendy przypisane przyciskom klawiatury bez poruszania rękami, tj. tylko za pomocą myśli, przeprowadzać trening kognitywny (pracować nad polepszeniem uwagi i pamięci) czy obsługiwać specjalne aplikacje zainstalowane na smartfonie. Co ciekawe, deweloperzy aplikacji mają dostęp: do wytwarzanych w ten sposób danych (Martinovic i in. 2012).

Dylematy natury moralnej

Technologie interfejsów oprócz niewątpliwych korzyści budzą także mnóstwo dylematów moralnych. Dodatkowo atmosferę podgrzewają publikacje prasowe z obszaru marketingu, jak ta, która pojawiła się w 2008 roku. The Nielsen Company, która nabyła firmę NeuroFocus specjalizującą się w neuronauce, rozwinęła za jej pomocą urządzenie o nazwie Mynd. Naukowcy i przedsiębiorcy związani z tym projektem sądzą, że dzięki analizie danych internetowych będą w stanie zrozumieć i wykorzystać do celów komercyjnych głębokie i podświadome reakcje konsumentów, które pojawiają się w odpowiedzi na konkretne treści. Zapowiadają oni, że pozwoli to na budowanie głębokiej i trwałej relacji z klientem, co zrewolucjonizuje rynek sprzedaży¹². W tym miejscu warto zastanowić się nad szerszym spektrum zagrożeń płynących z użycia technologii interfejsów (Glannon 2014; Tamburrini 2009; Hildt 2011, 2015). Najważniejsze z problemów stojących przed społeczeństwem to refleksja nad neuroprywatnością, poczuciem tożsamości (Trimper i in. 2014), a także nad wspomaganiami ludzkich procesów poznawczych (Bostrom, Sanders 2009).

Aby przedstawić zagrożenia, które może wywołać pierwsza z wymienionych kategorii, neuroprywatność, nie trzeba wybiegać daleko w przyszłość. Można odwołać się do badania wykonanego już przed kilkoma laty (Martinovic i in. 2012). Oparto je na wykrywaniu fali mózgowej P300, składającej się z dwóch subkomponentów, nazywanych falą P3a i P3b. Obie są związane ze złożonymi kognytywnymi procesami, jak rozpoznawanie i kategoryzacja bodźców płynących ze środowiska. Dzięki znajomości własności tych fal badacze sądzili, że gdy ludzie rozpoznają coś, co ma dla nich znaczenie (np. znajomego czy zdjęcie), to pojawi się fala P300. Dzięki odpowiedniej prezentacji bodźców faktycznie okazało się możliwe, aby w ten sposób wydobyć od badanych prywatne

¹² <http://www.nielsen.com/us/en/solutions/capabilities/consumer-neuroscience.html> (dostęp: 24.05.2016).

informacje, takie jak: kod PIN, kod karty debetowej, nazwę banku, w którym badani posiadają rachunek, miesiąc urodzenia, znajomość osób czy miejsce zamieszkania. Do zebrania aktywności neuronalnej (która wystąpiła, gdy badanym wyświetlano na ekranie różne obrazy w celu zdobycia poufnych informacji) użyto EEG. Eksperyment rozpoczął się od krótkiego treningu. W pierwszym przypadku użytkownik po części aktywnie kalibruje¹³ BCI, w drugim przypadku jest pasywny, co oznacza, że nie bierze aktywnego udziału w treningu systemu. W drugim z przypadków (pasywnym) eksperymetatorzy wykorzystywali specjalne klasyfikatory¹⁴. Następnie badanym prezentowano odpowiednie bodźce, w zależności od tego, które informacje chciano od nich uzyskać. Skuteczność w odgadywaniu prawidłowych odpowiedzi w przypadku eksperymentów dotyczących kodu PIN, kart debetowych czy znajomych wynosiła 20 proc., w przypadku lokalizacji zamieszkania i nazwy banku 30 proc., a miesiąca urodzenia aż 60 proc.¹⁵. Te stosunkowo niskie wyniki były spowodowane specyfiką procedury. W podobnym badaniu, nazywanym Guilty-Knowledge Test (GKT), zastosowano nieco odmienną procedurę. Okazało się, że skuteczność detekcji pożądaných informacji osiągnęła 86 proc. Różnice między badaniami dotyczyły głównie podejścia do modelu ataku. W GKT osoba przesłuchująca ma pełną kontrolę nad użytkownikiem BCI, może rozmieścić elektrody o wysokiej rozdzielczości i zmusić

¹³ Kalibracja polegała na prezentacji użytkownikom losowej sekwencji numerów od 0 do 9. Ponadto zostali proszeni o zliczenie powtórzeń wybranego numeru (targetu). Każdy numer był wyświetlany 16 razy, czas trwania bodźca wynosił 250 ms, a przerwa losowo od 250 ms do 375 ms. Na końcu eksperymentu badani byli proszeni o podanie swoich zliczeń w celu sprawdzenia poprawności wyniku.

¹⁴ Szerzej przedstawione w artykule (Martinovic i in. 2012).

¹⁵ Wyniki różniły się między różnymi klasyfikatorami, a także w zależności od tego, czy badany trenował system aktywnie czy pasywnie. Tak wysoki wynik w przypadku identyfikacji miejsca zamieszkania był konsekwencją specyficznie scharakteryzowanego celu zadania, w którym badany był proszony o zliczanie powtórzeń celu (targetu).

badanego do współpracy (za: Martinovic i in. 2012). W badaniu zespołu Martinovica (2012) atakujący miał do dyspozycji tani sprzęt do grania¹⁶ wybrany przez użytkownika¹⁷.

Wiemy już także z przeprowadzonych lata temu eksperymentów, że można wykorzystać funkcjonalny rezonans magnetyczny (fMRI) do rekonstruowania oglądanych przez badanych filmików (Nishimoto i in. 2011), dekodowania kategorii obiektów wyświetlanych uczestnikom badań (za: Trimper, Wolpe i Rommelfanger 2014) czy wykrywania tego, czy kłamią (za: Trimper, Wolpe i Rommelfanger 2014). Technologie interfejsów budzą jednak obawy innej natury (Trimper, Wolpe i Rommelfanger 2014). Mogą bowiem prowadzić nie tylko do dekodowania informacji z mózgu, lecz także do stymulacji mózgu w sposób, w którym podmiot nie będzie mógł się oprzeć bodźcowi, jak w przypadku doświadczeń przeprowadzanych na myszach przez zespół Ramirez (Ramirez i in. 2013), gdzie wszczepiono myszy fałszywe wspomnienia. W tej sytuacji można sobie łatwo wyobrazić zagrożenia, gdy użytkownik podłącza się do Internetu za pomocą BCI. Daje to pole manewru neurohackerom.

Obawy związane z drugą kategorią, czyli możliwością utraty poczucia tożsamości, a także z kategorią trzecią, która odnosi się do augmentyki, opierają się na biokonserwatywnym przeświadczeniu, że BCI, które nie jest związane ściśle z terapią, może doprowadzić do utraty tego, co ludzkie, lub przekroczeniu pewnej granicy naturalności, za którą ludzie niepewni konsekwencji swoich działań mogą stanowić niebezpieczeństwo dla siebie samych.

Implikacje rozwoju interfejsów to tak naprawdę stare wyzwania filozofii w nowej szacie. Jeśli przyjmiemy często akceptowane

¹⁶ Było to popularne urządzenie Emotiv EPOC BCI, dostępne na rynku od 2009 roku.

¹⁷ Co więcej, istnieją sposoby niewykorzystywane w badaniach, jak globalne statystyki, które mogą zdecydowanie poprawić szanse na sukces ataku (np. dystrybucja klientów banków w populacji jest znana w przybliżeniu). Ponadto można dysponować wiedzą zdobytą wcześniej, która zawęży obszar poszukiwań.

współcześnie stanowisko filozoficzne, że tożsamość osobową można sprowadzić do ciągłości życia psychicznego¹⁸, to co się stanie, kiedy zsynchronizujemy swój mózg z mózgiem lub mózgami innych osób? Czy dojdzie wtedy do połączenia we wspólną, wieloosobową tożsamość? A jeśli tak, to czy wieloosobowa tożsamość będzie istniała tylko przez okres podłączenia do takiego interfejsu czy zaistnieje bardziej stała relacja pomiędzy podmiotami biorącymi udział w eksperymencie? W kontekście wspomnianej teorii tożsamości niezwykle istotna staje się możliwość świadomego monitorowania przeżyć, gdyż tworzą one aktualne i przeszłe „ja”, czyli podmiot trwania psychicznego. W tym względzie wieloagentowy interfejs może prowadzić do efektów podobnych jak dla zjawiska klinicznego znanego jako „myśli nasłane”, a więc stwarzać przekonania¹⁹ o własnej bierności, co jest właśnie zaburzeniem zdolności monitorowania własnych doświadczeń (Bremer 2012). Jedna z cierpiących na to zaburzenie osób tak opisuje swoje przeżycia:

¹⁸ Parfit (2001) wyróżnia dwie koncepcje tożsamości osoby: prostą i złożoną. Koncepcja prosta odpowiada potocznym intuicjom, ponieważ zakłada świadomość tożsamości i istnienie faktów transcendentnych, czyli niezależnych od empirycznej ciągłości. Tożsamość stanowi w tym ujęciu coś istotowo stałego, co tworzy każdego z nas. W ujęciu złożonym świadomość tożsamości jest natomiast mniej podstawowa i często eliminowana. Zastępuje się ją pojęciami trwania podmiotu pod względem fizycznym lub psychicznym. Współcześnie, między innymi po debatach nad możliwymi konsekwencjami teleportacji czy też przeniesienia świadomości na inny nośnik, trwanie fizyczne często nie jest już postrzegane jako warunek zachowania tożsamości. W związku z tym istnieje tendencja do funkcjonalistycznego podejścia do fizycznego podłoża (czy to krzem, czy białko ważne, żeby zaistniała psychika). Stąd przywołane w tekście stanowisko, iż tożsamość można sprowadzić do ciągłości życia psychicznego, które w uproszczeniu można sprowadzić do ciągłości inklinacji, celów, wspomnień (Bremer 2012).

¹⁹ W przypadku „nasłanych myśli” są to fałszywe przekonania (urojenia), natomiast w przypadku wieloagentowego interfejsu będą to prawdopodobnie przekonania prawdziwe.

Patrzę przez okno i myślę, że ogród wygląda miło, a trawa wygląda ładnie, lecz myśli Eamona Adrewsa wchodzą do mojego umysłu [...] używa on mojego umysłu jak ekranu i wyświetla na nim swoje myśli (za: Bremer 2012).

Być może agenci podłączeni do zaawansowanego interfejsu wieloagentowego będą raportowali podobne doświadczenie fenomenologiczne. Co stanie się wtedy z kategorią odpowiedzialności osobowej, na której w dużej mierze była oparta kultura europejska? Kto będzie odpowiedzialny za czyny podmiotów podłączonych do interfejsu wieloosobowego? Co z potencjalnymi uszkodzeniami mózgow uczestników badania? Czy etyczny ciężar takich badań spada całkowicie na eksperymentatora (Grübler 2011; O’Brochain, Gordijn 2014)?

Oprócz debaty naukowo-etycznej mającej na celu udzielenie odpowiedzi na te pytania bardzo ważną kwestią są odpowiednie regulacje prawne. Istotne jest rozważenie zakresu²⁰, w którym powinno być dopuszczone stosowanie interfejsów w przesłuchiowaniu obywateli przez władze. Następnym ważnym krokiem jest wywołanie międzynarodowej debaty dotyczącej konkretnych regulacji wykorzystywania interfejsów podczas wojny. Problem jest o tyle aktualny, że prowadzone są testy w zakresie przydatności interfejsów w tym zakresie w Amerykańskiej Agencji Zaawansowanych Projektów Badawczych w Obszarze Obronności (DARPA). Może to w niedługim czasie doprowadzić do użycia tych technologii w praktyce, aby bezpośrednio przekazywać informacje walczącym żołnierzom. Jeśli technologia ta zostanie wprowadzona, może mieć to pewne pozytywne skutki: precyzyjne instrukcje od żołnierza obserwującego front z filmu w czasie rzeczywistym mogą wpłynąć na zmniejszenie liczby przypadkowych zabójstw ludności cywilnej.

²⁰ I czy w ogóle powinien istnieć jakikolwiek dopuszczalny zakres. Z pewnością uzasadnione wydaje się pozyskanie w ten sposób informacji, jeśli mogą one pomóc uratować jednostkę bądź grupę osób (np. podczas zamachu terrorystycznego). Inne zastosowania będą budziły kontrowersje.

Jednak stwarza to także okazję hackerom chcącym wysłać komunikaty, które pokierują daną jednostką według ich woli (Trimper i in. 2014).

Ze względu na mnogość aplikacji interfejsów problemy z nimi związane są – oprócz modyfikacji genetycznych, rozwoju sztucznej inteligencji i refleksji nad wykorzystywaniem energii nuklearnej – najważniejszymi wyzwaniem początku XXI wieku, gdyż konsekwencje działania tych technologii są globalne. Z tego powodu debata nad interfejsami powinna zataczać szerokie kręgi i odbić się głośnym echem, aby publiczność niezwiązana na co dzień z neuronaukami mogła się konceptualnie przygotować na nadejście zarysowanych w artykule nowych form wpływu, jak możliwość bezpośredniego wpływu na zachowanie (Sakurada i in. 2012), manipulacji pamięcią (Ramirez i in. 2013) czy „kradzieży myśli” (Martinovic i in. 2012). Równie ważne jest wskazanie i konsekwentny rozwój obszarów, w których technologie interfejsów mogą dać społeczeństwu bardzo wiele pozytywnych i wartościowych rezultatów, jak na płaszczyźnie terapeutycznej (Nijboer, Broermann 2010; Müller-Putz i in. 2010), komunikacyjnej (Rao i in. 2014) czy edukacyjnej (Deadwyler i in. 2013; Pais-Vieira i in. 2015). Jak pokazuje historia, rozwoju technologii nie można zatrzymać w dowolnym momencie – dlatego działania popularyzacyjne muszą być przemyślane. Oznacza to, że wraz z propagowaniem nowych wyników technologicznych należy prowadzić także refleksję nad ich etycznymi i społecznymi implikacjami, gdyż to jedyny sposób na ograniczenie zgubnych wpływów i zintensyfikowanie korzyści płynących z rozwoju technologicznego.

Bibliografia

- Allison, B. (2011). *Trends in BCI Research: Progress Today, Backlash Tomorrow*. XRDS: Crossroads The ACM Magazine for Students.
- Bostrom, N.; Sandberg, A. (2009). *Cognitive Enhancement: Methods, Ethics, Regulatory Challenges*. *Sci. Eng. Ethics*, 15.

- Bajaj, V.; Pachor, R. (2015). *Detection of Human Emotions Using Features Based on the Multiwavelet Transform of EEG Signals*, [w:] A.E. Hassanien, A.T. Hazar (2015). *Brain-Computer Interfaces Current Trends and Applications*. Intelligent Systems Reference Library, 74. New York: Springer.
- Bremer, J. (2012). *Jaźń i tożsamość osobowa*, [w:] M. Miłkowski, R. Poczobut (red.), *Przewodnik po filozofii umysłu*, Kraków: WAM.
- Cudo, A.; Zabielska, E.; Bałaj, B. (2011). *Wprowadzenie w zagadnienie interfejsów mózg-komputer*, [w:] Studia z Psychologii w KUL. Wydawnictwo KUL. http://www.kul.pl/files/55/Stud_psych_18-2012_Cudo.pdf.
- Deadwyler, S.A.; Berger, T.W.; Sweatt, A.J. i in. (2013). *Donor/Recipient Enhancement of Memory in Rat Hippocampus*. *Front. Syst. Neurosci.*, 7.
- Fetz, E.E. (1969). *Operant Conditioning of Cortical Unit Activity*. *Science*, 163.
- Glannon, W. (2014). *Ethical Issues With Brain-Computer Interfaces*. *Front. Syst. Neurosci.*, 8.
- Grübler, G. (2011). *Beyond the Responsibility Gap. Discussion Note on Responsibility and Liability in the Use of Brain-Computer Interfaces*. *AI Soc.*, 26.
- Grau, C.; Ginhoux, R.; Riera, A. i in. (2014). *Conscious Brain-to-Brain Communication in Humans Using Non-Invasive Technologies*. *PLoS ONE*, 9.
- Henle, C.; Schuettler, M.; Rickert, J.; Stieglitz T. (2012). *Towards Electrocorticographic Electrodes for Chronic Use in BCI Applications*, [w:] B.Z. Allison, S. Dunne, R. Leeb i in. (2012). *Towards Practical Brain-Computer Interfaces. Bridging the Gap from Research to Real-World Applications*, Heidelberg: Springer.
- Hildt, E. (2011). *Brain-Computer Interaction and Medical Access to the Brain: Individual, Social and Ethical Implications*. *Stud. Ethics Law Technol.*, 4.
- Hildt, E. (2015). *What Will This Do To Me and My Brain? Ethical Issues in Brain-to-Brain Interfacing*. *Front. Syst. Neurosci.*, 9.
- Martinovic, I., Davies, D., Frank, M. i in. (2012). *On the Feasibility of Side-Channel Attacks With Brain-Computer Interfaces*, Proceedings of the 21st USENIX conference on Security symposium, August 2012, Bellevue, WA.
- Müller-Putz, G.R.; Scherer, R.; Pfurtscheller, G.; Rupp, R. (2010). *Non Invasive BCIs for Neuroprostheses Control of the Paralyzed Hand*, [w:] B. Graimann, B. Allison, G. Pfurtscheller (eds.). *Brain-Computer Interfaces. Revolutionizing Human-Computer Interaction*. Berlin: Springer.

- Neuper, C.; Pfurtscheller, G. (2010). *Neurofeedback Training for BCI Control*, [w:] B. Graimann, B. Allison, G. Pfurtscheller (eds.) *Brain-Computer Interfaces. Revolutionizing Human-Computer Interaction*. Berlin: Springer.
- Nijboer, F.; Broermann, U. (2010). *Brain-Computer Interfaces for communication and control in locked in patients*, [w:] B. Graimann, B.Z. Allison, G. Pfurtscheller (eds.), *Brain Computer Interfaces Revolutionizing Human Computer Interaction*. New York: Springer Publishing.
- Nishimoto, S.; Vu, A.T.; Naselaris, T. i in. (2011). *Reconstructing Visual Experiences From Brain Activity Evoked by Natural Movies*. *Curr. Biol.*, 19.
- O’Brolchain, F.; Gordijn, B. (2014). *Brain-Computer Interfaces and User Responsibility*, [w:] G. Grübler, E. Hildt (eds.). *Brain-Computer Interfaces in their Ethical, Social and Cultural Contexts*. Dordrecht: Springer.
- Pais-Vieira, M.; Lebedev, M.; Kunicki, C. i in. (2013). *A Brain-to-Brain Interface for Real-Time Sharing of Sensorimotor Information*. *Scientific Reports*, 3.
- Pais-Vieira, M.; Chiuffa, G.; Lebedev, M.A. i in. (2015). *Building an Organic Computing Device with Multiple Interconnected Brains*. *Sci. Rep.*
- Parfit, D. (2001). *Uwagi na temat „Doniosłości tożsamości”*, przeł. R. Wiecek, [w:] J. Górnicka-Kalinowska (red.), *Filozofia podmiotu*, Warszawa: Aletheia.
- Perbal, B. (2015). *Knock Once for Yes, Twice for No*. *J Cell Commun Signal.*, 9(1).
- Ramakrishnan, A.; Ifft, P.J.; Pais-Vieira, M. i in. (2015). *Computing Arm Movements with a Monkey Brainet*. *Scientific Reports*, 5, Article number: 10767.
- Ramirez, S.; Liu, X.; Lin, P.A. i in. (2013). *Creating a False Memory in the Hippocampus*. *Science*, 341.
- Rao, R.P.; Stocco, A.; Bryan, M. i in. (2014). *A Direct Brain-to-Brain Interface in Humans*. *PLoS ONE*, 9(11).
- Rouse, A.; Schieber, M. (2015). *Advancing Brain-Machine Interfaces: Moving Beyond Linear State Space Models*. *Front. Syst. Neurosci.*, 28 July 2015, <http://dx.doi.org/10.3389/fnsys.2015.00108>.
- Sakurada, T.; Kawase, T.; Takano, K. i in. (2013). *Abmi-Based Occupational Therapy Assist Suit: A Synchronous Control by Ssvep*. *Front. Neurosci.*, 7.
- Tamburrini, G. (2009). *Brain to Computer Communication: Ethical Perspectives on Interaction Models*. *Neuroethics*, 2.

- Trimper, J.B.; Wolpe, P.R.; Rommelfanger, K.S. (2014). *When "I" Becomes "We": Ethical Implications of Emerging Brain-to-Brain Interfacing Technologies*. *Front. Neuroeng.*, 7.
- Vidal, J.J. (1973). *Toward Direct Brain-Computer Communication*. *Annual Reviews in Biophysics and Bioengineering*, 2.
- Vidal, J.J. (1977). *Real-Time Detection of Brain Events in Eeg*. *Proceedings of the IEEE*, 65(5).
- Vlek, R.J.; Steines, D.; Szibbo, D. i in. (2012). *Ethical Issues in Brain Computer Interface Research, Development, and Dissemination*. *J. Neurol. Phys. Ther.*, 36.
- Wolpaw, J.R.; Birbaumer, N.; Heetderks, W.J. i in. (2000). *Brain Computer Interface Technology: A Review of the First International Meeting*. *IEEE Transactions on Rehabilitation Engineering*, 8(2).
- Wolpaw, J.R.; Birbaumer, N.; McFarland, D.J. i in. (2002). *Brain-Computer Interfaces for Communication and Control*. *Clinical Neurophysiology*, 113.
- Yoo, S.S.; Kim, H.; Filandrianos, E. i in. (2013). *Non-Invasive Brain-to-Brain Interface (Bbi): Establishing Functional Linksbetweenwobrain*. *PLoS ONE*, 8.

| Sztuka Cyfrowa

Marcin Petrowicz, Uniwersytet Jagielloński

Gry wideo – medium XXI wieku

Videogames – XXI Century Medium

Streszczenie

Współczesny dynamicznie rozwijający się rynek gier i przemiany kultury gier ostatnich lat sugerują, że medium XXI wieku mogą zostać gry komputerowe. Przemysł gier ma wciąż potencjał rozwojowy, szczególnie w skali globalnej, biorąc pod uwagę takie regiony jak Ameryka Południowa, Afryka czy nowo uprzemysłowione kraje Azji Środkowej. Również baza konsumentów gier komputerowych rośnie, nie tylko dlatego, że grami interesuje się coraz więcej ludzi, ale również dlatego, że gry trafiają do grup społecznych, które kiedyś były wykluczone z uczestnictwa w tym typie rozrywki. Ponadto gry komputerowe stały się równouprawnionym elementem kultury rozrywkowej, o czym świadczy ich obecność w mediach i tekstach głównego nurtu. Artykuł przedstawia rozważania na temat elementów, które sprawiły, że gry komputerowe – w przeciwieństwie do ich niecyfrowych odpowiedników – cieszą się tak dużą popularnością. Artefakt gry komputerowej nie różni się na tyle od gry analogowej, by miało to znacząco wpłynąć na jego popularność. Jednakże jako produkt przemysłu medialnego oraz przedmiot systemu dystrybucji jest kompletnie innym towarem niż chociażby niecyfrowe narracyjne gry fabularne. Wreszcie same praktyki kulturowe powstałe wokół gier komputerowych angażują znacznie większe rzesze ludzi, głównie poprzez zakotwiczenie gier wideo w środowisku technologii komputerowych i internetowych.

Słowa kluczowe: gry wideo, gry komputerowe, medium, postmedia.

Abstract

A dynamic growth of videogames market and a transformation of games culture in recent years suggest that videogames will be the most important medium of XXI century. In a global scale, the games industry has still a potential for a development, especially in regions such as Africa, South America and newly industrialized countries of Central Asia. Moreover, a consumers' base is growing as the game industry recognizes the potential of producing games for causal gamers. Games have also become an important element of contemporary culture and entertainment, as evidenced by their presence in mainstream media. This paper reflects on the elements that made the videogames much more popular than their non-digital counterparts. A computer game as an artifact does not differ significantly from an analog game to explain its bigger popularity as a medium. However, as a product of media industry, it is completely different. Finally, cultural practices themselves, created around computer games, engage much larger numbers of people, than those around non-digital games.

Keywords: videogames, computer games, medium, postmedia.

Wstęp

Dziś – pół wieku po swoich narodzinach – gry komputerowe zajmują znaczące miejsce w pejzażu współczesnej kultury. Jutro będą stanowić najważniejsze medium społeczeństw zachodnich. Tak jak powieść zdominowała masową wyobraźnię XIX wieku, a kino było wyobraźnią XX stulecia, tak gry wideo staną się powszechnym imaginariem rozpoczętego wieku. Choć nigdy wcześniej gry nie stanowiły medium masowego, element ludyczny występuje w najstarszych i najróżniejszych formach kulturowych, a współczesne gry komputerowe są dzieckiem tej wielowiekowej tradycji. Jednakże dopiero rozprzestrzenienie się technologii komputerowych i zmiany w kulturze gier sprawiły, że gry wideo mogły stać się powszechnym elementem kultury, a nie rozrywką wąskiego grona zapaleńców.

Celem tego artykułu jest odpowiedź na następujące pytania: Czy gry komputerowe mogą być medium XXI wieku i co to właściwie znaczy w epoce postmedialnej? Co łączy, a co odróżnia cyfrowe rozrywki z wielowiekową tradycją gier towarzyskich? Które z tych rozbieżności stanowią o tak ogromnej popularności gier komputerowych w zestawieniu z ich poprzednikami?

O grach komputerowych jako medium XXI wieku piszę z perspektywy kulturoznawcy. W prezentowanym ujęciu ważniejsza niż liczba użytkowników danego medium jest dynamika rozwoju kultury konsumentów, ważniejsze niż dochody przemysłu medialnego są zmiany w kulturze produkcji i dystrybucji tego medium, wreszcie bardziej znaczący niż liczba tekstów danego medium wydawanych

co roku będą ich tematyka, jakość i różnorodność. Choć przywołuję zarówno wyniki finansowe branży gier, jak i liczbę graczy, będę poszukiwał argumentów na podstawie tych zjawisk i przemian zachodzących w kulturze gier komputerowych i popkulturze w ogóle.

W pierwszej części artykułu rozważam, co to znaczy, że jakieś medium zdominowało dany wiek, a następnie rozpatrzę to zagadnienie w kontekście gier komputerowych w erze postmedialnej. W kolejnej części pracy przedstawiam przemiany i fakty z ostatnich dwudziestu lat sugerujące, że kultura gier komputerowych zyskuje znaczenie. Dalej próbuję wyjaśnić ogromną popularność, jaką cieszy się medium gier komputerowych, przez wykazanie podobieństw i różnic między nimi a ich analogowymi przodkami. W tym celu zestawiam ze sobą narracyjne gry fabularne takie jak *Dungeons and Dragons* (Dave Arneson, Gary Gygax, od 1974 r.) ze współczesnymi grami cRPG jak *Dragon Age: Inkwizycja* (BioWare, 2014) i analizuję je na trzech płaszczyznach: cech artefaktu gry, kultur uczestnictwa oraz warunków produkcji. W podsumowaniu stwierdzam, że o ile zasadnicze cechy formalne tekstu nie odróżnią w sposób znaczący gier komputerowych od niecyfrowych, o tyle cechy kultur uczestnictwa oraz warunki produkcji gier cyfrowych w dużej mierze są powodem ich popularności.

Gry w krajobrazie postmedialnym

Co mam na myśli, mówiąc, że któryś ze sposobów komunikacji stanowił medium danego wieku? Czy to, co Lenin, kiedy w rozmowie z Anatolijem W. Łunczarskim powiedział, że „kino jest dla nas najważniejszą ze sztuk”¹, odwołując się do siły, z jaką film oddziałuje na wyobraźnię i może stanowić narzędzie do kontroli mas? Czy raczej tak jak Karol Irzykowski widział w ruchomym filmie

¹ Słowa te miały paść w rozmowie z Ludowym Komisarzem Oświaty – Anatolijem W. Łunczarskim, w 1922 roku, a następnie zostały opublikowane w dzienniku „Izwestija”.

dziecko wielu sztuk, zwińczenie postulatów estetyki modernizmu i tym samym medium XX wieku? A może wyznacznik stanowi dominacja danego typu tekstów w masowym odbiorze społecznym; medium, które przekazuje ujednoczone treści największej liczbie jednostek, byłoby dominującym medium masowym XX wieku?

Kolejne pytania, na jakie należy sobie odpowiedzieć, dotyczą współczesnego krajobrazu medialnego. Jak możemy mówić o najważniejszym medium XXI wieku, skoro od momentu, kiedy technologie cyfrowe stały się powszechnie dostępne, komputer został nadrzędnym metamedium. Tak tę koncepcję Alana Kaya opisywał Lev Manovich:

Innymi słowy, paradygmat Kaya nie zakładał stworzenia po prostu nowego typu komputerowego medium, które współistniałoby z innymi fizycznymi mediami. Raczej jego celem było ustanowienie komputera wspólną platformą dla wszystkich dotychczas istniejących mediów ekspresji artystycznej (Manovich 2007: 8).

Przemiany technologiczne doprowadziły do stanu, w którym „komputer przestał być tylko narzędziem, a stał się „[...] uniwersalną maszyną medialną, używaną nie tylko do wytworzenia, lecz również do przechowywania, dystrybuowania i udostępniania wszystkich mediów” (Manovich, 2006: 148). Niezależnie od rodzaju tekstu medialnego każdy posiada swoją reprezentację cyfrową, do której ma dostęp: za pomocą komputera. Gazety przeglądamy na przenośnych komputerach – smartfonach lub tabletach, a telewizję coraz częściej zastępuje przeglądanie You Tube’a. Bardziej zdecydowanie o kryzysie tożsamości medium pisze Piotr Celiński w książce w całości poświęconej temu zagadnieniu:

Postmedia i sytuacja postmedialna to media i kulturowo-społeczne systemy komunikacyjne poddane działaniu cyfrowej rekonstrukcji, w których tracą swoją dotychczasową tożsamość

ontologiczną (techniczną), estetyczną i ideologiczną (Celiński 2013: 8).

Nie tylko teoria mediów, ale i samo medium gier przeżywa kryzys tożsamościowy. Popularność takich minimalistycznych gier jak *Dear Esther* (*The Chinese Room* 2012) i *Gone Home* (*The Fullbright Company* 2013) czy subwersywnego gatunku gier *not-games* podważają dotychczasowe koncepcje i definicje gry. Wcześniejsze przemiany, powstanie rynku prostych gier dla graczy niezaangażowanych na początku XXI wieku, zmieniło większość dotychczasowych przekonań dotyczących rynku i konsumentów gier.

Problem postmedialności w mniejszym stopniu dotyczy gier niż ich analogowych poprzedników. Gry komputerowe, będące sztandarowym tekstem nowych mediów, w swojej istocie zawierają większość aspektów, takich jak nieliniarna narracyjność, dualizm hardware–software, remiks, hacking czy interaktywność, o których pisze Celiński. Te problemy i wątpliwości dotyczą moim zdaniem przede wszystkim materialno-technologicznego lub ontologicznego aspektu medium. W dyskusji o grach należałoby rozszerzyć perspektywę i zawrzeć również wszystko to, co można ująć zbiorczym terminem „kultura gier”: sam tekst gry, mechanizmy produkcji oraz kulturę uczestnictwa. Te trzy perspektywy posłużą za obszary analizy potencjału medium gier w XXI wieku.

Stan kultury gier komputerowych

Żeby mówić o perspektywach rozwoju gier komputerowych w XXI wieku, należy na wstępie zrobić przegląd aktualnego stanu i procesów z ostatniego piętnastolecia, które diametralnie przeobraziły kulturę gier wideo.

Choć w Europie Polska zajmuje dopiero ósme miejsce pod względem dochodów z gier komputerowych, gry stały się „rozrywką o charakterze masowym. 72% polskich internatów to gracje” (*Krakowski Park Technologiczny* 2015: 24). Firma Newzoo

informuje, że w 2013 roku liczba graczy w naszym 38-milionowym kraju wyniosła 13,4 miliona, czyli nieco ponad 35 proc. populacji (Newzoo 2014). Porównując to z największymi rynkami w Europie: Wielką Brytanią – 33,5 miliona graczy, czyli 52 proc. populacji w 2014 roku (Internet Advertising Bureau UK 2014) oraz Niemcami – 34,2 miliona graczy, tj. 42 proc. populacji w 2015 roku (Statista 2016), można stwierdzić, że baza konsumentów w Polsce ma wciąż potencjał do wzrostu. W kraju o największych dochodach z gier komputerowych – Stanach Zjednoczonych – regularnie (ponad 3 godziny tygodniowo) gra 155 milionów osób, czyli 42 proc. populacji (Entertainment Software Association 2015). Jednakże współczesna populacja graczy to nie tylko duży, rosnący odsetek obywateli, ale przede wszystkim zróżnicowana grupa odbiorców.

Konsumentami gier wideo w XX wieku byli w większości nastoletni chłopcy i mężczyźni przed trzydziestym rokiem życia. Przez długi czas uczestnictwo w kulturze gier było również zarezerwowane dla zamożnej części społeczeństw Zachodu. Grali ci, których było stać na konsole lub komputery osobiste (które mogły sprostać wymaganiom ówczesnych gier). Wyjątek stanowi złota era salonów gier, kiedy posiadanie urządzenia do gier nie było warunkiem uczestnictwa w tej kulturze. W pierwszej dekadzie XXI wieku rozpoczęła się tzw. casualowa rewolucja. Powstanie i wzrost sektora gier mobilnych i przeglądarkowych kompletnie zmieniły demografię graczy. „W krótkiej historii gier wideo, gry casualowe są czymś w rodzaju rewolucji – odkryciem na nowo czym może być gra, przemianą tego kim może być gracz”, pisze w swojej książce poświęconej temu zjawisku Jesper Juul (Juul 2010: 5–6). Symbolem tych przemian stała się konsola *Nintendo Wii* – mniej wydajna sprzętowo, tańsza od konkurencji i negująca wszelkie zasady tworzenia gier dla graczy konsolowych. Mimo to egzemplarzy *Wii* sprzedano więcej niż konsol *Xbox 360* i *PlayStation 3* w sumie. Dominującym na rynku firmom Sony i Microsoft oraz całemu przemysłowi gier wideo Nintendo pokazała, że osoby, które nigdy by nie określiły się mianem graczy, również mogą grać w gry. Współcześnie przeciętny gracz nie ma nic wspólnego

ze stereotypem aspołecznego chłopca poniżej osiemnastego roku życia; przykładowo w Stanach Zjednoczonych wiek statystycznego gracza wynosi 35 lat, a 44 proc. z nich to kobiety (Entertainment Software Association 2015).

Tak duża i rosnąca baza konsumentów to oczywiście ogromne i przede wszystkim rosnące dochody. Gry wideo generują na całym świecie zysk 91,5 miliarda dolarów rocznie, a wzrost tego rynku szacuje się na 9 proc. na rok (Newzoo 2015). W skali globalnej jest to rynek z dużym potencjałem na dalszy rozwój. Szczególnie kraje nowo uprzemysłowione, w przeciwieństwie do liderów wirtualnej rozrywki, wciąż jeszcze nie posiadają ustabilizowanej kultury gier. Przykładowo w Chinach dochód z gier komputerowych obecnie jest porównywalny z tym w Stanach Zjednoczonych – około 22 miliardy dolarów rocznie, jednak w Państwie Środka wzrost szacuje się na 23 proc., podczas gdy w Stanach wynosi on 3 proc. (Newzoo 2015). Jest to tym bardziej interesujące, że Chiny dopiero otwierają się na zachodni przemysł gier – oznaką tego było zniesienie piętnastoletniej blokady na sprzedaż konsol w 2015 roku. Z kolei Indie posiadają najszybciej rozwijający się rynek gier mobilnych 75 proc. (Newzoo 2015). Jest to wynik dynamicznych przemian społecznych na subkontynencie indyjskim, rosnącej klasy średniej oraz przyjmowania zachodnich wzorców kulturowych w sferze rozrywki. Podobnego rozwoju w najbliższych dekadach można spodziewać się w innych rozwijających się regionach, na przykład w Południowej Afryce czy Ameryce Południowej.

Trzecim elementem świadczącym o awansie gier komputerowych w dyskursie publicznym i odbiorze społecznym jest obecność tego medium w kulturze. W porównaniu z ostatnią dekadą XX wieku oglądamy coraz liczniejsze kinowe produkcje wysokobudżetowe na podstawie gier, takie jak *Książę Persji: Piaski czasu* (Mike Newell, 2010), *Lara Croft: Tomb Raider: Kolebka życia* (Jan de Bont, 2003) lub *Angry Birds Film* (Clay Kaytis, Fergal Reilly, 2016). Oczywiście zjawisko remediacji zachodzi również w odwrotnym kierunku, a na ekranach komputerów powstaje coraz więcej gier na podstawie filmów, książek czy znanych uniwersów

medialnych. Ta relacja między kinem i grami to z jednej strony efekt przemian w sposobie dystrybucji i produkcji międzynarodowych blockbustów, z drugiej – pokazuje, jak ważny element współczesnego pejzażu kultury popularnej stanowią gry wideo. W Polsce widać tę zmianę chociażby na przykładzie reklam telewizyjnych; dziesięć lat temu w polskich kanałach telewizyjnych nie pojawiały się spoty reklamujące *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Softworks, 2006) czy *Gears of War* (Epic Games, 2006). W 2016 roku na ekranach naszych telewizorów mogliśmy zobaczyć między innymi reklamy *Tom Clancy's The Division* (Ubisoft, 2016) czy *Quantum Break* (Remedy Entertainment, 2016). W chwili pisania tego artykułu został wyemitowany dziewiąty sezon serialu *Teoria wielkiego podrywu* (Chuck Lorre, Bill Prady, od 2007), opowiadającego o grupie młodych naukowców, geeków, dla których gry komputerowe stanowią ważną część życia. Popularność tej produkcji świadczy o tym, że dla dużej części widzów świat geeków jest czytelny i w jakiś sposób rezonuje z ich codziennym doświadczeniem. Z jednej strony wymienione argumenty dowodzą, jaką popularnością cieszy się kultura gier i jak wiele zysków można czerpać, tworząc produkty dla jej uczestników. Z drugiej strony same praktyki związane z grami komputerowymi się zmieniają. Od 2013 roku profesjonalni gracze udający się do Stanów Zjednoczonych na turnieje mogą ubiegać się o wizy zarezerwowane dla sportowców. Nie oznacza to oczywiście zrównania e-sportów z innymi tradycyjnymi dyscyplinami sportowymi, wyraża raczej społeczne uznanie i pozycję tych pierwszych. Również w Polsce e-sporty stają się coraz popularniejszym widowiskiem, o czym świadczy chociażby fakt organizacji dwa lata z rzędu, w 2015 i 2016 roku, finałów rozgrywek Intel Extreme Masters w Katowicach, a także trzy razy z rzędu (2014–2016) mistrzostw świata World of Tanks (Wargaming, 2010) w Warszawie.

Argumenty wskazujące na ogromną popularność gier wideo można by mnożyć. Nie przywołano tutaj na przykład masowych gier online takich jak *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), które przyciągają codziennie miliony graczy przed

monitory, czy ruchu *indie games*, który bywa przyrównywany do muzycznej rewolucji, jaką zapoczątkował punk rock. Kulturowa historia gier komputerowych ostatnich dekad dowodzi, że gry komputerowe:

[...] przestają pełnić tylko i wyłącznie funkcje zabawowe, a zaczynają odgrywać ważną rolę społeczno-kulturową, tworząc podstawę do kreowania więzi społecznych i stając się narzędziem kreowania tożsamości (Bomba 2014: 181).

Gry komputerowe i ich niecyfrowi poprzednicy

Powstałe setki lat temu czarno-białe plansze i reguły do dzisiaj fascynują ludzi na całym świecie, a wygrana komputera w szachy czy w go stanowi symbol potęgi współczesnych algorytmów sztucznej inteligencji. Gry komputerowe odziedziczyły całą gamę cech po swoich analogowych przodkach, m.in. budowę, zasady dotyczące konstruowania rozgrywki czy inspiracje pewnymi gatunkami kultury popularnej. Jednakże popularność elektronicznej rozgrywki jest znacznie większa niż jakichkolwiek innych gier. Co sprawiło, że gry komputerowe we współczesnych społeczeństwach pełnią inną funkcję niż ich niecyfrowe poprzedniki? Na to pytanie można by odpowiedzieć z różnych perspektyw: analizując kulturową historię gier, porównując reakcje psychologiczne na różnego rodzaju gry, czy badając uwarunkowania rynkowe, jakie umożliwiły powstanie przemysłu gier komputerowych. Poniżej przedstawię porównanie gier wideo z ich niecyfrowymi odpowiednikami. Przeanalizuję trzy aspekty kultury gier: cechy artefaktu gry, praktyki produkcji i dystrybucji gier oraz kultury uczestnictwa. Przedmiotem rozważań będą przykłady z szeroko pojętego gatunku gier *role-playing games*: seria niecyfrowych narracyjnych gier fabularnych *Dungeons and Dragons* i jej komputerowa adaptacja – seria *Baldur's Gate* (BioWare, Black Isle Studios, od 1998).

Artefakt gry

W pierwszych latach konstituowania się dyscypliny *game studies* (2000–2005) definiowanie gier zaprzętało umysły badaczy. Dyskusje o tym, czym gry są i czym mogą być, kwitły w obliczu premier takich tytułów jak *The Sims* (Maxis, 2000) czy *Second Life* (Linden Research Inc., 2003). Celem tych definicji nigdy jednak nie było rozstrzygnięcie, czym jest gra komputerowa, ale raczej czym gry są w ogóle. Prekursorem takich rozważań był holenderski historyk Johan Huizinga, który poświęcił elementowi ludycznemu w kulturze całą książkę. Dekady przed powstaniem *games studies* w ten sposób określał zabawę:

Czynnością swobodną, którą odczuwa się jako „nie tak pomyślaną” i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub przy pomocy przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata (Huizinga 1998: 28).

Huizinga nie przewidywał powstania nowego cyfrowego medium. Mimo to gry wideo nie wprowadziły żadnych istotnych zmian, które wykluczyłyby je z powyższej definicji. Z kolei współcześni badacze, tacy jak Jesper Juul czy Katie Salen i Eric Zimmerman, tworzyli definicje w poszukiwaniu sedna growości, a nie rdzenia gier komputerowych. Takie podejście sugeruje, jak duże jest podobieństwo między grami wideo a ich analogowymi przodkami. Salen i Zimmerman tak podsumowują rozdział poświęcony definicjom gier komputerowych: „zasadnicze właściwości gier i podstawowe wyzwania związane z projektowaniem gier pozostają takie same

niezależnie od medium, w którym gra została stworzona” (Salen, Zimmerman 2003: 91).

Porównując sesje gry w *Dungeons and Dragons* oraz *Baldur's Gate*, znajdziemy różnice przede wszystkim w tym, kto z kim gra. Klasyczna sesja narracyjnej gry fabularnej z założenia jest grą wieloosobową, w której jeden z uczestników odgrywa rolę mistrza gry – odpowiada za przedstawienie świata, tworzenie wyzwań i kontrolę przeciwników. W grze komputerowej tę rolę obsadza silnik gry. Pozwala to na znacznie większą komplikację i szybkość przetwarzania zasad. *Baldur's Gate* jest grą zaprojektowaną do jednoosobowej rozgrywki, ale istnieje również mało popularny tryb dla wielu uczestników. Najważniejszą różnicę między dwoma typami gier stanowi sposób przedstawienia świata gry – za pomocą materiału audiowizualnego na komputerze lub narracji mówionej w przypadku narracyjnej gry fabularnej. Brak bezwzględniego arbitra, jakim jest komputer, pozwala również na znacznie większą dowolność w działaniach graczy. To mistrz gry i uczestnicy zabawy negocjują reguły przedstawione w podręcznikach zasad. Dwa ostatnie czynniki często są uznawane za najbardziej atrakcyjne elementy gier fabularnych, nie mogą więc być argumentami za znaczną przewagą w popularności gier komputerowych. Natomiast pozostałe elementy, takie jak typy reguł, schematy narracyjne czy uniwersa fabularne, bez większych różnic odnajdziemy zarówno w klasycznym wydaniu *Dungeons and Dragons*, jak i najnowszej komputerowej grze *Dragon Age: Inkwizycja*.

Warunki produkcji

Skoro w samym artefakcie gry nie ma elementów znacząco wpływających na większą popularność gier komputerowych, czynniki takie muszą znajdować się w innych praktykach związanych z grami komputerowymi. To, co najbardziej odróżnia gry analogowe od gier komputerowych, to warunki produkcji. *Dungeons and Dragons* to najpopularniejsza narracyjna gra fabularna, za którą podobnie jak w przemyśle gier komputerowych stoi sztab

specjalistów. Jednakże to nie jest typowa sytuacja na tym rynku, ma on o wiele więcej wspólnego z rynkiem wydawniczym książki. Nic w tym dziwnego, skoro podstawą każdej narracyjnej gry fabularnej jest książka – podręcznik do gry. Zamiast grupy produkcyjnej nad narracyjną grą fabularną pracuje jeden lub kilku autorów. Uwarunkowania rynkowe sprawiają, że są to projekty na znacznie mniejszą skalę niż gry komputerowe, których budżety są setki razy większe. Oznacza to nie tylko wyższą jakość, jaką zapewnia dłuższy czas produkcji, ale i znacznie większą ilość treści. Komputerowe gry fabularne takie jak *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015) są przepastnymi światami algorytmicznymi, jak i narracyjnymi. Gra CD Projekt RED to w przybliżeniu 100 godzin rozgrywki i o ile narracyjne gry fabularne mogą zapewnić nawet więcej czasu zabawy, to ich potencjał w dużej mierze zależy od wkładu pracy samych uczestników zabawy. Na atrakcyjność gier komputerowych składają się również ich związki z najnowszymi technologiami cyfrowymi.

Od lat 90. XX wieku gry komputerowe stanowią motor rynkowy rozwoju komponentów do komputerów osobistych, m.in. kart graficznych i procesorów. „Technologia kontrolowana przez wytwórców sprzętu (konsoli i komputerów) opiera się na dynamicznej kulturze apgrejdu” (Dovey, Kennedy 2011: 66). Co za tym idzie, najnowsze, wysokobudżetowe gry to prawie zawsze szczyt technicznych osiągnięć i zarazem prezentacja współczesnych możliwości sprzętu komputerowego. Gry komputerowe korzystają z atrakcyjności innowacji na rynku technologii, takich jak nowe typy interfejsów haptycznych lub ruchowych albo gogle do wirtualnej rzeczywistości. Mimo że były podejmowane próby tworzenia gier planszowych wykorzystujących technologie komputerowe, jak *Golem Arcana* (S. Johnson, M. Mulvihill, B. Poel, J. Weisman, 2014), są one raczej nowinką techniczną niż subgatunkiem gier. Urok gier analogowych, a zwłaszcza narracyjnych gier fabularnych, wynika między innymi z ich odciążenia od współczesnego świata technologii cyfrowych, daje wytchnienie od codziennych interakcji z komputerami. W związku z tym gry takie jak *Golem Arcana* pozostaną wyjątkami na tle w pełni niecyfrowych gier.

Trzecim czynnikiem wpływającym na popularność gier komputerowych jest ich cyfrowy charakter oraz – w konsekwencji – sposoby dystrybucji. Brak fizycznego nośnika, a wcześniej cyfrowa materia gry nagrana na fizycznym nośniku, ogranicza wydatki związane z tworzeniem kolejnych egzemplarzy. Współcześnie, w dobie platform cyfrowej dystrybucji takich jak *Steam*, minimalne koszty, jakie należy ponieść przy produkcji gry, obejmują tylko jej produkcję. Połączenie internetowe pozwala na dostęp: do gier komputerowych w każdym miejscu i czasie na wielu platformach, począwszy od smartfona, a skończywszy na komputerze osobistym. Takie uwarunkowania techniczne pozwoliły na masową dystrybucję gier bez ogromnego zaplecza finansowego. W świecie gier analogowych produkt stworzony przez małą, niezależną od wielkich wydawców firmę nie ma szans na masową dystrybucję. W świecie wirtualnym gry takie jak *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010) czy *Minecraft* (Markus Persson, Jens Bergensten, 2011) nie potrzebowały wsparcia wydawców, by sprzedać ponad milion kopii. O ile same artefakty gry komputerowej i analogowej nie różnią się od siebie w dużym stopniu, o tyle gry jako produkty różnią się całkowicie. System produkcji narracyjnych gier fabularnych można porównać do procesu wydawniczego książki, natomiast systemy produkcji gier komputerowych najwięcej mają wspólnego z procesami tworzenia oprogramowania albo z przemysłem medialnym Hollywood.

Kultura uczestnictwa

Kultury uczestnictwa powstałe wokół gier komputerowych są zbliżone do praktyk związanych z grami analogowymi. Należą do nich chociażby konwenty, fanowskie modyfikacje i dodatki czy *cosplay* i *fanfiction*. Jednakże różnica między nimi tkwi w skali przedsięwzięć. Ponieważ gry komputerowe są organicznie związane z technologiami sieciowymi, komunikacja i dystrybucja twórczości fanowskiej w Internecie są znacznie łatwiejsza niż w przypadku gier analogowych. W serwisie YouTube rekordy oglądalności biją

kanały publikujące gameplays – nagrania z sesji gry. Publikacja sesji narracyjnych gier fabularnych byłaby nie tylko znacznie bardziej utrudniona, ale zapewne również dużo mniej angażująca. Z kolei gry sieciowe, takie jak *World of Warcraft* czy *World of Tanks* (Wargaming, 2010) pozwalają na zabawę w zespołach wielokrotnie przewyższających możliwości gier analogowych. Gry połączone z serwisem Facebook angażują naszą sieć społeczną do rozgrywki. Wszystkie te zabiegi mają na celu wciągnięcie jak największej liczby graczy. Skoro więc sama rozgrywka wciąga znacznie więcej uczestników, to i praktyki powstałe wokół tych aktywności będą miały większą skalę. Nie bez znaczenia jest również miejsce aktywności uczestników kultury gier; w przypadku narracyjnych gier fabularnych był to najczęściej konwent, ponieważ sama gra wymaga spotkania na żywo z drugim graczem, tymczasem w przypadku gier komputerowych zarówno rozgrywka, jak i uczestnictwo w kulturze odbywa się w głównej mierze przez Internet.

Podsumowanie

Współczesny dynamicznie rozwijający się rynek gier i przemiany kultury gier ostatnich lat sugerują, że medium XXI wieku mogą zostać gry komputerowe. Przemysł gier ma wciąż potencjał rozwoju, szczególnie w skali globalnej, biorąc pod uwagę takie regiony jak Ameryka Południowa, Afryka czy nowo uprzemysłowane kraje Azji Środkowej. Również baza konsumentów gier komputerowych rośnie, nie tylko dlatego, że grami interesuje się coraz więcej ludzi, ale również dlatego, że gry trafiają do grup społecznych, które kiedyś były wykluczone z uczestnictwa w tym typie rozrywki. Poza tym gry komputerowe stały się równouprawnionym elementem kultury rozrywkowej, o czym świadczy ich obecność w mediach i tekstach głównego nurtu. W artykule przedstawiono rozważania na temat elementów, które sprawiły, że gry komputerowe w przeciwieństwie do ich niecyfrowych odpowiedników cieszą się tak dużą popularnością. Sam artefakt gry komputerowej nie różni się

na tyle od gry analogowej, by miało to znacząco wpłynąć na jego popularność. Jednakże jako produkt przemysłu medialnego oraz przedmiot systemu dystrybucji jest kompletnie innym towarem niż chociażby niecyfrowe narracyjne gry fabularne. Wreszcie same praktyki kulturowe powstałe wokół gier komputerowych angażują znacznie większe rzesze ludzi, głównie poprzez zakotwiczenie gier wideo w środowisku technologii komputerowych i internetowych.

Jednakże jeżeli gry wideo istotnie mają stać się medium XXI wieku, jest jeszcze jedna zmiana, która w kulturze gier zachodzi bardzo powoli. Gry muszą prezentować szerszą gamę treści. Dopóki będą opowiadały fantastyczne opowieści o ratowaniu świata i spełnianiu pragnień o sile podmiotu, dopóty będą ograniczone. Choć ich popularność będzie rosła, ich znaczenie we współczesnej kulturze pozostanie bez zmian. Proces, o którym mówię, już się rozpoczął wraz z premierą gier jak *Cart Life* (Richard Hofmeier, 2011) czy *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) o większych wartościach estetycznych i etycznych niż najpopularniejsze gry głównego nurtu. Najbliższa dekada pokaże, czy pozostanie to niszą w przemyśle medialnym gier czy może stanie się czynnikiem, który zrówna gry z innymi mediami zdolnymi wytworzyć zarówno popularny wysokobudżetowy blockbuster, jak i awangardowy tekst artystyczny.

Bibliografia

- Bomba, R. (2014). *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Celiński, P. (2013). *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Dovey, J.; Kennedy, H.W. (2011). *Kultura gier komputerowych*, przeł. T. Macios, A. Oksiuta. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurrecka, W. Wirpsza. Warszawa: Czytelnik.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution. Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Manovich, L. (2007). *Alan Kay's Universal Media Machine* (Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook, 5).
- Manovich, L.; Cypryński, P. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Salen, K.; Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Raporty

- Entertainment Software Association (2015). *Essential Facts About Computer and Video Game Industry*. <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf> (dostęp: 30.03.2016).
- Internet Advertising Bureau UK (2014). *Gaming Revolution*. <http://www.iabuk.net/research/library/gaming-revolution> (dostęp: 30.03.2016).
- Krakowski Park Technologiczny (2015). *Kondycja Polskiej Branży Gier Wideo. Raport 2015*. http://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport_A4_Web.pdf (dostęp: 30.03.2016).
- Newzoo (2014). *Infographic: The Polish Games Market*. <https://newzoo.com/insights/infographics/infographic-polish-games-market/> (dostęp: 30.03.2016).
- Newzoo (2015). *The Global Games Market: Trends, Market Data and Opportunities*. https://newzoo.com/wp-content/uploads/2011/06/Newzoo_T11_Beijing_FINAL_Public.pdf (dostęp: 30.03.2016).
- Statista (2016). *Number of Computer Gamers in Germany in 2015, by Gender (in Millions)*. <http://www.statista.com/statistics/462041/computer-gamers-in-germany-by-gender/> (dostęp: 30.03.2016).

Martyna Bakun, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

Nurt *empathy games* w niezależnych grach wideo

The Empathy Trend in Independent Video Games

Streszczenie

Twórcy niezależnych gier wideo coraz częściej decydują się na odrzucenie eskapistycznej formy, służącej wyłącznie rozrywce. Rozwijający się nurt *empathy games* łączy produkcje skupiające się na tematyce zazwyczaj niekojarzonej z grami wideo – poważnej, dotyczącej realnych problemów lub stanowiącej społeczny komentarz, często zapis osobistych doświadczeń autorów. Autorka stawia w swojej pracy kilka pytań: czy gry wideo mogą być narzędziami budowania empatii? Ku jakiemu rodzajowi empatii są one skierowane (emocjonalnej czy poznawczej)? Za pomocą jakich środków budowane jest współodczuwanie? Próbą odpowiedzi na te pytania będzie analiza trzech produkcji niezależnych z nurtu *empathy games*: *Depression Quest* (Zoë Quinn, 2013), *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) i *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016). Choć każda z tych gier porusza w warstwie semantycznej trudny, osobisty temat (choroba psychiczna, dorastanie i *coming out*, choroba i śmierć dziecka), w każdej z nich narracja i immersja budowane są z użyciem innych narzędzi. *Depression Quest* wykorzystuje hipertekstualność i narrację wieloliniową. W *Gone Home* narracja budowana jest za pomocą stopniowo odkrywanych przedmiotów. *That Dragon, Cancer* jest zbiorem impresji łączącym metaforyczne obrazy, dokumentalne nagrania i teksty oraz mechaniki nawiązujące do innych gier wideo. Nurt *empathy games* wpisuje się w zjawiska powiązane z humanistyką cyfrową, takie jak cyfrowe opowieści (*digital storytelling*), intertekstualność, kulturę uczestnictwa, co sprawia, że stanowi interesujący temat badań.

Słowa kluczowe: niezależne gry wideo, empatia w grach wideo, *empathy games*, badania gier.

Abstract

More and more often authors of independent video games decide to reject the escapist form, that serves only as a mean of entertainment. The developing empathy games trend consists of productions that focus on topics usually not associated with video games; those topics are serious, describe real problems or are a type of social commentary, often being a record of a personal experience of their authors. Can video games be a tool of building empathy? Are they focused on emotional or cognitive empathy? What means are used to build it? This text is an attempt to answer these questions through the analysis of three independent productions from the empathy games trend: *Depression Quest*, *Gone Home* and *That Dragon, Cancer*. Although all of them on their semantic level touch difficult, personal problems (mental illness, growing up and coming out, child's sickness and death), every single game uses different tools to build their narration and immersion. *Depression Quest* uses hypertextuality and multi-linear narrative. *Gone Home* narrates through gradually discovered objects. *That Dragon, Cancer* is a gathering of impressions, arranging metaphorical images, documentary recordings and texts, as well as mechanics that allude to other video games. The trend of empathy games refers to phenomena related to digital humanities, such as digital storytelling, intertextuality, participation culture; that makes the problem an interesting research object.

Keywords: independent video games, empathy in video games, empathy games, game studies.

Gry niezależne – gry empatyczne

Gry niezależne, nazywane także grami *indie* (od ang. *independent*), to produkcje powstające w oderwaniu od dużych wydawnictw. Tworzone są zazwyczaj przez niewielkie, kilkuosobowe zespoły z wykorzystaniem znacząco niższych nakładów finansowych niż w głównym nurcie. Choć taki typ gier nie jest czymś nowym – w latach 70. i 80. XX wieku znacząca część ukazujących się tytułów była produkowana przez małe zespoły przy ograniczonym budżecie – w ostatnich latach nurt niezależnych gier wideo przeżywa swój renesans. Czynniki takie jak rozwój dystrybucji cyfrowej, finansowanie społecznościowe czy dostępność tanich lub darmowych narzędzi do produkcji gier sprawiły, że coraz więcej twórców decyduje się na uniezależnienie od wielkich wydawców. Mimo oczywistych ograniczeń związanych (mniejszy budżet) twórcy gier *indie* cieszą się dużą swobodą kreacji i często decydują się na rozwiązania, które nie pojawiają się w grach wysokobudżetowych.

Przejawem tego trendu jest rozwijający się nurt *emphaty games*. Choć niemal każdy, kto orientuje się w branży gier wideo, potrafi wskazać przynajmniej kilka tytułów, które można przyporządkować do tego gatunku, to jest to termin o niejednoznacznej definicji. Nieścisłość ta wynika prawdopodobnie z faktu, iż gry wideo przyporządkowywane są do gatunków ze względu na jeden z dwóch wyznaczników: warstwę semantyczną (np. gry historyczne, gry *science fiction*, gry *fantasy*) lub warstwę rozgrywki (np. gry

strategiczne, platformowe, FPS)¹. Nie sposób przyporządkować wszystkich *emphaty games* do którejkolwiek z tych kategorii, gdyż bardzo się między sobą różnią. Pomimo tego można wyznaczyć kilka cech charakterystycznych dla produkcji tego nurtu i choć nie wszystkie gry, które można określić jako empatyczne, będą je posiadać, to dają one pewien obraz najważniejszych cech tego gatunku:

1. **Poważne tematy:** zazwyczaj pomijane w grach głównego nurtu, w wypadku *emphaty games* stanowią często najważniejszą część produkcji, np. losy cywilów podczas wojny (*This War of Mine*, 11 bit studios, 2014), relacja między dziełem a twórcą (*The Beginner's Guide*, Everything Unlimited Ltd. 2015).

2. **Osobiste historie:** koncentrujące się na jednej lub kilku postaciach, często oparte na doświadczeniach twórców. Choć dotyczą jednostek, zazwyczaj można odnieść je do szerszego problemu, np. relacje dziecka z ojcem alkoholikiem (*Papo and Yo*, Minority, 2012), hormonalna terapia zastępcza i proces zmiany płci (*Dys4ia*, Newgrounds, 2012).

3. **Metaforyczność:** poruszany temat nie jest przedstawiany wprost, ale za pomocą przerośniętych – nie tylko wizualnych, lecz również dotyczących mechaniki gry, np. dezaktywacja jednej z galek gamepada po śmierci grywalnej postaci (*Brothers: A Tale of Two Sons*, Starbreeze Studios, 2013), rosnący stopień trudności zmuszający do szukania nowych źródeł dochodu (*Papers, Please*, 3909, 2013).

4. **Kameralność:** zamknięte, krótkie doświadczenia z mocno zaznaczonym zakończeniem, często możliwe do ukończenia w ciągu kilku godzin. Przeciwnieństwo wysokobudżetowych gier z otwartym światem, np. 1,5 godziny (*Dear Esther*, thechineserom, 2012), 2,5 godziny (*Her Story*, Sam Barlow, 2015)². W medium gier, podobnie jak w literaturze lub kinie, główny i niezależny nurt

¹ Zob. Burn, Carr 2006.

² Szacunkowy czas rozgrywki wg strony How Long To Beat, <http://howlongtobeat.com/game.php?id=26957>, <http://howlongtobeat.com/game.php?id=2361> (dostęp: 20.02.2016).

wzajemnie się przenikają, dlatego też niektóre z wymienionych cech pojawiać się będą również w produkcjach wysokobudżetowych, ale są zazwyczaj raczej dodatkiem niż najważniejszą cechą danej gry.

Empatia i gry wideo

Od wielu lat zarówno w mediach, jak i w publikacjach naukowych poruszany jest temat negatywnych skutków sięgania po gry wideo. Badania potwierdzają, że brutalne gry budzą w odbiorcach agresję (Anderson, Bushman 2001). Okazuje się jednak, że gry o wydźwięku prospołecznym mogą również wpływać pozytywnie na graczy, budując w nich empatię (Huang, Tettegah 2014). Efekt ten dało się zauważyć nawet z wykorzystaniem w badaniach gier, których prospołeczny wydźwięk był umowny (np. Lemmings, prosta modyfikacja gry *Neverwinter Nights*) (Greitemeyer, Osswald, Brauer 2010).

Możliwość wzbudzania zachowań prospołecznych jest wykorzystywana w grach z nurtu *emphaty games*, staje się sednem rozgrywki, jej najważniejszą częścią, ale cecha ta została zauważona również przez twórców gier wysokobudżetowych. Wątki prospołeczne często stanowią w nich przeciwwagę dla brutalności rozgrywki, coraz bardziej realistycznej ze względu na rozwój technologiczny. W reboocie serii *Tomb Raider* z 2013 roku główna bohaterka, która sprawnie posługuje się bronią, eliminując wrogów, jednocześnie podczas przerywników filmowych boryka się ze strachem, rozterkami moralnymi czy rozpaczą po utracie bliskich. Nie jest już Larą Croft z poprzednich części serii: wzbudza w graczach raczej potrzebę opieki i pomocy, niż imponuje opanowaniem i superbohaterską zręcznością.

Odnosząc się do zagadnienia empatii, warto zauważyć, iż w psychologii wyróżnia się jej dwa typy lub składniki: empatię poznawczą (kognitywną) i emocjonalną (afektywną) (Shamay-Tsoory, Aharon-Peretz, Perry 2008). Pierwsza z nich pozwala na zrozumienie, wnioskowanie i przewidzenie uczuć innej osoby. Drugą można

najprościej określić jako współodczuwanie – zdolność do podzielenia uczuć innej osoby, np. radości z czyjegoś sukcesu lub smutku związanego z czymś niepowodzeniem. Gry wideo mogą wzbudzać oba z wymienionych rodzajów empatii, co zostanie wykazane na omawianych przykładach.

Nurt *emphaty games* to stosunkowo nowe zjawisko, a jego definicja pozostaje płynna. Produkcje analizowane w niniejszym tekście zostały wybrane pod kątem prezentacji najważniejszych cech charakterystycznych dla tego trendu oraz w celu prezentacji szerokiego wachlarza środków, za pomocą których twórcy gier powstających w ramach tego nurtu budują w odbiorcach empatię.

Gra wideo czy interaktywne doświadczenie?

Gry analizowane na potrzeby tego tekstu różnią się między sobą nie tylko ze względu na tematy poruszane w warstwie semantycznej, ale również ze względu na styl audiowizualny czy mechanikę rozgrywki. Poza wspólnym nurtem łączy je jeszcze jedna cecha: każda z nich prowokuje pytanie: Czy to w ogóle jest gra? Rozwój medium gier wideo sprawił, że ich twórcy poszukują nowych rozwiązań i każda próba definicji jest albo zbyt ogólna, albo szybko się dezaktualizuje wraz z pojawieniem się produkcji wykorzystujących innowacyjne rozwiązania. Problem ten porusza między innymi Jesper Juul (2003). W przypadku omawianych gier i innych produkcji z nurtu *emphaty games* wydaje się jednak, że to samo pytanie stawiane jest z niewłaściwych pobudek. Wynika ono z dyskomfortu wywołanego sprzecznością zestawienia gry jako narzędzia rozrywki, źródła zabawy, z poważnym tematem, który bywa trywializowany. Wydaje się więc mieć podobne źródła co skandal wywołany przez instalację Zbigniewa Libery *Lego. Obóz koncentracyjny*. Skutkiem tego dyskomfortu jest próba zastąpienia pojęcia „gry” innymi terminami, takimi jak: „wirtualna opowieść” lub „interaktywne doświadczenie”. Sytuację tę można porównać do zmian, jakie zachodziły w komiksie: aby uniknąć skojarzeń z medium skierowanym do dzieci

i nastolatków, ambitne produkcje często są nazywane „powieściami graficznymi”. Próba podziału gier na te o charakterze eskapistycznej, bezrefleksyjnej rozrywki, i ambitne, „dorosłe” produkcje niesie za sobą podwójne ryzyko: z jednej strony hamuje rozwój medium jako formy wyrazu artystycznego, z drugiej skłania twórców nowatorskich produkcji do rezygnacji ze środków kojarzonych z grami z obawy przed powiązaniem z niedojrzałą rozrywką skierowaną do mało wymagającego odbiorcy. Przykładem takiego unikania elementów kojarzonych z grami mogą być produkcje często określane „symulatorami chodzenia”, w których warstwa semantyczna lub audiowizualna znacząco dominuje warstwę rozgrywki. Produkcje takie jak *Proteus* (Curve Digital, 2013) czy *Dear Esther* (thechineseroom, 2012), choć nowatorskie, zdają się raczej chwilową modą niż trwałym nurtem w branży gier. Rezygnacja z najbardziej charakterystycznej cechy gier wideo – ich interaktywności – stanowi interesujący zabieg, ale z każdą kolejną produkcją, która go wykorzystuje, staje się on coraz bardziej odtwórczy.

Depression Quest

Depression Quest, gra autorstwa Zoë Queen, powstała w 2013 roku z użyciem darmowego narzędzia Twine, służącego do tworzenia hipermediów. Bohaterem gry jest młody mężczyzna cierpiący na depresję. Fabuła obejmuje wybrane dni z jego życia na przestrzeni kilku miesięcy. W warstwie rozgrywki gra korzysta z rozwiązań zbliżonych do tych stosowanych w grach paragrafowych, takich jak narracja drugoosobowa i wielolinearność tekstu.

W grze występują dwa rodzaje leksji³: interaktywne i opisowe. Leksje interaktywne składają się z kilku elementów: tekstów

³ Leksja (lub tekstron, pole pisma) to podstawowa jednostka hipertekstu. Pierwotnie termin ten wykorzystany był przez Rolanda Barthesa i oznaczał jednostkę lektury, jej długość wyznaczana była przez rytm lektury czytelnika. W teorii hipertekstu leksja zmieniła nieco swoje

opisujących odczucia bohatera i wydarzenia z jego życia codziennego (np. krótki opis dnia pracy oraz zmęczenia i frustracji, jaką wywołuje w bohaterze), opisu problemu (np. telefonu od partnerki, która namawia bohatera na wspólne wyjście na imprezę) oraz kilku możliwych rozwiązań, które może wybrać gracz (np. decyzja o spotkaniu z partnerką lub o pozostaniu w domu). W ostatnim z elementów, poza aktywnymi, możliwymi do wybrania decyzjami, zazwyczaj znajdują się dodatkowe, które są nieaktywne. Część z nich jest zależna od podjętych wcześniej podczas gry decyzji, a inne – te które podjęłaby postać, która nie choruje na depresję – są zawsze nieaktywne. Wybór jednej z możliwych opcji powoduje przejście do leksji opisowej, która relacjonuje konsekwencje podjętej decyzji. Podczas gry przez cały czas wyświetlany jest opis stanu psychicznego bohatera i jego postępów w leczeniu depresji.

Kluczowym elementem rozgrywki, który jest podstawą budowania warstwy semantycznej i ma wzbudzić w graczu empatię, jest ograniczenie możliwych do podjęcia decyzji. Blokowanie rozwiązań, na które zdecydowałaby się zdrowa osoba, ma symulować życie osoby chorującej na depresję. Wybór ścieżki prowadzącej do pogłębienia się choroby (np. niepodjęcie leczenia, rezygnacja z przyjmowania leków antydepresyjnych) obrazuje konsekwencje ignorowania symptomów depresji poprzez blokowanie kolejnych możliwości, aż do momentu, w którym bohater nie jest w stanie nawet pójść do pracy.

Gra ma pięć możliwych zakończeń, które zależą od podjętych podczas rozgrywki decyzji. Ostatnia leksja to relacja z kilku miesięcy życia bohatera i zarys jego dalszych losów.

Choć tak budowana mechanika gry może dać odbiorcy pewien obraz życia osoby chorującej na depresję, to zawodzi w budowaniu empatii. Gracz, który nie zmagął się z tą chorobą, będzie podejmował takie decyzje, które szybko doprowadzą do poprawy stanu

znaczenie i rozumiana jest jako względnie spójna i niepodzielna jednostka tekstu i obrazu, nazywana często hipertekstowym węzłem lub stroną [cyt. za: <http://www.techsty.art.pl/warsztaty/lexia.htm> (dostęp: 24.05.2016)].

bohatera, bo te wydają się najbardziej optymalne i skutkują domniemanym „dobrym” zakończeniem. Wydaje się, że *Depression Quest* przemówi raczej do osób, które chorują lub chorowały na depresję lub nie zdają sobie sprawy z własnego stanu. W ich wypadku gra może ukazać konsekwencje podejmowanych wyborów i uchronić przed pogłębieniem się choroby. Tezę tę zdają się potwierdzać opinie graczy i krytyków⁴ – grę znacznie lepiej oceniają ci, którzy zmagali się z depresją.

Depression Quest jest niedużą produkcją, ukończenie jej zajmuje niespełna godzinę, jest też dostępna za darmo przez stronę internetową i platformę Steam⁵. Rzecz jasna, tak mała forma wymagała pewnych uproszczeń dotyczących rozgrywki i warstwy semantycznej. Twórcy motywują jej stworzenie między innymi chęcią popularyzacji wiedzy na temat depresji wśród zdrowych osób. Tego celu nie udało im się w pełni osiągnąć. Pomimo to – ze względu na rzadko poruszany w grach temat i interesujące, choć nie do końca udane, zabiegi w warstwie mechaniki – *Depression Quest* to wart uwagi przedstawiciel nurtu *emphaty games*, nawet jeśli nie został zrealizowany perfekcyjnie.

Gone Home

Twórcy wydanego w 2013 roku *Gone Home* porzucili pracę w studiach zajmujących się produkcją wysokobudżetowych gier i założyli niezależne Fullbright Company⁶. Podkreślenie doświadczenia zawodowego autorów jest istotne ze względu na to, iż *Gone Home*

⁴ Zob. Agregator recenzji Metacritic, <http://www.metacritic.com/game/pc/depression-quest> (dostęp: 24.05.2016).

⁵ Zob. Strona internetowa gry *Depression Quest*, <http://www.depressionquest.com/> (dostęp: 12.02.2016); gra w serwisie Steam, <http://store.steampowered.com/app/270170/> (dostęp: 12.02.2016).

⁶ Zob. Strona internetowa studia Fullbright Company, <https://fullbright.company/about/> (dostęp: 20.02.2016).

zdecydowanie wyróżnia się na tle pozostałych, omawianych w niniejszym tekście produkcji pod względem techniczno-projektowej jakości wykonania. Choć można znaleźć przykłady wybitnych lub popularnych gier niezależnych, których twórcy nie posiadali niemal żadnego doświadczenia w branży gier wideo, to autorzy znacznej części wartościowych tytułów tego nurtu to artyści, których można określić, za Hawardem S. Beckerem, „indywidualistami” – twórcami, którzy celowo odcinają się od głównego nurtu sztuki i poszukują własnych rozwiązań (Becker 1976: 708). Choć sukces ich produkcji można tłumaczyć obyciem w branży, nie bez znaczenia pozostaje również znajomość reguł i trendów w projektowaniu gier. Dzięki temu twórcy mogą uniknąć problemów, które często dotyczą nie-doświadczonych autorów – doskonałych pomysłów, które gubią się przez słabą realizację i trudności techniczne. *Gone Home* stanowi doskonały przykład tego, że gry wideo, także te z nurtu *emphaty games*, mogą odnosić się do trudnych i często kontrowersyjnych tematów w subtelny i mądry sposób, nie tracąc przy tym swojego ludycznego charakteru.

Główną bohaterką i awatarem gracza w *Gone Home* jest Kate Greenbriar, młoda kobieta, która wraca do domu swoich rodziców po kilkumiesięcznej podróży po Europie. Na drzwiach znajduje kartkę z tajemniczą wiadomością od swojej siostry Sam, nikogo z domowników nie ma w mieszkaniu. Zadaniem gracza jest rozwikłanie zagadki zniknięcia rodziny. Mechanika gry polega na przeszukiwaniu pustego domu i wchodzeniu w interakcję ze znajduwanymi w nim przedmiotami. Odnalezienie lub odblokowanie niektórych z nich skutkuje odtworzeniem nagrań audio z listami Sam do Kate, które stopniowo odkrywają przed graczem historię rodziny Greenbriarów.

Na oryginalność *Gone Home* składają się trzy elementy: specyficzna stylizacja oprawy audiowizualnej, niezwykła dbałość o detale i sposób, w jaki budowana jest narracja. Pierwsza z tych cech wiąże się z osadzeniem akcji w połowie lat 90. XX wieku. Poza bodźcem do zawiązania akcji – bohaterka i członkowie jej rodziny nie posiadają telefonów komórkowych, więc nie mogą

się ze sobą skontaktować – zabieg ten określa również docelową grupę odbiorców, graczy pomiędzy 25. a 35. rokiem życia, którzy podobnie jak bohaterki produkcji dorastali w latach 90. i tęsknią za tamtym okresem. Cecha ta jest ściśle powiązana z drugim elementem, który stanowi o innowacyjności *Gone Home* – przywiązaniu do szczegółów. Autorzy gry z niezwykłą starannością przygotowali obiekty utrzymane w stylistyce lat 90., takie jak okładki czasopism i książek, opakowania produktów żywnościowych i kosmetyków, notatki, wycinki prasowe, przedmioty codziennego użytku. Każdy z setek obiektów jest trójwymiarowym modelem, który można obracać. Część z nich jest kluczowa dla fabuły, inne stanowią jej uzupełnienie, a niektóre służą tylko budowaniu warstwy audiowizualnej i podkreśleniu stylizacji. W połączeniu z brakiem HUD⁷ możliwość interakcji z niemal każdym przedmiotem buduje uczucie immersji i zwiększa zaangażowanie odbiorcy w opowiadaną historię.

Trzeci z wymienionych elementów – narracja i sposób, w jaki jest budowana – łączy się z mechaniką gry i odwołaniami do innych produkcji. Fabuła składa się z trzech przenikających się wątków: głównego, dotyczącego siostry bohaterki i pobocznych związanych z rodzicami i poprzednim właścicielem domu. Stopniowo odkrywana historia opowiada o uczuciu rodzącym się pomiędzy Sam a jej koleżanką Lonnie, problemach związanych z dorastaniem i relacjami dziewczyny z rodziną. Rodzice przeżywają kryzys małżeński spowodowany między innymi trudnościami ojca w pracy. Wątek dotyczący postaci wuja, który był wcześniejszym właścicielem domu, wydaje się mieć charakter paranormalny, ale jego rozwiązanie – choć niejednoznaczne – okazuje się pozbawione nadnaturalnych elementów.

Chociaż opowiadana w *Gone Home* historia ma zupełnie prozaiczne rozwiązanie, to podczas rozgrywki twórcy kilkakrotnie

⁷ HUD (ang. *heads-up display*) – wyświetlane na ekranie elementy zawierające dodatkowe informacje, tj. minimapa, stan zdrowia postaci, licznik punktów itp.

odwołują się do konwencji znanych z gier wideo innych gatunków, takich jak kryminał czy horror. W pierwszych minutach gry światła w domu zaczynają migotać, co przywodzi na myśl zabieg wzbudzający poczucie zagrożenia stosowany często w kinematografii. Dociekliwy gracz może jednak znaleźć notatkę, w której elektryk opisuje wadliwą instalację. Podobny zabieg zastosowany jest w późniejszym fragmencie, w którym bohaterka znajduje na wannie czerwone zacieki – domniemana scena zbrodni okazuje się śladem po farbowaniu włosów. Wykorzystując zabiegi tego typu, twórcy nie tylko igrają z odbiorcą, który sprawnie rozpoznaje gatunki gier, ale też podkreślają unikatowość historii odnoszącej się do codzienności – tematu rzadko poruszanego w grach wideo.

W przeciwieństwie do *Depression Quest* twórcy *Gone Home* zdecydowali się na liniową opowieść. Gracz nie ma wpływu na jej zakończenie, ale od jego decyzji zależy to, jak bardzo zechce zaangażować się w rozwiązanie zagadki. Tę mechanikę można porównać z hipertekstami o strukturze *stretchtext*, w których odbiorca eksploduje przestrzeń tekstu, rozszerzając ją zależnie od woli. Odbiorca nie musi czytać każdej znalezionej notatki czy listu, aby otworzyć drzwi na strych, gdzie znajduje się ostateczne rozwiązanie głównego wątku i symboliczne zakończenie historii, ale dociekliwość pozwala mu na uzupełnienie fabuły o dodatkowe wątki.

Gone Home to produkcja kameralna pod każdym względem – ograniczona do przestrzeni zamkniętego domu, opowiadająca historię zaledwie kilku postaci i krótka, bo jej ukończenie zajmuje zaledwie kilka godzin. Kameralność nie odbiera jej jednak uniwersalnego wymiaru. Stopniowo odkrywana przed graczem historia odnosi się nie tylko do zagadnień *coming outu* i życia osób homoseksualnych, ale również do doświadczeń dorastania i pierwszych zauroczeń. Empatia w *Gone Home* budowana jest za pomocą odwołania do znanej, bliskiej graczom epoki i uniwersalnych emocji. Struktura narracji przypominająca puzzle i immersyjny charakter rozgrywki pozwalają odbiorcy na zaangażowanie się w historię i stopniowe przywiązanie się do jej bohaterów. Nawet jeśli gracz nie doświadczył osobiście przedstawionych problemów,

to konstrukcja narracji umożliwia mu postawienie się w sytuacji Sam i Lonnie i zrozumienie ich uczuć. Taki sposób prowadzenia narracji i budowania rozgrywki prowadzi więc do budowania w graczem empatii poznawczej.

That Dragon, Cancer

Ostatnią z omawianych gier trudno analizować bez odniesienia się do historii jej powstania. Autorzy – Ryan i Amy Green – oparli ją na własnych doświadczeniach: chorobie i śmierci ich syna Joela. Kiedy chłopiec miał kilkanaście miesięcy, zdiagnozowano u niego nieuleczalną postać raka, początkowo lekarze przewidywali, że pozostało mu zaledwie kilka miesięcy życia, ale ostatecznie, dzięki leczeniu, Joel żył jeszcze cztery lata. Produkcję *That Dragon, Cancer* rozpoczęto za jego życia, ale gra wydana została już po jego śmierci: 12 stycznia 2016 roku, w dniu siódmym urodzin Joela. Sfinansowano ją, między innymi, dzięki zbiórce społecznościowej na portalu Kickstarter i wsparciu deweloperów platformy Ouya.

Gra składa się z kilkunastu scen – impresji będących metaforyczną podróżą przez doświadczenia autorów. Gracz porusza się zazwyczaj po niewielkich mapach, wchodząc w interakcję z niektórymi ich elementami. Akcje te prowadzą do serii mniej lub bardziej skomplikowanych zadań, czasami nawiązujących do odmiennych gatunkowo gier wideo – np. wyścigu czy gry platformowej, a czasami polegających wyłącznie na wysłuchaniu nagrania, w którym rodzice opowiadają o swoich doświadczeniach, lub na obejrzeniu animacji.

Uproszczona, surrealistyczna warstwa wizualna została połączona z nagraniami głosów członków rodziny, które powstawały podczas choroby Joela, i zapiskami Amy i Ryana z tego okresu. Metafory wizualne są bardzo proste – ciemne, kolczaste formy symbolizujące chorobę i strach, woda – rozpacz i bezradność, światło – nadzieję.

Do przekazania doświadczenia wykorzystano również *gameplay* – wspomniane wcześniej fragmenty odnoszące się do innych

gier zawsze kończą się w taki sam sposób, niezależnie od zręczności gracza. To zabieg podobny do mechaniki wykorzystanej w *Depression Quest*, ale w tym wypadku jest bardziej wiarygodny, bo obrazuje bezradność w obliczu nieuleczalnej choroby – uczucie, którego świadomie lub nie doświadcza niemal każdy człowiek.

Podobnie jak *Gone Home* *That Dragon, Cancer* jest liniową historią, a od gracza zależy, jak bardzo chce się w nią zaangażować. Niektóre ze scen posiadają elementy, które odbiorca może zgłębić lub pominąć. Jedna z nich ma miejsce w szpitalu wypełnionym setkami kartek. Każda z nich została napisana przez osobę biorącą udział w zbiorce na Kickstarterze i jest swego rodzaju epitafium dla bliskich, którzy tak jak Joel zmagali się z chorobą. Zabieg ten nadaje grze uniwersalnego wymiaru, wynosząc ją ponad osobiste doświadczenie małżeństwa Greenów.

Niełatwo odnieść się do *That Dragon, Cancer* obiektywnie, bo jest to głęboko osobiste dzieło, stanowi *katharsis* i *epitafium*. Gry wideo dotychczas nie poruszały tak trudnych tematów, więc trudno jest porównanie tej produkcji do jakiegokolwiek innej może sprawić pewien kłopot. Pomimo to, tak jak wspomniano wcześniej, niezależnie od podjętego tematu i tego czy określimy *That Dragon, Cancer* grą czy interaktywnym doświadczeniem, wciąż odnoszą się do niej reguły projektowania w taki sposób, żeby odbiór nie był zakłócany przez kwestie techniczne. W przeciwieństwie do twórców *Gone Home* autorzy *That Dragon, Cancer* nie posiadali dużego doświadczenia w produkcji gier i być może z tego powodu produkcja nie jest pozbawiona oczywistych wad: bardzo słabego sterowania, źle przygotowanych projektów poziomów, błędów technologicznych. Problemy te negatywnie wpływają na poczucie immersji i zaburzają odbiór produkcji.

Pomimo wad rozgrywka w *That Dragon, Cancer* jest głęboko poruszającym doświadczeniem. Nie sposób wyrazić, jak ogromną tragedią jest śmierć dziecka, nie da się zrozumieć tego, co odczuwają rodzice w takiej sytuacji. Empatia, jaką buduje *That Dragon, Cancer*, to przede wszystkim empatia emocjonalna, a granie w tę produkcję to doświadczenie, wobec którego nie sposób pozostać

obojętnym. To produkcja przełomowa dla całej branży i stanowi ważny krok w kierunku dojrzewania medium gier wideo.

Podsumowanie

Badania psychologów wskazują, że gry wideo, o ile zostaną właściwie zaprojektowane, mogą wzbudzać w odbiorcach empatię. Efekt ten wykorzystywany jest w produkcjach z nurtu *emphaty games*, które odnoszą się do tematów zazwyczaj nieporuszanych w grach wideo. Analiza omawianych przykładów wykazała, że gry mogą budować w odbiorcach zarówno empatię poznawczą, jak i emocjonalną, w zależności od zastosowanej mechaniki i sposobu budowania narracji. Zdarza się również, że niedoskonałości projektu nie pozwalają na wywołanie u gracza reakcji tego typu.

Nurt *emphaty games* jest ważnym i rozwijającym się trendem w medium gier wideo, wiele wskazuje na to, że będzie to kolejny krok w kierunku dojrzewania tej formy wyrazu. Można mieć nadzieję, że kolejne produkcje tego nurtu pozwolą odbiorcom doświadczać empatii w sposób, w jaki nie wyrazi jej żadne inne medium.

Bibliografia

- Anderson C.A.; Bushman, B.J. (2001). *Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature*. *Psychological Science*, 12(5). <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/bul-136-2-151.pdf> (dostęp: 12.02.2016).
- Becker, H.S. (1976). *Art Worlds and Social Types*. *American Behavioral Scientist*, 19(6). https://www.sfu.ca/cmns/courses/2011/488/1Readings/Becker_SocialTypesofArtists.pdf (dostęp: 22.02.2016).
- Burn, A.; Carr. D. (2006). *Defining Game Generes*, [w:] D. Carr, D. Buckingham, A. Burn, G. Schott. *Computer Games. Text, Narrative and Play* (63). Cambridge: Polity Press.

- Greitemeyer T.; Osswald S.; Brauer M. (2010). *Playing Prosocial Video Games Increases Empathy and Decreases Schadenfreude*. *Emotion*, 10(6). <https://pdfs.semanticscholar.org/1edb/1bf45ef616006b7f5de405cd9fo2c153cb32.pdf> (dostęp: 11.02.2016).
- Huang, W.D.; Tettegah, S. (2014). *Cognitive Load and Empathy in Serious Games: A Conceptual Framework*, [w:] J. Bishop, *Gamification for Human Factors Integration: Social, Education, and Psychological Issues*. Hershey: Information Science Reference. https://www.researchgate.net/publication/263162926_Cognitive_Load_and_Empathy_in_Serious_Games_-_A_conceptual_framework (dostęp: 16.02.2016).
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> (dostęp: 21.02.2016).
- Shamay-Tsoory, S.G.; Aharon-Peretz, J.; Perry, D. (2008). *Two Systems for Empathy: A Double Dissociation Between Emotional and Cognitive Empathy in Inferior Frontal Gyrus Versus Ventromedial Prefrontal Lesions*, *Brain* 132(3), <http://brain.oxfordjournals.org/content/132/3/617> (dostęp: 27.02.2016).

Mateusz Chaberski, Uniwersytet Jagielloński

**Proteusz i boidy.
Technologiczno-społeczne
asamblaże w najnowszych
sztukach performatywnych**

Proteus and Boids. Techno-Social Assemblages
in Contemporary Performing Arts

Streszczenie

Gwałtowny rozwój nowych technologii i ich wykorzystanie w najnowszych sztukach performatywnych doprowadziły do zakwestionowania opozycji binarnych, które jeszcze w połowie XX wieku precyzyjnie opisywały doświadczenie odbiorcy sztuki. Próba opisu tego, co dzieje się z uczestnikami działań *art games*, *technoart* czy *digital art*, musi jednak wykraczać poza znane z tradycyjnych systemów estetycznych kategorie podmiot/przedmiot, czy natura/kultura/społeczeństwo. Celem niniejszego artykułu jest wykorzystanie ustaleń współczesnej refleksji filozoficznej (Barad, Massumi) i socjologicznej (DeLanda), aby sformułować koncepcję doświadczenia odbiorcy sztuki najnowszej jako asamblażu, w którym dochodzi do dynamicznej fuzji różnego typu doświadczeń i zarówno ludzkich, jak i nieludzkich elementów. Rozumiany w ten sposób asamblaż nie jest po prostu zbiorem heterogenicznych elementów, lecz ma afektywny i emergentny charakter, a jego właściwości są zmienne i nie dają się do końca przewidzieć. W analizie działań artystycznych autor wykorzystuje dwie figury – Proteusza i boida – które pozwalają na nowo skonceptualizować doświadczenie odbiorcy sztuki, wychodząc poza antropocentryczny model interakcji człowieka z technologią.

Słowa kluczowe: doświadczenie, asamblaż, afekt, Proteusz, boid.

Abstract

The development of new technologies and their presence in contemporary performative arts has called into a questioning of such binary oppositions which were once operative in analyzing the experience of a spectator in the mid-XX century. However, the analysis of the hybrid genres of art games, techno art and digital art, among others, must go beyond the already known dichotomies of subject/object or nature/culture and nature/society, recognized from traditional understanding of art. The aim of this paper is to employ contemporary philosophy (Barad, Massumi) and sociology (DeLanda) in order to formulate a new model of spectatorial experience as an assemblage. The assemblage is a site of the a dynamic fusion of different types of experiences together with human and non-human actors. It is not merely a collection of heterogeneous elements but it is extremely emergent and affective and its properties are always more than the sum of its parts. From the perspective of the assemblage, in the analyses of artistic events, the author employs two figures – that of Proteus and of boid – as figures of the non-anthropocentric experience of an interaction of a spectator with technology.

Keywords: experience, assemblage, affect, Proteus, boid.

Nowe doświadczenie odbiorcze

Krytycy i badacze kultury często powtarzają tezę o zniesieniu we współczesnej kulturze cyfrowej granicy między rzeczywistością materialną i wirtualną¹. Teza ta pojawia się na przykład we współczesnych badaniach nad rzeczywistością rozszerzoną (*Augmented Reality*), która – jak twierdzi kanadyjska teoretyczka sztuki Christine Ross – „stała się nowym paradygmatem percepcyjnym” (Ross 2010: 19). Według Ross uczestnikowi kultury najnowszej coraz trudniej jest oddzielić fizyczne doświadczenie interakcji z medium cyfrowym od opartego na iluzji doświadczenia wirtualności. Rozumiane w ten sposób doświadczenie nowych mediów znacząco odbiega od tradycyjnych modeli kultury, zakładających istnienie takich opozycji binarnych, jak realne/wirtualne czy znaczące/znaczone. Widać to wyraźnie w najnowszych sztukach performatywnych, wykorzystujących nowe technologie. O uczestniku tego typu działań artystycznych nie można mówić jak o tradycyjnym widzu, czytelniku czy słuchaczu, który za pomocą jednego zmysłu odczytuje znaczenia zapisane przez twórcę w dziele sztuki. Wchodzi on bowiem w różnego typu relacje zarówno z innymi (ludzkimi) uczestnikami, jak i z – często generowanym cyfrowo – otoczeniem,

¹ W polskim kontekście warto wymienić Ryszarda Kluszczyńskiego i Michała Ostrowickiego, a także autorów tekstów zebranych w tomie *Estetyka wirtualności* (2004), red. M. Ostrowicki, Kraków: Wydawnictwo Universitas.

w którym przebywa. Relacje te w dynamiczny sposób wpływają nie tylko na wyłaniające się znaczenia poszczególnych działań artystycznych, lecz także na sam status odbiorcy jako podmiotu. Jak twierdzi włoski filozof technologii Maurizio Lazzarato w pracy *Signs and Machines. Capitalism and the Production of Subjectivity*, współczesny podmiot wytwarza się w wyniku działania „mieszanych systemów semiotycznych», które są jednocześnie znaczące, symboliczne i pozbawione znaczenia” (Lazzarato 2014: 96). Mówiąc językiem Michela Foucaulta, charakterystyczne dla współczesnej technokultury strategie ujarzmiania dalece wykraczają poza sferę języka czy dyskursu w ogóle. Świadczy o tym chociażby trudna do uchwycenia bezprzewodowa sieć Wi-Fi, która otacza nas ze wszystkich stron bez naszej woli i wiedzy. Z tej perspektywy współczesne doświadczenie technologii, zwłaszcza w odniesieniu do najnowszych sztuk performatywnych, domaga się nowego modelu teoretycznego, który nie opiera się logocentrycznym i antropocentrycznym doświadczeniu rzeczywistości, lecz przyjmuje jako podstawę wielość doświadczeń i relacji, w jakie wchodzi ze sobą wszyscy, ludzcy i nieludzc² uczestnicy działań artystycznych.

W niniejszym artykule postaram się zaproponować nowy sposób myślenia o technokulturze jako asamblażu różnego typu ludzkich i nie-ludzkich elementów. W tym kontekście przeanalizuję konkretne przykłady najnowszych form kultury cyfrowej, powstających na przecięciu sztuki i technologii. Potraktuję je nie tylko jako ilustrację do moich rozważań, lecz także jako swego rodzaju laboratoria, w których wytwarzają się nowe typy doświadczeń odbiorczych. Analizując postać hologramowej piosenkarki Hatsune Miku, pokażę m.in. performatywne aspekty relacji między człowiekiem i nie-człowiekiem. Z tej perspektywy szczególnie interesować mnie

² Celowo posługuję się w tym miejscu dywizem, by uniknąć dwuznaczności, jaką wprowadza poprawny gramatycznie przymiotnik „nieludzki”, który może mieć konotacje negatywne jako pozbawiony uczuć, bezwzględny. „Nie-ludzki” oznacza natomiast wszelkie byty, zarówno ożywione, jak i nieożywione, które wchodzi w różnego typu relacje z człowiekiem.

będzie sytuacja odbiorcy-uczestnika sztuk performatywnych, wykorzystujących nowe technologie, którego doświadczenie odbiorcze zdecydowanie odbiega od hermeneutycznego modelu odbioru sztuki opartego na odczytywaniu znaczeń zapisanych przez twórcę w dziele sztuki. W tym celu wprowadzę Proteusza i boida jako figury asamblażowego doświadczenia odbiorcy-uczestnika sztuki najnowszej. Pierwszą figurę zastosuję do analizy indywidualnego doświadczenia gry w grę komputerową *Proteus* (2013) Eda Keya i Davida Kanagi, w którym dochodzi do zniesienia granicy między rzeczywistością materialną i wirtualną. Drugą figurę wykorzystam do analizy zbiorowego doświadczenia uczestnictwa w instalacji interaktywnej *Deep Web* (2016) Christophera Baudera i Roberta Henkego, w której relacje między poszczególnymi uczestnikami aktywnie wpływały na kształt całego wydarzenia artystycznego. Proteusz i boidy umożliwią mi zatem próbę nieantropocentrycznego spojrzenia na relacje między działaniem artystycznym i jego odbiorcami-uczestnikami.

Czym nie jest asamblaż

Termin „asamblaż”, którym będę się posługiwał, opisując doświadczenie uczestnika współczesnej technokultury, jest na tyle wieloznaczny, że wymaga szczegółowych terminologicznych różnic. Dlatego rozpocznę swoje rozważania od tego, czym nie jest asamblaż. Po pierwsze, asamblaż nie jest konkretną techniką artystyczną czy gatunkiem artystycznym. Mam tutaj na myśli wymawiany z francuska termin *assemblage*, który pojawił się w sztuce współczesnej w latach 60. XX wieku na określenie techniki łączenia różnego typu obiektów znalezionych (*objets trouvés*) w jedną malarsko-przestrzenną kompozycję. Artyści tacy jak Robert Rauschenberg, Kurt Schwitters czy Willem de Kooning posługiwali się tą techniką w konkretnym celu ideologicznym. Widać to na przykładzie wystawy *The Art of Assemblage*, którą w 1961 roku pokazano w nowojorskim Muzeum Sztuki Nowoczesnej MoMA.

Jak twierdzi historyczka sztuki Karolina Rajna, przedstawione na niej dzieła sztuki:

[...] przełamały modernistyczny paradygmat z uwagi na posługiwanie się ułomkami codzienności, de facto „śmieciami”, zamiast metafizycznie przeobrażającą się farbą, co było dość powszechnie odbierane jako rozprawienie się z anachroniczną formą sztuki (Rajna 2013: 97).

Inaczej mówiąc, asamblaż miał na celu zerwanie z modernistycznym modelem sztuki dla sztuki i próbę odzyskania dla odbiorcy „autentycznego” doświadczenia kontaktu z materialnym przedmiotem. Można się o tym przekonać, czytając chociażby teksty teoretyczne Tadeusza Kantora, najbardziej bodaj znanego przedstawiciela omawianego nurtu artystycznego w Polsce. W tekście *Moja twórczość, moja podróż* autor *Wielopola, Wielopola* pisał:

Nędzne, ze śmietnika,
torby
papierowe, pomięte, pogniecione przybijałem brutalnie,
jak okazy rzadkich motyli, na nieskalanie czystych płótnach
moich obrazów.
Ich zagięcia wynikłe z produkcji zastąpiły dawne, wyrafinowane
podziały abstrakcji.
O ileż były mi one teraz bliższe od tamtych
dumnych i „awangardowych” (Kantor 2005: 29).

W poetyckim opisie Kantora wyraźnie widać wpisaną w sztukę asamblażu hierarchiczną relację między odbieraną wyłącznie intelektualnie twórczością abstrakcyjną i – lepszą od niej – sztuką przedmiotu konkretnego. Rozumiany w ten sposób asamblaż jest głęboko zakorzeniony w charakterystycznym dla kontrkultury lat 60. i 70. esencjonalistycznym paradygmacie rzeczywistości, w której możliwy jest bezpośredni fizyczny kontakt między człowiekiem i istniejącymi niezależnie od niego przedmiotami oraz osobami.

Paradygmat ten miał rzekomo stanowić o subwersywnym potencjale dzieła sztuki do wykraczania poza dominujący porządek estetyczny w celu włączenia się w realny konflikt społeczny i próbę budowania wspólnoty między odbiorcami-uczestnikami działania artystycznego. Subwersywny potencjał asamblażu jako konkretnej techniki artystycznej znacząco osłabiła już jednak wspomniana wystawa *The Art of Assemblage*, podczas której przedstawiono również prace Picassa czy Seurata, jednoznacznie ustanawiając asamblaż jako praktykę wyłącznie artystyczną, a nie społeczną. Rozumiany w ten sposób asamblaż uniemożliwia dostrzeżenie interesujących mnie powiązań, jakie tworzą się między sztuką, technologią i społeczeństwem.

Po drugie, interesujący mnie asamblaż nie jest tożsamy z wymawianym z angielska słowem *assemblage*. Oznacza ono zarówno zbiorowisko ludzi, jak i zespół części określonej maszyny. Definiowany w ten sposób asamblaż przestaje oznaczać konkretną praktykę artystyczną, stając się metonimią niezwykle wpływowej w tradycji Zachodu koncepcji świata jako maszyny. Pojawienie się takiego sposobu myślenia o świecie w XVII wieku wiązało się z rozpowszechnieniem mechanicznych zegarów, umieszczanych na wieżach kościołów i ratuszy, które regulowały indywidualne i zbiorowe życie mieszkańców miast. W świadomości Europejczyków szczególne miejsce zyskał chociażby zegar z katedry w Strasburgu, skonstruowany jeszcze w 1576 roku. Pokazywał on nie tylko czas, lecz także cykle słoneczne i księżycowe. Brytyjski historyk nauki Steven Shapin w pracy *The Scientific Revolution* stwierdza, że:

[w] tych warstwach społeczeństwa europejskiego, dla których zegar i jego funkcje regulujące stanowiły element codziennego doświadczenia, maszyna ta zaczęła funkcjonować jako metafora ogromnej władzy, zdolności rozumienia świata oraz logicznego myślenia (Shapin 1996: 33).

Innymi słowy, koncepcja świata jako maszyny odnosiła się nie tylko do świata naturalnego, lecz także do życia społecznego. By to

pokazać, wystarczy przywołać mechanistyczną filozofię naturalną Kartezjusza z jednej i filozofię polityki Thomasa Hobbesa z drugiej strony. Ten pierwszy nie widział różnicy między maszynami konstruowanymi ręką człowieka i innymi dziełami natury, które działają same z siebie (zob. Kartezjusz 2001). Ten drugi natomiast, pisząc o państwie jako Lewiatanie, miał na myśli tyleż biblijnego potwora, co maszynę, w której:

[...] władza suwerena jest sztuczną duszą, jako że daje życie i ruch całemu ciału; sędziowie i inni urzędnicy wymiaru sprawiedliwości i egzekutywy [...] to nerwy, które czynią to samo, co w ciele naturalnym; bogactwo i dobrobyt wszystkich jego poszczególnych członków jest jego siłą (Hobbes 1954: 5–6) [rozstrzelenie – M.Ch.].

Rozumiana w ten sposób ontologiczna i społeczna koncepcja świata jako maszyny pociąga za sobą dwie niezwykle istotne konsekwencje. Z jednej strony okazuje się, że przyroda daje się przewidzieć oraz opisać uniwersalnymi i niezmiennymi prawami, sformułowanymi przez Newtona w *Principia Mathematica* w 1687 roku. Z drugiej strony, człowiek zyskuje indywidualną podmiotowość jako jednostka, która – niczym trybik w maszynie – spełnia określone funkcje społeczne, wchodząc w interakcje z innymi jednostkami. Tymczasem z perspektywy przemian paradygmatów naukowych i zmian społeczno-politycznych w XX wieku oparty na opisanej powyżej koncepcji asamblaż wymaga zupełnie nowej definicji.

Asamblaż, afekt i emergencja

Rozwój nauk ścisłych w XX wieku doprowadził do podważenia zarówno uniwersalistycznych zasad mechaniki newtonowskiej, jak również indywidualistycznej koncepcji człowieka, który jest w stanie opisać niezależną od niego przyrodę. W tym kontekście

szczególnie istotną rolę odegrała teoria kwantowa, kwestionująca podstawy tradycyjnej fizyki. Opisany przez Einsteina w 1905 roku efekt fotoelektryczny dowiódł na przykład, że w zależności od warunków eksperymentalnych światło może zarówno ujawniać cechy podobne do fali elektrycznej, jak i zachowywać się niczym zbiór cząstek. Oznacza to, że istniejącym w przyrodzie bytom nie można przypisywać *a priori* określonych cech. Rozważania Einsteina znalazły kontynuację w praktyce naukowej i rozważaniach teoretycznych Nielsa Bohra. Bohr kwestionuje konstytutywne dla filozofii kartezjańskiej opozycje binarne podmiot/przedmiot czy epistemologia/ontologia. Przekonuje o tym w pracy *Meeting the Universe Halfways* amerykańska fizyczka i filozofka Karen Barad, która twierdzi, że:

[...] dla Bohra nie istnieje żadna reguła, pozwalająca odróżnić przedmiot obserwacji od tego, kto obserwuje. Podział ten wyłania się dopiero w wyniku zastosowania określonej aparatury badawczej (Barad 2007: 114).

Innymi słowy, rzeczywistość nie składa się z niezależnych od siebie bytów posiadających stały zbiór cech. Podstawę dla wywiedzionej z rozważań Bohra posthumanistycznej ontologii Barad stanowią zjawiska (*phenomena*), powstające w efekcie dynamicznie zmieniających się powiązań między ludźmi i nie-ludźmi (zob. Barad 2007: 171)³. Powiązania te nie mają jednak charakteru interakcji, z jakimi mieliśmy do czynienia w koncepcji świata jako maszyny. Pojęcie interakcji zakłada bowiem istnienie osobnych bytów. Barad mówi więc o „intra-akcjach, zachodzących w większych materialnych układach (albo praktykach materialnych), które mają sprawczą moc tworzenia podziału na «podmiot» i «przedmiot»” (Barad 2007: 139–140). Czym w kontekście ontologiczno-epistemologicznej koncepcji Barad może być to asamblaż? Aby odpowiedzieć na

³ Co istotne, Barad chodzi nie tylko o powiązania typu człowiek/nie-człowiek, lecz także człowiek/człowiek, a nawet nie-człowiek/nie-człowiek.

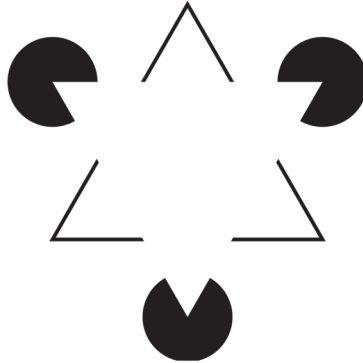
to pytanie, należy odwołać się do wywiedzionej z filozofii Gillesa Deleuze i Felixa Guattariego współczesnej teorii asamblaży.

W pracy *Co to jest filozofia?* francuscy filozofowie Gilles Deleuze i Felix Guattari piszą:

[N]ie jesteśmy w świecie, raczej stajemy się wraz ze światem, stajemy się poprzez kontemplowanie go. Wszystko jest widzeniem, stawaniem się. Stajemy się uniwersum. Stawanie się zwierzęciem, rośliną, molekułą, stawanie się zerem (Deleuze i Guattari 2000: 187) [rozstrzelenie – M.Ch.].

W cytowanym fragmencie można dostrzec podobny model rzeczywistości do tego zaproponowanego przez Karen Barad, dla której człowiek nie jest stabilnym bytem, posiadającym przypisane mu raz na zawsze cechy, lecz wytwarza się za każdym razem na nowo w zależności od tego, jak zmienia się jego otoczenie. Deleuze i Guattari, podobnie jak Barad, nie powołują nowego modelu ludzkiej podmiotowości, który stałby w opozycji wobec wcześniejszych, indywidualistycznych koncepcji podmiotu. W teorii francuskich filozofów kategoria podmiotu całkowicie znika i – jak tłumaczy amerykański socjolog Manuel DeLanda w pracy *A New Philosophy of Society* – należy w tym kontekście mówić raczej o „asamblażach, czyli bytach, których tożsamość określana jest przez relacje, w które wchodzi ze światem zewnętrznym” (DeLanda 2006: 10). Oznacza to, że współczesna teoria asamblaży znosi fundamentalną dla nowoczesnej podmiotowości opozycję binarną między podmiotem i przedmiotem, zastępując ją różnego typu bytami relacyjnymi. Idąc śladami Barad i DeLandy, asamblażem nazywam zatem byt relacyjny powstający w wyniku intra-akcji, jakie zachodzą między poszczególnymi jego elementami, zarówno ludzkimi, jak i nie-ludzkimi. Mogą one należeć do różnych dyskursów naukowych, kulturowych i politycznych, a nawet znajdować się na różnych poziomach ontologicznej organizacji rzeczywistości. Asamblażem może więc być zarówno człowiek w relacji do środowiska naturalnego, w którym żyje, jak i społeczność jednego

miasta nawiązująca handlowe, kulturowe i polityczne relacje ze społecznością innego miasta. Różnorodność elementów, które mogą tworzyć asamblaż, sprawia, że należy o nim mówić zawsze w odniesieniu do konkretnego przykładu.



Rys. 1. Trójkąt Kanizsy

Źródło: Wikimedia Commons, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kanizsa_triangle.svg.

Mechanizm powstawania asamblażu można prześledzić na przykładzie znanego z psychologii Gestalt efektu określanego jako trójkąt Kanizsy. W poświęconej zjawisku iluzorycznych konturów pracy *Margini quasi-percettivi in campi con stimolazione omogenea* (1955) włoski psycholog Gaetano zaprezentował schemat, na którym można zobaczyć zarówno zbiór trzech czarnych kół, pozbawionych odpowiednich wycinków, jak i trójkąt równoboczny, który powstaje w przestrzeni pomiędzy kołami (rys. 1). Efekt wyłaniającej się figury geometrycznej dodatkowo wzmacniają trzy krzywe, sugerujące wierzchołki innego trójkąta. Opisany w ten sposób schemat Kanizsy obrazuje pierwszą istotną cechę asamblażu, który jest zawsze emergentny. Oznacza to, że jego właściwości nie są sumą właściwości poszczególnych jego części. Trójkąt Kanizsy powstaje

bowiem tyleż w wyniku zaangażowania naszej uwagi wzrokowej, co dzięki nabytej w procesie edukacji wiedzy o tym, jak wygląda trójkąt. Nie można więc powiedzieć, że istnieje on obiektywnie czy jest tylko efektem działania naszego aparatu poznawczego. W tym momencie niektórzy czytający ten tekst zapewne bawią się trójkątem Kanizsy, przenosząc uwagę ze zbioru czarnych kół na biały trójkąt. Tym samym doświadczają kolejnej konstytutywnej cechy asamblażu: w zależności od kontekstu zupełnie zmienia on swój sposób istnienia.

W teorii asamblażu uznaje się, że za zacieranie się granic między poszczególnymi elementami asamblażu odpowiada afekt. Nie chodzi tutaj jednak o freudowski afekt rozumiany jako świadome bądź mimowolne pobudzenie emocjonalne, które towarzyszy wspomnieniom z przeszłości (zob. Freud 2001). Chodzi tutaj raczej o afekt w znaczeniu, jakie nadają mu w cytowanej wcześniej pracy Deleuze i Guattari. Według francuskich filozofów afekt nie jest siłą psychiczną, lecz:

[...] sferą nieokreśloności, nierozróżnialności, jak gdyby rzeczy, zwierzęta i osoby (Ahab i Moby Dick, Penteseila i suka) w każdym wypadku osiągnęły ów oddalający się w nieskończoność punkt, bezpośrednio poprzedzający ich naturalne różnicowanie (Deleuze i Guattari 2000: 191–192).

Innymi słowy, afekt oznacza potencjał tworzenia się coraz to nowych połączeń między różnego typu elementami doświadczenia rzeczywistości. Tworzenie się tych połączeń wyraźnie widać w analizie trójkąta Kanizsy, którego dokonał kanadyjski filozof Brian Massumi w pracy *Politics of Affect*. Twierdzi w niej, że:

[...] trójkąt wyłania się wypełniając odległości między kołami. Pojawia się zarówno w wyniku ich rozdzielania, jak również w wyniku generowanej przez nas *rzeczywistości wirtualnej* jako widzialna figura, której w zasadzie nie widzimy, co wciąż

wywołuje u nas efekt zaskoczenia (*pop-out effect*) (Massumi 2015: 185).

Kolejną zmianę charakteru trójkąta Kanizsy jako asamblażu dostrzeżemy, jeśli weźmiemy pod uwagę również drugi trójkąt powstający między opisanymi wcześniej krzywymi – wówczas okaże się, że wyłoni się również gwiazda Dawida. Wtedy z efektu wizualnego trójkąt Kanizsy przekształci się w symbol niepewnej tożsamości europejskich Żydów, powstającej na przecięciu się rozmaitych tradycji religii i kultur. Słuszności takiej interpretacji można dowieść, powołując się na biografię samego Kanizsy, włoskiego żyda węgierskiego pochodzenia. Analiza trójkąta Kanizsy pokazuje dwie najistotniejsze cechy asamblażu: jego emergentność i afektywność. Przyjrzyjmy się teraz, w jaki sposób asamblaż może funkcjonować jako kategoria opisu sztuki najnowszej.

Choć w kontekście sztuki najnowszej powstawanie asamblaży wywołuje równie silne doświadczenie afektywne, ich analiza wymaga uwzględnienia większej liczby elementów, które ponadto należą do różnych porządków dyskursywnych, zmysłowych i materialnych. Można to pokazać chociażby na przykładzie twórczości Hatsune Miku, czyli hologramowej piosenkarki, której nagrania w serwisie YouTube mają średnio 4 miliony odsłon. Powstała ona w 2004 roku jako efekt badań naukowych nad vocaloidem, czyli cyfrowym syntezatorem głosu, którym kierował japoński inżynier Hideki Kenmochi. Choć badania współfinansował producent instrumentów muzycznych Yamaha, projekt w ogóle nie przewidywał komercyjnego wykorzystania vocaloidu. Program wyświetlał więc jedynie usta, które niezgrabnie poruszały się do taktu skomponowanych przez użytkowników piosenek. Co więcej, Kenmochi wykorzystał generowany cyfrowo męski głos, który z dzisiejszej perspektywy można porównać do jednego z głosów syntezatora mowy Iwona, znanego z pewnością pasażerom komunikacji publicznej w Polsce. Dopiero trzy lata później – wraz z pojawieniem się kolejnych wersji oprogramowania – syntezator śpiewu otrzymał głos japońskiej piosenkarki i aktorki Saki Fujity

oraz ciało wirtualnej szesnastolatki – efekt pracy rysownika Kei Garou. Wówczas twórcy postanowili wykorzystać komercyjny potencjał vocaloidu, kierując oprogramowanie do licznych fanów muzyki J-pop oraz amatorów mangi i anime.

Oczywiście można powiedzieć, że Hatsune Miku powstaje w wyniku działania skomplikowanej i kosztownej technologii. Aby zorganizować jej występ, należy wykorzystać najnowszej generacji vocaloid i niezwykle kosztowną technologię generowania hologramu 3D na półprzezroczystej powierzchni. Jednak o istnieniu Miku jako asamblażu nie da się mówić w oderwaniu od indywidualnego i zbiorowego doświadczenia jej fanów, którzy sami piszą jej piosenki i układają choreografie. Co więcej, o kolejności wykonywanych na koncertach utworów decyduje ich popularność wśród użytkowników vocaloidu, którą wyznaczają głosowanie na specjalnie przygotowanej stronie internetowej. Tym sposobem stają się oni współtwórcami występów Miku. Z perspektywy ich doświadczenia trudno zatem mówić o takich tradycyjnych binarnych opozycjach jak nośnik i jego treść, czy rzeczywistość materialna i wirtualna. Przeciwnie, doświadczają niezwykle afektywnej asamblażowej obecności gwiazdy muzyki pop, która – podobnie jak trójkąt Kanizsa – jest równie wirtualna, co materialna. Szczególnie istotny w tym kontekście jest śpiew piosenkarki. Wywołuje on niezwykle intensywne wrażenia akustyczne odbiorcy, jednocześnie prowokując go do nieustannej negocjacji między ludzkim i nie-ludzkim statusem jej głosu. Choć vocaloid jedynie wykorzystuje głos japońskiej piosenkarki Saki Fujity, momentami trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że z głośników dobiega głos żywej osoby. Nie mamy bowiem do czynienia z głosem syntezatora mowy, który jednostajnie podaje tekst i niewłaściwie akcentuje sylaby. Śpiew Miku zaskakuje bogactwem artykulacji i emocjonalnym sposobem frazowania. Afektywny potencjał jej głosu nie polega jednak na doskonałym złudzeniu ludzkiego śpiewu. Wręcz przeciwnie, chodzi tutaj o naprzemienne budowanie iluzji i wytrącanie odbiorcy z jego zwyczajowych sposobów postrzegania rzeczywistości. Najtrafniej opisuje ten

proces sama Hatsune Miku, która w jednej ze swoich piosenek stwierdza: „jestem czymś więcej niż sumą moich części”. Właśnie ten rodzaj afektywnej nadwyżki decyduje o tym, że doświadczenie kontaktu z japońską gwiazdą nie ulotni się po jednorazowym odsłuchaniu, lecz będzie trwało, zmieniając się wraz z kolejnymi odtworzeniami jej występów na YouTube.

Proteusz i doświadczenie gracza

Przykład Hatsune Miku pokazuje, że wprowadzenie asamblażu jako nowego modelu technokultury musi pociągać za sobą zmianę sposobu myślenia o doświadczeniu odbiorcy-uczestnika sztuki najnowszej. Jest on do tego stopnia uwikłany w technologiczno-społeczne asamblaże, że trudno jest mu oddzielić swoje własne „subiektywne” doświadczenia od tego, co jest efektem działania technologii bądź strategii artystycznej twórców. Nie stoi on już w centrum działania artystycznego, jako podmiot odczytywania znaczeń, lecz zmienia się wraz ze zmieniającymi się intra-akcjami, w jakie wchodzi z coraz to nowymi elementami asamblażu. Dlatego proponuję dwie figury, za pomocą których można uchwycić opisaną w ten sposób sytuację odbiorczą. Pierwsza pochodzi z mitologii greckiej i pozwoli opisać poziom mikrorelacji między odbiorcą a wykorzystującym technologię działaniem artystycznym. Chodzi tu o Proteusza, czyli syna Posejdona i Tetydy, który mógł przemienić się w dowolną formę materii – zarówno w człowieka, jak i olbrzymiego dzika, czy wysokie liściaste drzewo. W mitologii Proteusz posiadał również zdolność przepowiadania przyszłości. Jednak, by się czegoś od niego dowiedzieć, należało go złapać i powstrzymać przed kolejną metamorfozą. O tym, że postać ta wciąż pozostaje nieuchwytna, może świadczyć chociażby to, że w porównaniu z innymi postaciami mitologii greckiej istnieje stosunkowo niewiele przedstawień Proteusza w sztukach plastycznych. Czy wobec tego Proteusz może funkcjonować jako figura doświadczenia odbiorcy-uczestnika sztuki najnowszej?

Aby zrozumieć znaczenie Proteusza jako figury asamblażowego doświadczenia odbiorcy-uczestnika sztuki, należy odwołać się do ustaleń współczesnego litewskiego filozofa Kristopasa Saboliusa. Ze względu na fakt, że jego rozważania są jeszcze mało znane w polskiej humanistyce, rekonstruuując jego poglądy, posłużę się dłuższymi cytatami z wydanej niedawno pracy *Proteusz i radykalna wyobraźniowość*. Dotyczy ona kwestii wyobraźni, którą Sabolius uznaje za kluczową kategorię opisu dzieła sztuki. Wyobraźnia posiada bowiem dla niego ogromny performatywny potencjał doprowadzenia do zmiany nie tylko sposobu myślenia, lecz także sposobu istnienia odbiorcy-uczestnika sztuki. W swojej pracy słusznie dowodzi, że:

[...] zetknięwszy się z Proteuszem, zawsze mamy do czynienia z nadatkiem, z niekończącą się nowością, z tym, czego nie można do końca zamknąć w jednym systemie znaczeń. Dzieła sztuki także wykorzystują te możliwości niesłabnącej zmiany, intensyfikację i przemiany wszystkich uczestniczących (Sabolius 2016: 169).

Inaczej mówiąc, doświadczenie proteuszowe – podobnie jak efekt trójkąta Kanizsy – jest z zasady afektywne i asamblażowe. Jednak w kontekście sztuki najnowszej szczególnie ciekawy jest dalszy fragment rozważań Saboliusa, według którego:

[...] gdy dzieło sztuki pobudza przekształcenia postrzegania, w samej świadomości postrzegającego zaczyna szukać rezerw zmiany, a transformację realizuje według zasady fundamentalnego złączenia ze światem, która rozpała żarzące się szaleństwo widza, zarazem otwiera przed nim wymiar nieskończoności (Sabolius 2016: 170) [rozstrzelanie – M.Ch.].

Innymi słowy, w proteuszowym doświadczeniu odbioru sztuki nie tylko dzieła sztuki zmieniają się pod wpływem odbiorcy, lecz także odbiorca zmienia się, wchodząc w relację z dziełem sztuki.

Choć Sabolius trafnie identyfikuje figurę Proteusza jako figurę doświadczenia odbiorcy-uczestnika sztuki najnowszej, ostatni przywoływany przez niego cytat dowodzi, że litewski filozof przypisuje nadmierne znaczenie świadomości w tworzeniu się proteuszowego doświadczenia odbioru sztuki. Jak mi się wydaje, doświadczenie to jest tyleż intelektualne, co zmysłowe, i trudno wnioskować *a priori* przewadze któregośkolwiek z jego elementów. Można to pokazać na przykładzie doświadczenia gracza komputerowego. Nie chodzi mi jednak ani o doświadczenie polegające na śledzeniu fabuły gry, o jakim piszą badacze gier z nurtu narratologicznego, ani o doświadczenie rozgrywki, którym zajmują się ludolodzy. Interesuje mnie raczej doświadczenie podobne do tego, które opisuje amerykański performatyk Mark Butler w artykule *Zur Performativität des Computerspielens. Erfahrende Beobachtung beim digitalen Nervenkitzel* (2007). Analizuje on własne doświadczenia z gry w kultową grę *Call of Cthulhu. Dark Corners of the Earth* (2005). Jest to gra akcji oparta na opowiadaniach Howarda Lovecrafta z cyklu *Zew Cthulu*. Gracz wciela się w postać detektywa Jacka Waltersa, którego celem jest odnalezienie zaginionej osoby. Odwiedza on różne lokacje: od piwnicy, w której dokonuje się okultystycznych obrzędów, po statek, gdzie skrywa się przerażający potwór. W każdej z nich gracz rozwiązuje przygotowane dla niego łamigłówki, które mają go przybliżyć do celu gry. Butlera nie interesuje jednak fabularna warstwa gry, lecz relacja, jaką on sam nawiązał z komputerem w trakcie gry w *Call od Cthulhu*. Jak pisze, „[...] w trakcie rozgrywki między graczem i komputerem wytwarza się cybernetyczny układ, w którym dochodzi do wymiany różnego typu informacji między nimi” (Butler 2007: 59). Inaczej mówiąc, doświadczenie gracza nie polega po prostu na odbieraniu informacji generowanych na ekranie, lecz na intra-akcji z komputerem, która zachodzi przede wszystkim na poziomie zmysłowych wrażeń gracza. Nie tylko patrzy on w monitor, ale także siedzi (często przez długi czas) w określonej pozycji, korzysta z klawiatury i myszki, a także słucha ścieżki dźwiękowej, która stanowi integralną część gry. Jak twierdzi Butler, dopiero w wyniku tego typu powiązań

komputer-gracz, a nie za sprawą fabuły gry czy stworzonego przez programistów algorytmu, „wytwarza się właściwa przestrzeń gry komputerowej” (Butler 2007: 63). Oznacza to, że w tym wypadku doświadczenie gracza polega na tym, że gracz jednocześnie przebywa „tu i teraz” przed ekranem komputera, jak również porusza się w wykreowanej przez twórców przestrzeni wirtualnej.

Proces wzajemnych przepływów między tymi dwiema przestrzennymi uwidacznia się w sposobie, w jaki Butler zapisuje własne doświadczenia gracza. Pisze on o swojej rozgrywce z pierwszoosobowej perspektywy. Jest to jednocześnie perspektywa Butlera-gracza, jak i Butlera, który staje się postacią w grze. Ten sposób opisu wskazuje na to, że to, co jego awatar robił w grze, stawało się dla niego równie realne, jak jego własne fizyczne reakcje. Jak pisze Butler, „moja radość z odkrycia nieznanego terenu i ciekawość dalszego ciągu gry miesza się z uczuciem głodu” (Butler 2007: 71). Tym samym doświadczenie gracza jako doświadczenie jest proteuszowe w tym sensie, że w wyniku intra-akcji z komputerem wrażenia zmysłowe i odbiór intelektualny wzajemnie się przenikają i następuje swego rodzaju negocjacja pomiędzy tym, czy gracz znajduje się w przestrzeni wirtualnej czy w przestrzeni realnej. Choć rozważania Butlera trafnie ilustrują performatywne procesy wytwarzania się proteuszowego doświadczenia gracza komputerowego, pomija on niezwykle istotną kwestię tego, że twórcy gry wykorzystują doświadczenie proteuszowe zawsze w określonym celu. O tym, czemu może służyć interesujące mnie doświadczenie, możemy się przekonać na przykładzie gry komputerowej, która – w przeciwieństwie do *Call of Cthulhu* – jest całkowicie pozbawiona fabuły.

Aby opisać możliwe konsekwencje proteuszowego doświadczenia odbioru sztuki najnowszej, przyjrzę się grze *Proteus* (2013) stworzonej przez duet programistów Eda Keya i Davida Kanagę. Należy ona do nurtu artystycznych gier eksploracyjnych, w których trudno mówić o tradycyjnej rozgrywce polegającej na pokonywaniu kolejnych etapów i wrogów. Pierwszoosobowa perspektywa, z jakiej gracz obserwuje świat *Proteusa*, sprawia, że nie wie on nawet, kim lub czym jest jego awatar. Twórcom chodzi bowiem o stworzenie

zmysłowego doświadczenia gracza, przy minimalnym udziale jego intelektu. Dlatego wyspa, którą eksploruje grający w *Proteusa*, została zaprojektowana przez twórców z wykorzystaniem narzędzi *pixel artu*, czyli najprostszych programów graficznych typu Microsoft Paint. Choć w grze zmieniają się pory roku, a po wyspie skaczą pikselowe zajączki, w *Proteusie* nie mamy jednak do czynienia wyłącznie z mimetyczną reprezentacją jakiejś konkretnej wyspy albo wyłącznie z wirtualną symulacją rzeczywistości w stylu *The Sims*. Środowisko cyfrowe gry jest bowiem niezwykle atrakcyjne wizualnie, a każdy element rozpikselowanego krajobrazu, od liści spadających na trawę po latające w powietrzu motyle, wydaje charakterystyczny dla siebie dźwięk. Tym samym *Proteus* uruchamia synestetyczne połączenia pomiędzy różnego typu modalnościami zmysłowymi gracza. Nie jest on jednak biernym odbiorcą bodźców zmysłowych, jakich dostarcza mu gra, lecz staje się współtwórcą gry, wchodząc w różnego typu intra-akcje z zaprojektowanym cyfrowo światem.

Cel zastosowania przez twórców gry opisanego powyżej mechanizmu *Proteusa* można uchwycić, biorąc pod uwagę fakt, że eksplorowana przez gracza wyspa nie ma stałej topografii, lecz jej kształt zmienia się za pomocą specjalnego algorytmu. Zmiana zachodzi nie tylko za każdym razem, gdy wchodzimy do gry (w grze nie ma opcji zapisywania dotychczasowego stanu gry), lecz także wtedy, gdy zmienimy perspektywę patrzenia. Inaczej mówiąc, nigdy nie można dwa razy zobaczyć tego samego krajobrazu. Charakter wytwarzającego się w ten sposób proteuszowego doświadczenia gry trafnie ujął badacz gier komputerowych Paweł Schreiber. W swojej recenzji zamieszczonej na blogu „Jawne sny” stwierdza on, że:

[...] te zmiany są najbardziej fascynującym elementem gry. *Proteus* oddaje je cudownie – kiedy kolorowe lato ustępuje szaroczerwonej jesieni, czuję zawsze to samo, co w rzeczywistości – smutne zdumienie, że to w ogóle możliwe (2013).

W recenzji Schreibera widać wyraźnie, że połączenie technologii i zmysłów w *Proteusie* służy wytworzeniu u grającego intensywnego

doświadczenia „tu i teraz”, które za chwilę nie będzie już takie samo. Z tej perspektywy analizowane przeze mnie doświadczenie proteuszowe służy zniesieniu granicy między rzeczywistością wirtualną i materialną. Doświadczenie gry ma bowiem na celu przekonanie gracza, że rzeczywistość gry komputerowej – uznawana dotąd za efekt działania przewidywalnego algorytmu – jest równie ulotna jak rzeczywistość materialna.

Boidy w *Deep Web*

O ile mityczny Proteusz jest raczej figurą doświadczenia indywidualnego, o tyle pochodzące z kultury cyfrowej lat 80. XX wieku boidy pozwalają uchwycić zbiorowy wymiar doświadczenia technologiczno-społecznych asamblaży w sztuce najnowszej. Boid to cyfrowo wygenerowany byt relacyjny, który nie wchodzi w relacje z otaczającym go wirtualnym środowiskiem za pomocą konkretnego algorytmu, lecz reaguje na bodźce z zewnątrz, podążając w ich stronę. W pracy *Insect Media* fiński teoretyk mediów Jussi Parikka stwierdza, że boida otacza „strefa sensoryczna (*zone of sensitivity*), gdzie zachodzą wszelkiego rodzaju połączenia, które stają się elementami afektywnego doświadczenia” (Parikka 2010: 163). Inaczej mówiąc, boid nieustannie dostosowuje się i zmienia w zależności od funkcjonowania innych relacyjnych bytów znajdujących się w jego otoczeniu. Odbiorcy-uczestnicy działań artystycznych muszą nieustannie weryfikować swoje przyzwyczajenia odbiorcze i, co za tym idzie, modyfikować konstruowaną przez siebie interpretację całego wydarzenia. Co więcej, rozważania Parikki na temat boidów pozwalają również precyzyjnie opisać zachowanie odbiorców-uczestników sztuki najnowszej. Analizując stworzoną przez Craiga Reynoldsa cyfrową symulację zachowania boidów, autor *Insect Media* stwierdza, że ich zachowanie polega na formowaniu rojów (*swarming*), które stanowią sposób samoorganizacji boidów, między innymi w celu ominięcia pojawiającej się na ich drodze przeszkody bądź szybszego dotarcia do znajdującego się w pobliżu źródła energii

(Parikka 2010: 165). W taki sam sposób odbiorcy-uczestnicy sztuki wykorzystującej najnowsze technologie często łączą się w nietrwałe grupy, licząc na to, że dzięki temu odnajdą ukryte przez twórców działania artystyczne oraz wpisane w nie znaczenia. Tymczasem w technologiczno-społecznych asamblażach w sztuce najnowszej nie da się odróżnić znaczenia od zmysłowych wrażeń, które boidy odbierają ze środowiska, w którym przebywają. Spróbujmy prześledzić naszkicowane w ten sposób boidalne doświadczenie sztuki najnowszej na przykładzie konkretnego wydarzenia artystycznego.

Aby przyrzeć się zachowaniu odbiorców-boidów w trakcie działania artystycznego, można przywołać interaktywną instalację *Deep Web* autorstwa Christopha Baudera i Roberta Henkego. Przedstawiono ją w lutym 2016 roku w ramach festiwalu sztuki *techno art* CTM w Berlinie. Publiczność *Deep Web* została zaproszona do postindustrialnej przestrzeni nieczynnej już dzisiaj elektrowni, którą w 2006 roku przekształcono w klub muzyczny. Na suficie ogromnej hali artyści zawiesili sto siedemdziesiąt pięć ruchomych odbiorników sferycznych, które odbijały światło laserowe, emitowane przez dwanaście laserów umieszczonych w różnych punktach hali. Stworzony przez twórców algorytm decydował zarówno o zmieniającej się wysokości, na jakiej znajdowały się odbiorniki, jak i określał kierunek, natężenie i kolor wiązki laserowej. W rezultacie w zanurzonej w ciemności hali elektrowni tworzyły się skomplikowane układy, przypominające znane z atlasów astronomicznych schematyczne rysunki układów gwiazd bądź przestrzenne modele cząstek chemicznych. Podobnie jak w *Proteusie*, każdej zmianie układu odbiornik-wiązka laserowa towarzyszył dźwięk, co sprawiało, że omawiana instalacja miała charakter tyleż przestrzenny, co dźwiękowy. Jednocześnie twórcy nie wyznaczyli odbiorcom-uczestnikom miejsca, z którego mieli podziwiać zmieniające się układy przestrzenne. W nieskrępowany sposób poruszali się oni po hali, obserwując znajdującą się dwanaście metrów nad ich głowami instalację z wielu różnych punktów widzenia. Możliwość zmiany perspektywy patrzenia na *Deep Web* sprawiała, że doświadczenie odbiorców-uczestników instalacji nabierało wyraźnie boidalnego

charakteru. Wchodzili oni ze sobą w różnego typu intra-akcje, które aktywnie wpływały na kształt całego wydarzenia. Aby zobaczyć konsekwencje rozumianego w ten sposób asamblażowego charakteru omawianej instalacji, należy odwołać się do dwóch grup odbiorców-uczestników *Deep Web*.

Niektórzy odbiorcy-uczestnicy omawianej instalacji poruszali się w pojedynkę, wpadając na siebie w poszukiwaniu miejsca, z którego można uzyskać jak najlepszy widok na zmieniające się układy przestrzenne. Inni przynosili ze sobą leżaki, rozkładali je tuż pod instalacją i spędzali kilka godzin, patrząc na zmieniające się światło laserów. W przypadku pierwszej grupy odbiorców doświadczenie uczestnictwa w *Deep Web* niewiele różniło się od doświadczenia tradycyjnego widza teatralnego, któremu inny widz najczęściej przeszkadza w oglądaniu tego, co dzieje się na scenie. W przypadku drugiej grupy instalacja mogła natomiast wywoływać doświadczenie uczestnictwa w mniej lub bardziej trwałej wspólnocie, opartej nie tyle na wspólnych wartościach, ile na wspólnym oglądaniu. Jedynie zarysowane przeze mnie zmiany doświadczenia w zależności od zachowania odbiorców-uczestnikami *Deep Web* dowodzą, że boid jako figura doświadczenia odbiorcy sztuki najnowszej nie zawęży analizy działania do jednego aspektu doświadczenia, lecz pozwala je opisywać w całej asamblażowej złożoności.

Podsumowanie

W kontekście świetlno-dźwiękowej instalacji *Deep Web* warto na zakończenie zastanowić się nad metodologicznymi konsekwencjami wprowadzenia asamblażu jako modelu doświadczenia odbiorcy-uczestnika sztuki najnowszej. W jaki sposób opisywać wielowymiarowe i dynamicznie zmienne procesy, w które uwikłani są Proteusz i boidy? Aby odpowiedzieć na to pytanie, powrócę raz jeszcze do rozważań Karen Barad. W cytowanej wcześniej pracy postuluje ona, by nauki nie traktować jako lustra, które pozwala zobaczyć rzeczywistość taką, jaka ona jest. Według niej badanie

naukowe powinno przypominać raczej znane z optyki i akustyki zjawisko dyfrakcji. Polega ono na zmianie kierunku fal (zarówno świetlnych, jak i dźwiękowych) na krawędzi przeszkody, na którą one natrafiają. W rezultacie jedne fale nakładają się na siebie, inne wygłuszają. Jak twierdzi Barad:

[...] urządzenia wywołujące dyfrakcję pozwalają nie tylko zmierzyć różne efekty, jakie wywołuje dany przedmiot, lecz także podkreślają i uwidaczniają sieć powiązań, zachodzącą w zmieniającej się i wystawionej na działanie przypadku strukturze ontologicznej świata i naszej o wiedzy (Barad 2007: 73).

Odnosząc słowa Barad do problemu badań nad technologiczno-społecznymi asamblażami w sztuce najnowszej, należy uznać, że nie można ich analizować za pomocą wyłącznie jednej metodologii badawczej. Oświetlanie zjawisk artystycznych z perspektywy dyskursu nauk humanistycznych, ścisłych i społecznych może bowiem doprowadzić do ujawnienia się specyficznych dla nich procesów performatywnych, które jednocześnie odsłonią szersze społeczno-polityczne i kulturowe konteksty, wpływające na doświadczenie odbiorcy-uczestnika sztuki najnowszej.

Bibliografia

- Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfways. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham/London: Duke University Press.
- Butler, M. (2007). *Zur Performativität des Computerspielens. Erfahrende Beobachtung beim digitalen Nervenkitzel*, [w:] Ch. Holtorf, C. Pias. *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*, Köln: Böhlau Verlag.
- DeLanda, M. (2006). *A New Philosophy of Society. Assemblage Theory and Social Complexity*. London–New York: Bloomsbury Academic.
- Descartes, R. (2001). *Medytacje o pierwszej filozofii. Zarzuty uczonych mężów i odpowiedzi autora. Rozmowa z Burmanem*, przeł. M. i K. Ajdukiewiczowie. Kęty: Wydawnictwo Antyk.

- Deleuze, G.; Guattari, F. (2000). *Co to jest filozofia?*, przeł. P. Pieniążek. Gdańsk: Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria.
- Freud, Z. (2001). *The Neuro-Psychoses of Defense*, [w:] J. Stachey. *The Standard Edition of Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Vol. 3: 1893–1899. Early Psycho-Analytic Publications. London–New York: Vintage.
- Hobbes, Th. (1954). *Lewiatan, czyli materia, forma i władza państwa kościelnego i świeckiego*, przeł. Cz. Znamierowski. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Naukowe.
- Kanizsa, G. (1955). *Margini quasi-percettivi in campi con stimolazione omogenea*, Rivista di Psicologia, 49.
- Kantor, T. (2005). *Metamorfozy. Teksty o latach 1934–1974*. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Lazzarato, M. (2014). *Signs and Machines. Capitalism and the Production of Subjectivity*. Los Angeles: Semiotext(e).
- Massumi, B. (2015). *Politics of Affect*. Cambridge: Polity Press.
- Parikka, J. (2010). *Insect Media. An Archeology of Media and Technology*. Minneapolis–London: The University of Minnesota Press.
- Rajna, K. (2013). *Asamblaż z lat sześćdziesiątych dwudziestego wieku w polskich kolekcjach muzealnych. Problem dokumentacji*. Sztuka i Dokumentacja, 9.
- Ross, Ch. (2010). *Spatial Poetics: the (Non)Destinations of Augmented Reality Art, Afterimage*. The Journal of Media Arts and Cultural Criticism, 2.
- Saboliusz, K. (2016). *Proteusz i radykalna wyobraźniowość*, przeł. K. Pecela, J. Tabor. Kraków: Wydawnictwo Ha!art.
- Schreiber, P. (2013). *Gra przestrzeni: Świat zmiennokształtny*. <http://jawnesny.pl/2013/02/gra-przestrzenia-swiat-zmiennokszaltlny/> (dostęp: 23.03.2016).
- Shapin, S. (1996). *The Scientific Revolution*. Chicago–London: The University of Chicago.

Edyta Kilian, Uniwersytet Jagielloński

**Roman Bromboszcz
jako poeta-cyborg.
Narzędzia i techniki
współczesnego twórcy**

Roman Bromboszcz as a Cyborg Poet.
Tools and Techniques of a Modern Creator

Streszczenie

Roman Bromboszcz to teoretyk i praktyk w zakresie nowego gatunku liryki, którym jest poezja cybernetyczna. Wraz z przyjętym w 2005 roku terminem zostaje wprowadzona nowa wizja twórcy. Na jego kreację mają przede wszystkim wpływ nowe technologie. Informatyka, robotyka, biotechnologia, telekomunikacja w połączeniu z liryką jako zbiorem twórców słownych tworzą postać poety-cyborga. Jego fenomen opiera się na tworzeniu językowych, wizualnych, dźwiękowych komunikatów, których naturalnym środowiskiem powstawania i bytowania jest elektroniczna maszyna. Kim albo czym jest poeta-cyborg? Tworzy czy generuje teksty? Jakimi posługuje się narzędziami, aby wysłać swój komunikat? Jakie stosuje techniki, żeby trafić do odbiorcy? Współczesna figura poety-cyborga zaczyna zaprzeczać klasycznym wzorcom tworzenia liryki. Zachwianiu ulega już sama kategoria natchnienia poetyckiego. Z czego zatem czerpie twórca? Czy za jego myśleniem stoją jedynie matematyczna logika, informatyczny kod źródłowy i energia elektryczna? Gdzie leży granica między poetą-człowiekiem a poetą-cyborgiem? Jakie są ich możliwości i ograniczenia? Są to kwestie, obok których dzisiejszy odbiorca komunikatów nie może przejść obojętnie.

Słowa kluczowe: Roman Bromboszcz, poezja cybernetyczna, poeta-cyborg.

Abstract

Roman Bromboszcz is a theorist and practitioner as regards to a new lyric poetry genre, i.e. cybernetic poetry. The term was coined in 2005 and along with that event a new vision of a creator was introduced. New technologies are the major sources of his inspiration. Information technology, robotics, bio-technology, telecommunication along with lyric poetry, which functions as an array of word creations, makes up a figure of a cyborg poet. His phenomenon is based on creating linguistic, visual and sound communication which is, by nature, created and stored in electronic devices. Who or what is a cyborg poet? Does he create or generate texts? What tools does he use in order to express his message? What techniques does he use in order to reach out to a reader? A modern figure of a cyborg poet begins to reject classic patterns of creating lyric poetry. A notion of poetic inspiration itself is being questioned. What are the sources of an inspiration for a creator? Is his thinking supported by mere mathematical logic, IT source code and electricity? Where is a border between a human poet and a cyborg poet placed? What are their abilities and limits? These are the issues which cannot be neglected by a today's recipient of the above-mentioned communication.

Keywords: Roman Bromboszcz, cybernetic poetry, cyborg poet.

O podobieństwie ewolucji człowieka i poety

Kogo współcześnie okrzykuje się mianem poety? Jakim warsztatem twórczym dysponuje dziś liryk? Jak przebiega proces kreacji jego dzieła? Odpowiedzi na postawione pytania uzyskam na podstawie analizy przebiegu kulturowej ewolucji człowieka i poety. Jak postuluję, profil liryka zależy od rozwoju ludzkiej jednostki. To oznacza, że przeobrażenia poety są analogiczne do przemian, którym – na przestrzeni wieków – podlegał człowiek. Ponadto, uważam, że prezentacja preistorii liryka – na tle kulturowej transformacji ludzkości – pozwoli zrozumieć i scharakteryzować oblicze współczesnego poety. Aby tego dokonać, należy zwrócić się ku pierwotnemu źródłu jego powstania. Mówię tutaj o człowieczeństwie jako podstawowym stanie, który umożliwia życiową aktywność. Uzyskane przez naturę kompetencje pozwalają jednostce na szerszy i głębszy – w stosunku do innych gatunków – udział w ziemskiej egzystencji. W ciągu jej trwania człowiek rozbudowuje swoją istotę. Czyni ją efektywniejszą i produktywniejszą poprzez „pozabiologiczne akcesoria”, w które jednostka przysposabia się po to, żeby rozszerzyć aktywność i swoje możliwości. Przecież bycie pedagogiem to – oprócz zdobytych kwalifikacji – ludzki potencjał do gromadzenia i przekazywania wiedzy innym. Bycie astronautą to – z wyjątkiem lat specjalistycznych szkoleń, kursów doskonalących – atawistyczne zamiłowanie do przestrzeni, latania, eksploracji nowych terenów. I wreszcie bycie poetą to przecież – poza znajomością arcydzieł, nauki, innych sztuk pięknych – ludzka

wrażliwość, wyczulenie na bodźce płynące z otaczającego świata i szeroko pojęty szacunek wobec słowa. Zatem bycie „kims” jest logiczną konsekwencją bycia człowiekiem. Człowiek to termin fundament, do którego można sprowadzić życiowe aktywności. Wszystko, co krąży i uściśla to wyjściowe pojęcie, stanowi nakładkę, obudowę, nakrycie. W centrum rozwijającego się życia stoi od zawsze *homo* – ludzka istota dookreślana różnymi rodzajami egzystencjalnego dynamizmu.

Powyższe przykłady prezentują aktywizm w perspektywie społecznych funkcji. Mam tutaj na myśli bycie politykiem, wolontariuszem lub aktorem w kontekście wypełniania konkretnych, obywatelskich ról. Wyraźne zaakcentowanie ich istnienia potwierdza, że człowiek, oprócz biologicznej formy, osiąga także inne statusy. W tym przypadku mają one wymiar społeczny. Jednak, co istotne, do wykazu przemian jednostki, ukazania jej naddanych wyróżników, które przejęła w ciągu mijających wieków, posłużyć może tylko kulturowa siatka rozwoju cech człowieka, a nie rejestr jego społecznych przeobrażeń.

Badaczem, który opisuje – pożądanym przeze mnie – przebieg ewolucji jednostki jest Johan Huizinga. W książce *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* holenderski historyk wyszczególnia podstawowe typy człowieka. Należą do niego kolejno: *homo sapiens*, *homo faber*, *homo ludens* (Huizinga 1985: 7). Wymienione alternacje człowieczeństwa nie są tylko elementami kultury, konstytutywnymi dla wielu jej dziedzin, ale stanowią one także autentyczny wykaz przełomowych punktów ewolucji jednostki. Jak się okazuje, fenomen jej rozwoju polegał na osiągnięciu, w ciągu mijających wieków, stref, które kolejno: dookreślały jej poprzedni stan, zaprzeczały mu bądź były jego nową odmianą. Tak oto prymarnie pojawiło się określenie *homo sapiens* (człowiek rozumny), następnie *homo faber* (człowiek twórczy) i *homo ludens* (człowiek bawiący się) (Huizinga 1985: 7).

Współcześnie jesteśmy świadkami kształtowania się kolejnego typu jednostki. Za sprawą osiągniętego szczytowego pułap w XX wieku rozwoju technologicznego i jego konsekwencjom, tj. nowym

mediom, zaczęło formować się społeczeństwo postindustrialne. Jego głównym celem są produkcja, modyfikacja i transmisja informacji, która z czasem uległa wysokiej automatyzacji. W jej rezultacie fizyczna i umysłowa praca jednostki została wsparta lub zastąpiona przez elektryczne bądź elektroniczne urządzenia, aparaty, instrumenty. W ich stworzeniu oraz wszechstronnym użyciu dopatrywałabym się źródła powstania kolejnego typu jednostki, którą Huizinga – bez obaw – mógłby dołączyć do stworzonej przez siebie, kulturowej siatki rozwoju cech człowieka. Jego współczesną kondycję najlepiej oddaje kategoria *homo machina* (człowiek zmechanizowany, człowiek-urządzenie). Przede wszystkim jest on kulturową jednostką należącą do społeczeństwa postindustrialnego. W mojej definicji *homo machina* przekracza wymiar socjologiczny, ekonomiczny i polityczny. Sięga aż do kultury. Jest symbolem silnego sprzęgnięcia jednostki z elektronicznymi systemami i urządzeniami oraz stanowi odzwierciedlenie ich wpływu na pierwotną formę człowieka. W tej perspektywie nowoczesna technika i technologia nie tylko zewnętrznie uposaża jednostkę w akcesoria, ale wpływa ona także na wewnątrz osoby. Wskutek styczności człowieka z elektronicznymi produktami i powstałej z tego kontaktu więzi, ludzka istota przyswaja lub dopiero uaktywnia pewne innowacyjne właściwości. Akt ich pobudzenia może tłumaczyć pogląd osiemnastowiecznego francuskiego lekarza i filozofa. Julien Offray de La Mettrie napisał: „Ciało ludzkie jest maszyną, która nakręca sama swoje własne sprężyny; jest to żywy obraz perpetuum mobile” (La Mettrie 1984: 22). Według badacza jednostka jest samonapędzającym się mechanizmem. To oznacza, że natura uczyniła z człowieka samoistny system. W perspektywie moich dociekań nowoczesna technika i technologia albo uaktywnia istniejącą wewnątrz maszynierię człowieka, albo ją dopiero rozwija, usprawnia, umacnia.

Uważam, że zaprezentowana typologia wykazuje analogię z własnościami, które na przestrzeni wieków definiowały poetę. W świetle logiki powyższego wywodu, realizując określoną – społeczną i kulturową – rolę, podlegał on jednocześnie poetyckim

przemianom, które rozwarstwiły spójną figurę liryka i pokazały jego różne oblicza. To oznaczałoby, że nie tylko jednostka, wypełniająca dane funkcje, podlega kategoryzacji. Związanemu z nią podziałowi jest poddawany także poeta, który w konkretnych etapach dziejów uzyskiwał właściwy dla siebie wyróżnik.

Analiza dorobku liryki pozwoliła na wyszczególnienie co najmniej czterech podstawowych typów twórcy. Pierwszym z nich jest renesansowy *poeta doctus* (poeta uczony), który wyróżniał się wiedzą na temat świata, kultury, sztuki i literatury (Wilkoń 2004: 45). Drugi to romantyczny (Bittner 1998: 100), młodopolski (Podraza-Kwiatkowska 1994: 258), propagowany także w okresie międzywojennym (Wyka i Kądziała 1979: 21) *poeta creator* (poeta kreator), w pełni wykorzystujący swój twórczy potencjał. Trzeci z typów to współczesny – dokonujący intertekstualnych i językowych zabaw – *poeta ludens* (poeta bawiący się) (Cieślak, Pietrych 2009: 421). Obecnie wykształca się czwarty z typów liryka. Droge do niego toruje *cyborg author* – termin ukuty przez Espena J. Aarsetha (Aarseth 2014: 143), który później powielił Raine Koskimaa (Koskimaa 2010: 138), finlandzki badacz kultury cyfrowej. W założeniach obojga naukowców *cyborg author* to złożone połączenie ludzkiej jednostki i maszyny, które wspólnie tworzą literacki tekst. Mowa zatem o człowieku jako w pełni biologicznym podmiocie, który razem z urządzeniem – typu komputerowy program – komponuje dzieło. Fenomen jego powstania opiera się na zatarciu granic między autorskimi instancjami. W cyfrowym tekście ich rangę zdobywa zarówno ludzki podmiot, jak i maszyna. Jak zauważa Koskimaa, nie służy ona jako narzędzie do pisania, jest partnerem w procesie komponowania twórczego tekstu (Koskimaa 2010: 139). Sądzę, że lirycznym odpowiednikiem cyborga autora jest poeta-cyborg. W moim przekonaniu stanowi on nadal biologicznie autonomiczny organizm, który przy kreacji poetyckiego utworu współpracuje z elektrycznymi lub elektronicznymi mechanizmami, urządzeniami bądź narzędziami. Najczęściej odgrywają one rolę dodatkowego uposażenia twórcy albo środka przez niego eksploatowanego. Co istotne, obie funkcje aparatów są równorzędne

względem kompetencji, którymi dysponuje autor. Jego współpracę z maszyną opisują tryby:

[...] (1) preprodukcji (*preprocessing*), kiedy człowiek programuje i konfiguruje maszynę oraz ładuje do niej dane; (2) koprodukcji (*coprocessing*), kiedy człowiek i maszyna wspólnie wytwarzają tekst; (3) postprodukcji (*postprocessing*), kiedy to człowiek wybiera pewne efekty pracy maszyny, a inne odrzuca (Aarseth 2014: 143).

Zgodnie z powyższymi schematami poeta-cyborg tworzy digitalny tekst. Jego forma odzwierciedla lub wykazuje podobieństwo z poetycką wypowiedzią. To oznacza, że działalność wyróżnionego przeze mnie twórcy zostaje zawężona do liryki. Dzięki nowym mediom zyskała ona cyfrowy wymiar.

U podłoża poety-cyborga leżą także naukowe refleksje Marshalla McLuhana. Kanadyjski teoretyk komunikacji twierdził, że tradycyjne media są swoistym przedłużeniem ciała (McLuhan 2001: 209) i zmysłów człowieka (McLuhan 2001: 228). Intensywniejszą – od McLuhana – zmianę proponują nowe media. Poprzez pomnożenie fizycznych kompetencji jednostki oraz polisensoryzm (wielozmysłową postrzegalność) pogłębiają one pojęcie przedłużenia, które zaproponował kanadyjski badacz. Nowe media dokonują także substytucji ciała, jego poszczególnych elementów oraz receptorów czucia. Pierwszą z innowacji określa pojęcie protezowości. Dzięki nowym mediom cielesność człowieka jest zastępowana albo zmieniana. Druga z reform wiąże się z synestezją, przez którą rozumie się zdolność wiązania wrażeń odbieranych przez różne zmysły. Za zaprezentowane zmiany bezdyskusyjnie odpowiadają nowe media. Literackim prezydentem ich realnego potencjału jest *cyborg author*, wężiej poeta-cyborg. Uważam, że kreowane przez niego teksty pokazują taką możliwość mediów, ich moc w kreowaniu oraz rozumieniu otaczającej rzeczywistości, jaką przedstawił – na wczesnym etapie kształtowania się publikatorów – Marshall McLuhan.

Fenomen poety-cyborga

Na czele grupy autorów wyraziście wykorzystujących potencjał zawarty w środkach masowego przekazu stoją poeci cybernetyczni. Fenomen ich artystycznej działalności zasadza się na konstruowaniu dzieł w oparciu o determinanty, które czynią ze środka – masowe medium. To oznacza, że cybernetycy z prasy, radia, telewizji i Internetu będą czerpać elementy, które jednoznacznie wyróżniają każdy z tych ośrodków. Nie będzie im zatem obce łączenie komunikatów tekstowych z dźwiękiem i obrazem. Nie będą oni także wzbraniać się przed nadawaniem takim formom hipertekstowej struktury. Działania poetów cybernetycznych, w zależności od konstrukcji ich twórców (poezja cybernetyczna cyfrowa i poezja cybernetyczna analogowa), krążą wokół tych kategorii. Element językowy, dźwięk, obraz – i alternatywnie hipertekst – stanowią podstawowy materiał do budowy poetyckiego komunikatu. Jednak, co najważniejsze, drogę do niego zawsze inicjuje autor – *homo* – cyborg. Od jego bowiem preferencji zależeć będą wyjściowa forma oraz semantyka wypowiedzi.

Podkreślenie wagi podmiotu twórczego skłania mnie do tego, aby analizę jego współczesnego przejawu podzielić na dwa etapy. W pierwszej części moją charakterystykę oprę na zbadaniu intelektualnego warsztatu twórcy. Część druga będzie obejmować konkluzje związane z wpływem fizycznych obiektów na poetycki fach cybernetyka. Nazwę tę stosuje na określenie twórcy liryki cybernetycznej, który – jak wiadomo – jest jednocześnie egzemplifikacją poety-cyborga. Rozważania zbuduję na analizie dorobku Romana Bromboszcza, głównego przedstawiciela polskiej poezji cybernetycznej.

Intelektualny warsztat poety-cyborga

Uważam, że zbadanie intelektualnego warsztatu tegoż twórcy należałoby rozpocząć od określenia i przestudiowania wyników

jego pracy. Mowa tu o dziele: pojedynczej, tekstowo-dźwiękowo-graficznej jednostce, która powstała dzięki niematerialnym, psychicznym procesom i dyspozycjom człowieka. To oznacza, że odsłona warsztatu twórcy jest tożsama z odtworzeniem mentalnych mechanizmów jego myślenia. Aby tego dokonać, należy przyrzeć się tekstowości, dźwięczności i wizualności – składowym konstruującym dzieło – a następnie wyodrębnić z nich, przemyśleć podstawowe procesy, które są niezbędne do wykształcenia tych konkretnych członów komunikacyjnych. Mam tutaj na myśli pracę umysłu odpowiedzialnego za racjonalne myślenie i odczuwanie emocji. Jestem zdania, iż te dwa elementy: rozum i uczucia, choć oryginalnie przez cybernetyka rozpatrywane, mają konstytutywny wpływ na formowanie się wewnętrznej mowy poety, potem jego stylu, w końcu poetyckiego tekstu. System językowy stanowi fundamentalny komponent poezji cybernetycznej. Jest on przez Bromboszcza realizowany za pośrednictwem słowa – w mowie i wypowiedzi tekstowej, na którą składają się wyraz lub jego zbiór. Foniczna realizacja systemu leksykalnego zostanie omówiona przy okazji analizy dźwiękowości. W tej części skupię się na zbadaniu tekstowej formy komunikatu.

Intelektualny warsztat poety-cyborga: język

Podstawowe *novum* poezji cybernetycznej zasadza się na jej silnym sprzęgnięciu z urządzeniami elektronicznymi. Choć Bromboszcz, poprzez tworzenie tekstów analogowych, stara się wybudować pomost komunikacyjny między dziełami cyfrowymi a utworami powstającymi na papierze, to jednak sfera elektroniczna nie przestaje wysyłać swoich indywidualnych impulsów, skutkiem czego staje się poniekąd domeną obu tych typów piśmiennictwa. Znajduje to także swój wyraz w warstwie tekstowej. Choć artysta – podczas konstrukcji tworu cybernetycznego – korzysta głównie z naturalnego inwentarza słów, co *de facto* zbliża go do warsztatu tradycyjnego modelu poety, to bliska styczność z elektronicznym

światem nie pozbawia komunikatu zmian w obszarze języka. Zatem patrząc na Bromboszczowskie cyfrowe twory, widać, że przeniesienie znaku tekstowego z papieru w digitalną przestrzeń skutkuje wyraźnym oddziaływaniem owego obszaru, a raczej jego indywidualnie wypracowanych narzędzi komunikacyjnych, na „pierwotny”, językowy konstrukt cybernetyka. Chcę przez to powiedzieć, iż pewnego rodzaju adaptacja danych nie rozgrywa się wyłącznie na linii: komunikat Bromboszcza – cyfrowa rzeczywistość, co wiąże się z dopasowywaniem świata elektronicznego do tekstu, ale do owej synchronizacji zalicza się także podporządkowanie autorskiego dzieła wirtualnemu środowisku. Co ciekawe, do alternatywnej formy oddziaływania dochodzi również przed wdrożeniem „naturalnego” tekstu do sieci. Mówię tutaj o swoistym wpływie środowiska cyfrowego na koncipowanie autora, który przed napisaniem bądź zaraz po stworzeniu tekstu pierwotnego dokonuje przekształceń utworu, modyfikuje go pod cyfrową matrycę. Potem gotowy tekst – w zależności od woli twórcy – zostaje dodany do zbioru analogowego lub po włączeniu do świata wirtualnego podlega dalszej obróbce językowej, która ma na celu przystosować go do aktualnego obszaru bytowania.

Zaprezentowane tu rodzaje międzyśrodowiskowych wpływów są dowodem na ekspansywność elektronicznej rzeczywistości. O możliwościach i sile jej narzędzi wypowiadał się Łukasz Jeżyk. W artykule *Widzieć – wierzyć – wiedzieć. Dwadzieścia jeden liter Zenona Fajfera* pisał o dokonującym się: „[...] na oczach czytelnika, użytkownika, widza [...]” (Jeżyk 2010: 183) przejściu: „[...] z ekranu klasycznego na inny ekran – nowy, dynamiczny (Jeżyk 2010: 183–184)”. Wagi jego spostrzeżeniom dodały również słowa o utożsamianiu ekranu: „[...] z kategorią, która pozwala odświeżyć spojrzenie [...]” nie tylko na literaturę (Jeżyk 2010: 184), ale także na jej język.

Bromboszcz jako cybernetyk dostrzega siłę tradycyjnego – papierowego – i tego opisywanego powyżej, nowoczesnego – cyfrowego medium. Zdaje sobie sprawę z możliwości osobnego i wspólnego użycia tych środków. Jednak, co najważniejsze, wie

on, że większą dawką cierpliwości i zaangażowania współczesny poeta musi wykazać się przy eksplorowaniu przestrzeni wirtualnej. W jej poznawanie wpisana jest estyma i głęboka penetracja, która posłużyć ma wyodrębnieniu i wytrenowaniu świadomości twórcy w zakresie korzystania z narzędzi wytworzonych przez media. Stąd też wynika, jak to w książce (*Polska poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka* podkreślała Urszula Pawlicka, tak mocne zaangażowanie artysty w poszukiwanie: „[...] nowego języka i form ekspresji w czasach «końca wielkich narracji» [...]” (Pawlicka 2012: 200).

Bromboszcz draży zaplecze cyfrowej rzeczywistości, wyłuskuje narzędzia już w niej istniejące i funkcjonujące, ale sam także tę przestrzeń zaprogramowuje, chociażby poprzez włączenie w jej obręb mechanizmów, które albo korygują utwór zgodnie z autorskimi potrzebami, albo go eksperymentalnie produkują. Każda z tych możliwości czyni z cybernetyka jednocześnie najemcę i wyrobnika twórczych instrumentów sieci.

Zaistnienie powyższych modeli skłania do tego, aby w następnym kroku mojej analizy przyjrzeć się konkretnym elementom, które autor pobiera z wirtualnej przestrzeni bądź samodzielnie je tam kreuje po to, żeby wytworzyć dzieło poetyckie. Mam tu na myśli konkretne instrumenty tworzące artystyczny warsztat cybernetyka.

Bliska koligacja poezji, a raczej jej fundamentu, czyli zwrotu językowego, z nowymi mediami i ich elektronicznymi nośnikami pozwala na wyodrębnienie kilku najistotniejszych mechanizmów umożliwiających skonstruowanie dzieła cybernetycznego. Jego źródła należy bowiem upatrywać w znaku bądź w jego zbiorze, który pod wpływem konkretnych procesów ulega zmianie. Mówię tutaj przede wszystkim o kolaboracji, kombinatoryce, generatywności, neologizmie, kodzie i algorytmie jako o podstawowej aparaturze do wytworzenia cybertekstu.

Intelektualny warsztat poety-cyborga: kolaboracja, kombinatoryka, generatywność, neologizm, kod, algorytm

Za pierwszym wspomnianym tu procesem, czyli kolaboracją, stoi silna interakcja między znakami semiotycznymi. Wyrazy w tekście poetyckim wzajemnie na siebie wpływają, z tym że decyzję o formie i semantyce pojedynczej jednostki przejmuje – głównie – człon inicjalny, którym jest każdy element dołożony do tworzącego się tekstu.

Kolaboracja zakłada także pewnego rodzaju ignorancję fragmentu zastanego. W takich przypadkach każda nowa dołączana do istniejącej jednostki część może wpływać na kształt i znaczenie segmentu inicjalnego. Taki typ pisarstwa jest uznawany za eksperymentalny, trudno w nim o współpracę, jednak z pewnością jego podstawą jest ciągła negocjacja nad elementami, które albo powinny wejść do tekstu, albo winny być z niego dożywno usunięte.

Ponadto kolaboracja to rodzaj piśmiennictwa wymagający od autora sprężystości, elastyczności myślenia, umiejętności dostosowania świadomości do zastanej formy i semantyki tekstu. Oczywiście, istnieje większa trudność w kreowaniu utworu poetyckiego przez licniejszą grupę autorów, tak jak jest to w zwyczaju piśmiennictwa kolaboracyjnego. Jednak śmiem zaznaczyć, iż ze swoistą duplikacją podmiotu twórczego mierzy się także pojedyncza jednostka. Cóż bowiem zrobić z sytuacjami, kiedy autor po napisaniu części tekstu wraca do jego dalszej kreacji dopiero po upływie pewnego czasu? Czy nie mierzy się on wtedy z formą i znaczeniem zastanych słów? Czyż łatwo ponownie zainicjować mu proces „zaklinania” dzieła, „wszczepiania” mu wcześniejszej idei? Jak ważnym wtedy elementem staje się ludzkie wspomnienie, autorska pamięć? Bądź bliżej, znajdując przykład: czy za zapis słów w systemie kolaboracyjnym uznać nie można typowej kreacji dzieła, gdzie w fazie jego powstawania słowa kreślone są przed członem inicjalnym i po nim? Czym w istocie jest tak wszystkim podmiotom twórczym dobrze znany proces właściwego doboru słów?

Wykładnia odpowiedzi cisnących się pod wpływem postawionych pytań wydaje się przekonującą, logicznie skonstruowaną, ale – jak to bywa – nie musi ona pozostać całkowicie wolną od głosów polemicznych. Dlatego uważam, że dyskusję o wiarygodności kategorii kolaboracji należy umieścić w szerszym kontekście. Mówię tutaj o uchwyceniu jej jako wielowarstwowej i wieloetapowej struktury, której oblicze w postaci zabiegu ujawnia się podczas procesu twórczego. W jego przestrzeni i czasie kolaboracja realizuje się we wpływie na formę i znaczenie wszystkich elementów komunikacyjnych. Obowiązkowo dotyka ona również każdego etapu ich konstrukcji. To oznacza, że za kolaborację uznaje się rodzaj swoistej relacji zachodzącej między pojedynczymi znakami, jednostkami leksykalnymi i wypowiedziami. Co ważne, ową kategorią objęte są też stosunki tworzące się na styku każdego z tych głównych członów komunikacyjnych (znak, wyraz, zdanie).

Drugą z technik wykorzystywanych do konstrukcji tekstu cybernetycznego jest kombinatoryka. Jej wyjątkowość zasadza się na strukturalnej i semantycznej przestawności członów należących do skończonego zbioru elementów komunikacyjnych. Mowa tutaj zarówno o autorskich, jak i odbiorczych możliwościach przegrupowań: znaków, jednostek leksykalnych, zdań w obrębie pojedynczego utworu poetyckiego.

Kombinatoryka jest mechanizmem wyraziściej objawiającym się podczas aktywnej recepcji użytkownika. To on, z indywidualnie wyodrębnionych jednostek tekstowych, stwarza nową sieć członów komunikacyjnych, burząc przy tym – niejako – autorski schemat utworu. O „pogoni” za odbiorczym wkładem, który podważałby porządek (formalno-semantyczny) tekstu twórcy, pisał niebeposrednio w wierszu *Gruszka w wierzbie* Roman Bromboszcz.

Każdy człowiek jest pewnym
 splotem
 historii Każdy człowiek reprezentuje pewien
 wycinek wiedzy
 [...]

Każdy człowiek jest splotem historii
 nosi je ze sobą i opowiada
 Poznawanie kogoś jest poznawaniem splotu
 (Bromboszcz 2010: 28)

W przytoczonych słowach podmiot odnosi się do kategorii splotu jako ogólnej, ale i niepodważalnej właściwości określającej ludzką jednostkę. Zgodnie z myślą Rolanda Barthesa do tej figury może być także porównany tekst.

Tekst jak Tkanina; dotąd jednak uznawaliśmy zawsze tę tkaninę za wytwór, gotową zasłonę, za którą stoi bardziej lub mniej skryty sens (prawda), teraz podkreślamy, w tkaninie, płodną ideę: tekst tworzy się, wypracowuje przez nieustanne splatanie (Barthes 1997: 92).

Jeśli uznać tę koncepcję, to powinowactwo między kategorią splotu a kombinatoryką również mogłoby okazać się trafne. Moim zdaniem obie figury łączy aspekt czynnościowy. Mam tu na myśli przekładalność, układalność jako działania właściwe dla obu tych kategorii.

Zatracony w tej tkaninie – teksturze – podmiot rozpada się, jak pająk rozkładający sam siebie w konstruktywnych wydzielinach własnej sieci. Jeśli lubimy neologizmy, możemy określić teorię tekstu jako *hyfologię* (*hyfos* to tkanina i sieć pajęcza) (Barthes 1997: 92).

Dalsze rozważania Barthesa – zaprezentowane w dziele *Przyjemność tekstu* – wydają się kompatybilne z myślami Bromboszcza. Poznawanie człowieka i – adekwatna tutaj do tego procesu – recepcja tekstu opiera się na zgłębnieniu splotu. Podążając za cybernetykiem, można dostrzec, że jedna z możliwości dotyczy poznania „zwoju” podmiotu twórczego. Dzieje się to w chwili kontaktu z tworem, bowiem „poznawanie kogoś «w tym także tekstu» jest

poznawaniem spłotu” (Bromboszcz 2010: 28). Druga z opcji wiąże się z działaniami użytkownika. Zgodnie z myślą Barthesa i Bromboszcza to odbiorca przenika autorski schemat tekstu i tworzy na jego – zawsze indywidualnie doświadczanych – kondygnacjach złożoną sieć relacji. Co ważne dla moich rozważań, w twórcach cybernetycznych ową „pajęczynę” konstruuje się także poprzez kombinatorykę – technikę pozwalającą na budowę i Bromboszczowskie opowiedzenie własnego (bądź podmiotowego) spłotu.

Omawiany system organizacyjny jako instrument w rękach autora prezentuje się nieco inaczej, choć kwestia odnajdowania struktury lub semantyki (identycznej lub niejednolitej) – poprzez przedstawienie elementów – łączy zapewne twórcę z doświadczaniami użytkownika. Co ważne i różniące, kombinatoryka na płaszczyźnie działań autora będzie procesem pierwotnym. Jest on za takiego uważany ze względu na twórcę – głównego inicjatora budowy ścieżki, konstruktora formalnej i znaczeniowej drogi znaków, po których będzie kroczyć użytkownik. Zatem jeśli odbiorca dokonuje przedstawień w ograniczonym zbiorze wyrażań, to autor również czyni te działania, ale odnosi je już do piśmiennego systemu językowego. Warto jednocześnie zauważyć, że – w przypadku twórców cybernetycznych owe przegrupowania nie muszą dokonywać się wyłącznie za pośrednictwem umysłowego procesu autora. Za przestawność elementów może być także odpowiedzialny program urządzenia elektronicznego – symbol współczesnego myślenia.

Proces organizowania, montowania, sortowania, grupowania i przedstawiania elementów należących do ograniczonego zbioru wymaga zarysowania jeszcze jednej perspektywy. Mówię tutaj o wyróżnieniu typów kombinacji – ustawienia członów komunikacyjnych w tekście poetyckim. Analiza cyfrowych i analogowych tekstów Romana Bromboszcza pozwoliła na wyróżnienie podstawowych rodzajów układów.

Po pierwsze, należy wyróżnić przedstawienia typu *k o p i a*. Zakłada ona powielenie formalnego lub semantycznego członu informacyjnego za pomocą identycznej struktury.

[...] miasto jest jak Chlebniów ułożony do snu

[...]

Miasto jest jak warcaby w drewnie Turcji

(Bromboszcz 2010: 22) [rozstrzelenie – E.K.]

Kolejny z rodzajów to polisem, który odwzorowuje formę elementu komunikacyjnego po to, żeby dodać mu nową wartość semantyczną. Przykładem jest utwór 6. (Bromboszcz 2010: 45) Romana Bromboszcza, w którym znak procentu zyskuje co najmniej trojkie znaczenie. Polisem polega także na powieleniu znaczenia wyrazu przy jednoczesnej zmianie jego zewnętrznej struktury.

Nastały dni wolnej wody

Rzeki są pełne ludzkich ciał (Bromboszcz 2008: 28)

[rozstrzelenie – E.K.]

Kombinatoryka pozwala, dzięki permutacjom, które zachodzą między członami przestawnymi (inicjalnymi) a członami przedstawianymi (wtórnymi), na rozszerzenie bądź zawężenie formalno-semantycznego kształtu wypowiedzenia (przestawienie typu adaptacja).

To już weszło nam w krew. Wychodzenie

z labiryntu. Zrzucenie skóry (Bromboszcz 2008: 22)

[rozstrzelenie – E.K.]

Kombinatoryka jako mechanizm daje również szansę na dodanie lub usunięcie struktury albo znaczenia konkretnego członu komunikacyjnego (przestawienie typu transformacja).

Schodzi się po schodach w dół schodami

Schodzę po schodach w dół schodami

Zabiera się urządzenia i instrumenty

Zabieram urządzenia i urządzenia (Bromboszcz 2008: 33)

[rozstrzelenie – E.K.]

Na ogół perspektywa urealnienia procesu przestawności elementów w obrębie tekstu poetyckiego jest możliwa dzięki właściwie zaplanowanemu kontekstowi. Sztuka tworu cybernetycznego zasadza się na dbałości o zewnętrzne koligacje między znakami komunikacyjnymi. Ignorancja ich wzajemnej zależności prowadzi nie tylko do uwiądu analizy i interpretacji takiego tekstu, ale przede wszystkim stanowi dowód na zwykłe grafomaństwo. Odpowiedzialny cybernetyk kieruje uwagę w stronę pojedynczego znaku, ale swoją atencją otacza także pole, na którym ów element komunikacyjny funkcjonuje. Kombinatoryka jest instrumentem do tworzenia tekstu, który dzięki możliwościom do przestawności wewnętrznych elementów zyskuje status elastycznego, mnogiego, ewolucyjnego.

W dalszych rozważaniach skupię się na prezentacji konstruowania cybertekstu poprzez generatywność, neologizm, kod i algorytm.

Uważam, że pierwszy przywołany tu z mechanizmów odwołuje się do oryginalnego ujęcia aspektu emocji. Co za nimi stoi? Jak je interpretować? Jaki wpływ mają one na konstrukcję tworu cybernetycznego?

Sądzę, że poeta-cyborg nie został całkowicie pozbawiony elementu, który od wieków tak znacząco konstytuuje pojęcie człowieczeństwa. Jestem zdania, iż u Bromboszcza doszło do pewnego rodzaju przesunięcia optyki, która nie utożsamia już uczuć z szaleńczym wybuchem natchnienia, właściwego dla romantycznego poety. Kategoria emocji powinna być – w przypadku dzieł cybernetyka – opisywana w perspektywie tworu procesualnego.

W projektach omawianego artysty uczucia nie eksplodują, zatrzymały się daleko przed punktem kulminacyjnym, ale to nie oznacza, iż są one bytem ociążalym, wręcz przeciwnie, brną powolnie, ale z siłą, do przodu. Uważam, że u Bromboszcza emocja nadal pozostaje na poziomie wrażenia, doznania, podniecenia, bardzo intensywnego, wzmożonego, ale nadal nieprzybierającego stanu: chimery, gorączki, egzaltacji. Uczucia zyskały u poety postać bodźca, który odpowiada za materialną generatywność myśli podmiotu twórczego.

Jak przyznaje cybernetyk, jedną z technik wykorzystywaną do produkcji znaków komunikacyjnych jest strumień świadomości (Pawlicka 2010). Bromboszcz, stając niejako w kontrze do stereotypowych cech wyłuskiwanych z tegoż pojęcia, sam wskazuje na: impulsywność, subiektywizm, umysłowość, a nie emocjonalność jako na właściwości budujące ową technikę zapisu tekstu będącego *de facto* fizycznym odwzorowaniem myśli twórczego podmiotu. Uważam, że materialna produkcja jego liberalnego koncyptowania jest egzemplifikacją wspomnianej wyżej generatywności, czyli metody powstawania wypowiedzi formalnie i znaczeniowo mnogiej i ideą zahaczającą o koncepcję tekstu rozgwieżdżonego Rolanda Barthesa (Barthes 2006: 367).

Strumień świadomości jest również techniką, która umożliwia Bromboszczowi konstrukcję tworów komunikacyjnych wychodzących poza obowiązujący uzus językowy. Mówię tu o komponowaniu tekstu na podstawie neologizmu. Moim zdaniem jego fizycznym objawieniem w utworze nie musi być tylko zamknięta jednostka wyrazowa, która dotąd nie była ujmowana przez powszechny system językowy. Uważam, że owym neologizmem może być także spłot takich członów leksykalnych, a nawet zestawienie wyrazowe, które choć *stricto* nie ma już neologicznej proveniencji – bo bliżej mu do metafory – to na pewno czerpie od tego środka świeżość leksykalną objawiającą się materialnie w zaskakującym doborze słów (Pawlicka 2010).

Tworzenie tekstu metodą generatywną bądź poprzez zastosowanie neologizmów eksponuje wielopłaszczyznowość struktury tworów cybernetycznych. Owa poziomowość, segmentacyjność uwidacznia się także podczas konstruowania dzieła na podstawie kodu. Jego *novum* zasadza się na ułożeniu tekstu w warstwy, które tworzą złożoną wypowiedź. Taka konstrukcja zakłada istnienie treści na minimum dwóch poziomach, z których każdy podlega analizie, interpretacji bądź co najmniej doświadczeniu (Pawlicka 2012: 220). Kod jako mechanizm pozwala na zaszyfrowanie wypowiedzi poetyckiej na każdym szczeblu jej funkcjonowania. Zadaniem odbiorcy – podczas recepcji tego typu dzieła – jest deszyfracja danych poprzez lokalizację, rozpoznanie i „złamanie” hasła.

Aspekt maskowanego zapisu może być także rozpatrywany ze strony działań autora. Twórca stwarza szyfr bądź dopasowuje materię tekstu do wytycznych kodu, który już istnieje. Dodatkowo z jego swoistą odmianą autor mierzy się podczas kreacji utworu poetyckiego. Mówię tu o chwili, kiedy twórca dekoduje zewnętrzny impuls skłaniający go do materialnej wypowiedzi. Dlaczego ów bodziec uznaję za kod? Poezja cybernetyczna nie stanowi kopii rzeczywistości. Sądzę, że tak bliska temu pojęciu powieść realistyczna również nie ujmuje w pełni przejawów otoczenia. Jak mawiał Friedrich Nietzsche: „[...] fakty same nie istnieją. Istnieją tylko ich interpretacje” (Markowski 1997: 279). A jeśli owa teza okazałaby się nazbyt skrajna, to przecież jasne jest, iż każdy impuls pochodzący z zewnątrz to szyfr, którego odtajnienia powinien podjąć się także autor. Poza tym zgodnie z koncepcją Romana Jakobsona kod stanowi jeden z konstytutywnych czynników, który jest właściwy: „[...] dla każdego przypadku komunikacji językowej” (Jakobson 1960: 434). Dlatego szyfr (kod) jako system znaków umożliwiający przekazanie i odczytanie informacji jest również typowy dla impulsu płynącego z aktywnego tła miejsca (Bromboszcz 2014: 73–74), które – właśnie poprzez wysyłkę bodźca – inicjuje, wznieca, stymuluje twórczy proces cybernetyka.

Ostatnim z mechanizmów pozwalających na wydobycie, skonstruowanie i zaistnienie tekstu jest algorytm. Jego waga wynika z budowy i recepcji tworu cybernetycznego, który często opiera się na konieczności wykonania odpowiednich kroków, finalnie doprowadzających – kolejno autora i odbiorcę – do wyjściowej i końcowej formy tekstu.

Intelektualny warsztat poety-cyborga: obraz

Kolejnym z fundamentalnych komponentów poezji cybernetycznej jest obraz, bliżej grafika. Jej wyjątkowość nie zasadza się wyłącznie na oryginalności medium, w którym jest stwarzana. Cybernetyk do realizacji swojego wizualnego projektu wykorzystuje bowiem

specjalistyczne programy komputerowe (CorelDraw lub Inkscape). Jednakże na szczególny charakter powstających dzięki nim twórców wpływa także nietypowe wyczulenie twórcy na kwestie związane z przestrzenią, geometrią i barwą. Stosowany przez cybernetyków *software* stanowi współcześnie zintegrowany substytut dawnego płótna, stelaża, przybornika malarskiego. To oznacza, że dzisiaj w jednej przestrzeni zostały zorganizowane wszystkie tryby, systemy, środki, narzędzia, metody oraz techniki pozwalające na tworzenie cyfrowych i analogowych wizualizacji. Mocną stroną dokonanej fuzji materialnego – ale i koncepcyjnego – warsztatu twórcy jest eksplozja nowych środków wyrazu, które powstały pod wpływem połączeń wspomnianych ogniw.

Między intelektualnym a fizycznym warsztatem poety-cyborga: dźwięk

Swoistym uzupełnieniem wypowiedzi językowej i grafiki są w poezji cybernetycznej dźwięki. Szczególną uwagę Bromboszcz otacza te, które wiążą się z trzaskami, szumami i zakłóceniami. Podstawowym narzędziem do ich wytworzenia stają się instrumenty elektroniczne (np. elektroniczny instrument dęty – Bromboszcz 2016). Dzięki nim – do dyskusji o warsztacie współczesnego poety – włączane są fizyczne obiekty, które jako metafory protez stanowią sztuczne przedłużenie kompetencji i możliwości artysty. Dodatkowo instrumenty te – poniekąd – czynią z autora nadludzką maszynę (Pawlicka 2012: 195).

Fizyczny warsztat poety-cyborga

Kwestia fonii w poezji cybernetycznej dotyczy się nie tylko aspektu dźwięczności języka, produkcji dźwięków z użyciem komputera, ale wiąże się także z wytwarzaniem brzmienia przez muzyczne urządzenia. Te ostatnie dowodzą, że działalność poety-cyborga często

oparta jest na zewnętrznym inwentarzu. Mówię tu o ubraniach cybernetycznych (Bromboszcz 2012), wieloelementowych dziełach artystycznych stwarzających przestrzenną instalację (Bromboszcz 2013). Owe twory powstają na podstawie fizycznego oraz odrębnego materiału, kruszcu, fabrykanta, który w toku pracy scala ze sobą kategorię znaku językowego, obrazu i dźwięku.

Fenomen poety-cyborga: wnioski

Poeta-cyborg to figura hybrydyczna. Na jego powstanie oraz rozwój miały wpływ biologia, kultura i technologia. Bromboszcz jest swobodną krzyżówką wymienionych dziedzin. Zaszczepiły one w świadomości artysty swój indywidualny kod genetyczny. Mam na myśli elementarny, stały, niezmienny, intelektualny i fizyczny inwentarz, który uzyskał lub przyswoił twórca z każdej tych dyscyplin. Wpiero biologia umożliwiła powstanie i rozkwit człowieka. Zaliczana do przyrodniczych nauk psychologia wykształciła mechanizmy i prawa, które rządzą ludzką psychiką i jej behawioralną postawą. Dzięki nim jednostka została włączona do kultury. Wzmoczone uczestnictwo w niej i ukierunkowanie na tworzenie umożliwiły ewolucję człowieka-poety. Jego bliskie sprzęgnięcie z technologią skutkowało natomiast wykształceniem się cyborga. Interdyscyplinarny wpływ informacji, narzędzi wykształcił nowy byt. W mojej ocenie przyjmuje on formę mieszańca.

Jeśli zatem potraktować działania twórcze jako w pełni kompetentny akt komunikacji, to z łatwością można uznać, iż w hybrydyczności nie chodzi tylko:

[...] o mieszanie różnych form gatunkowych i rodzajowych, ale też o potencjalną wielofunkcyjność wypowiedzi i o synkretyzm płaszczyzn odniesienia, wykraczających poza przyporządkowania genologiczne (Grochowski 2014: 20).

Bibliografia

- Aarseth, E.J. (2014). *Cybertekst: Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pisarski i in. Kraków: Ha!art.
- Barthes, R. (1997). *Przyjemność tekstu*, przeł. A. Lewańska. Warszawa: KR.
- Barthes, R. (2006). *S/Z*, [w:] A. Burzyńska, M.P. Markowski (red.), *Teoria literatury XX wieku. Antologia*. Kraków: Znak.
- Bittner, I. (1998). *U podstaw antropologii filozoficznej polskiego romantyzmu*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Bromboszcz, R. (2008). *Digital.prayer*. Warszawa: SDK.
- Bromboszcz, R. (2010). *U-man i masa*. Kraków: Ha!art.
- Bromboszcz, R. (2012, 12 kwietnia). *Rękawice danych* [opis dzieła]. http://www.roman.bromboszcz.perfokarta.net/index.php?option=com_content&view=article&id=55:rkawice-danych&catid=8:obiekty&Itemid=9 (dostęp: 14.03.2016).
- Bromboszcz, R. (2013, 12 października). *Fonemy szczelinowe* [opis obiektu]. http://roman.bromboszcz.perfokarta.net/index.php?option=com_content&view=article&id=82:fonemy-szczelinowe&catid=8:obiekty&Itemid=9 (dostęp: 14.03.2016).
- Bromboszcz, R. (2014). *Kultura cybernetyczna i jakość*. Poznań: Bogucki Wydawnictwo Naukowe.
- Bromboszcz, R. (2016, 7 lutego). *Plays, loops and mazes//Gry, pętle i labirynty – performance at Szczecin (2015)* [fotografia]. <http://brombox.blogspot.com/2016/02/plays-loops-and-mazes-gry-petle-i.html> (dostęp: 14.03.2016).
- Cieślak, T.; Pietrych, K. (2009). *Nowa poezja polska: Twórcy – tematy – motywy*. Kraków: Księgarnia Akademicka.
- Grochowski, G. (2014). *Tekstowe hybrydy. Literackość i jej pogranicza*, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Huizinga, J. (1985). *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza. Warszawa: Czytelnik.
- Jakobson, R. (1960). *Poetyka w świetle językoznawstwa*, przeł. K. Pomorska. Pamiętnik Literacki, 51(2).
- Jeżyk, Ł. (2010). *Widzieć, wierzyć, wiedzieć. Dwadzieścia jeden liter Zenona Fajfera*, [w:] K. Bazarnik (red.), *Zenon Fajfer, Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*. Kraków: Ha!art.

- Koskimaa, R. (2010). *Approaches to Digital Literature. Temporal Dynamics and Cyborg Authors*, [w:] R. Simanowski, J. Schäfer, P. Gendolla (eds.), *Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching*. Bielefeld: Transcript.
- La Mettrie, J.O. de (1984). *Człowiek-maszyna*, przeł. S. Rudniański. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Markowski, M.P. (1997). *Nietzsche. Filozofia interpretacji*. Kraków: Universitas.
- McLuhan, M. (2001). *Zrozumieć media*, [w:] E. McLuhan, F. Zingrone (eds.), *Wybór tekstów*, przeł. E. Różalska, J.M. Stokłosa. Poznań: Zysk i S-ka.
- Pawlicka, U. (2010, 22 września). *Poddaję się dryfowi* [wywiad w czasopiśmie internetowym]. <http://niedoczytania.pl/poddaje-sie-dryfowi-z-romanem-bromboszczem-rozmawiala-urszula-pawlicka/> (dostęp: 14.03.2016).
- Pawlicka, U. (2012). *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*. Kraków: Ha!art.
- Podraza-Kwiatkowska, M. (1994). *Symbolizm i symbolika w poezji Młodej Polski*. Kraków: Universitas.
- Wilkoń, A. (2004). *Dzieje języka artystycznego w Polsce: Renesans*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Wyka, K.; Kądziała, J. (1979). *Obraz literatury polskiej XIX i XX wieku: Seria 6, T. 2*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.

Gerard Ronge, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Inwazja symulaków. Motyw „dramatu wyboru” jako dominanta kompozycyjna filozoficznych utworów fantastycznonaukowych

The Invasion of Simulacra. The Theme of “Drama Selection”
as a Compositional Dominant of the Philosophical Science
Fiction Works

Streszczenie

Punktem wyjścia do artykułu jest próba genologicznego uporządkowania zjawisk zachodzących w obrębie literatury fantastycznonaukowej. Kryterium dla poszczególnych rozróżnień stanowią związane z rozwojem technologicznym lęki i obawy werbalizowane przez twórców *science fiction*. Literatura, która spodziewa się w przyszłości zagrożenia zewnętrznego (bunt maszyn, inwazja Marsjan), zostaje określona jako ludyczna, natomiast literatura, dla której głównym źródłem niepokoju są możliwe konsekwencje dzisiejszej kondycji ponowoczesnego człowieka, nazwana zostaje filozoficzną. W dalszej części wywodu autor stara się doprecyzować naturę obaw werbalizowanych w filozoficznej literaturze fantastycznonaukowej poprzez włączenie jej w kontekst filozoficzny (Baudrillard, Žižek) i poprzez analizę *Nowego wspaniałego świata* A. Huxleya jako najśłynniejszego dzieła w historii gatunku.

Słowa kluczowe: *science fiction*, katastrofizm, genologia, realność, świat wirtualny.

Abstract

The starting point for this article is an attempt to genealogically organize the phenomena of occurrences within the science-fiction literature. The criterion for particular distinctions are fears and concerns related to technological development, verbalised by the science-fiction authors. Literature, that in the future expects an external threat (such as rebellion of machines, the Martians invasion), is defined as ludic, whereas literature for which the major source of anxiety are possible consequences of the condition of a contemporary, postmodern human being, is specified as philosophical. Then the author attempts to clarify the nature of the concerns raised by philosophical science-fiction works. In order to do that, it is necessary to refer to Baudrillard and Žižek and to analyse *Brave New World* by A. Huxley as the most famous work in the history of the genre.

Keywords: science fiction, catastrophism, literary genetics, reality, virtual world.

Wstęp

Do lektury powieści *science fiction* (podobnie jak do lektury kryminałów) długo nie wypadało się przyznawać w kręgach tak zwanych czytelników profesjonalnych. Przed przełomem poststrukturalistycznym krytycy mogli, w dużej mierze arbitralnie, wyodrębnić grupy tekstów literackich zajmujących się poważną, wartą uwagi problematyką, i dzieła „czysto rozrywkowe”, pełniące, jak sądzono, funkcje jedynie ludyczne, nieskładające do pogłębionej refleksji. Ofiarą tego rodzaju uprzedzeń przez długi czas była twórczość fantastycznonaukowa. Choć zdawano sobie oczywiście sprawę z istnienia takich pisarzy jak Aldous Huxley, Philip K. Dick czy Stanisław Lem, traktowano ich jako odosobnione przypadki czy wyjątki od reguły, które nie mogły wówczas zrehabilitować całego gatunku. Ten został jednoznacznie zaklasyfikowany jako podgatunek literatury popularnej, w czasach kiedy podział na sztukę niską i wysoką był oczywisty i nie nastroczał tych problemów, z którymi zmagają się dzisiejsze literaturoznawstwo.

Na szczęście jednak postrzeganie tego gatunku zmieniało się wraz z upływem czasu i dzisiaj stanowi on już pełnoprawny przedmiot refleksji akademickiej¹. Wydaje się, że można w prosty sposób

¹ Warte szczególnej uwagi wydają się literaturoznawcze opracowania Przemysława Czaplińskiego i Dariusza Wojtczaka oraz, włączające literaturę *science fiction* w szerszy kontekst zjawisk związanych z cybernetyzacją i cyborgizacją, pozycje filozoficzne autorów takich jak Grażyna Gajewska, Monika Bakke, Rafał Ilnicki czy Joanna Żylińska.

wskazać przynajmniej trzy przyczyny zmiany sposobu postrzegania literatury fantastycznonaukowej w kręgach krytycznoliterackich.

Po pierwsze, postmodernizm zneutralizował tradycyjne podziały literatury, które jasno określały, czym poważny czytelnik powinien się zajmować, a czym nie. Po przełomie poststrukturalistycznym zmieniły się kryteria wartościowania dzieł literackich, choć należałoby właściwie powiedzieć, że zmieniło się spojrzenie na samo zagadnienie wartościowania. Wraz z upadkiem esencjonalnych szkół interpretowania utworów literackich zachwiała się także wiara w istnienie immanentnej dla tych utworów wartości. Od tej pory dzieło staje się pełne dopiero podczas lektury, jego wartość zaś zależy od tego, kto czyta i jak czyta. Siłą rzeczy zatem uwaga nauki o literaturze skupiła się w niespotykanym wcześniej stopniu na czytelniku; tworzą się nawet całe poddziedziny teorii literatury skupione już tylko na kwestii odbioru dzieł literackich i sposobach funkcjonowania literatury w kulturze i społeczeństwie, takie jak socjologia czy antropologia literatury. Odkąd literaturoznawstwo uznało za swoje zadanie poznanie czytelnika, musiało zacząć przyglądać się tym zjawiskom literackim, które samo dotychczas ignorowało, lecz które zawsze były żywe w społeczeństwie. Do takich zjawisk należą literatura kryminalna, obyczajowa czy właśnie fantastycznonaukowa.

Po drugie, rozwój samej literatury fantastycznonaukowej nastąpił w takim kierunku, że niejako wymusiła ona swoją silną pozycję w dyskursie humanistycznym. Dla wyjaśnienia przyjmijmy, że *science fiction* ma dwa bieguny. Po jednej stronie sytuuje się fantastyka ludyczna, czyli taka, dla której nie są istotne rozważania na temat kształtu świata w przyszłości, lecz za główne swoje zadanie przyjmuje przedstawienie dynamicznej fabuły kipiącej monstrualnymi robotami i laserowymi działaniami. Po drugiej stronie znajduje się fantastyka, którą nazwę tu filozoficzną, czyli taka, która próbuje przewidzieć drogi rozwoju technologicznego, zawczasu określić relacje łączące człowieka ze stechnicyzowanym światem przyszłości i wskazać związane z tym nadzieje i zagrożenia. To w ten właśnie nurt wpisują się dzieła pisarzy, takich jak Huxley czy Lem,

i tego rodzaju utwory traktowano „poważnie” od zawsze. Zmiana postrzegania całej literatury fantastycznonaukowej wiąże się w takim ujęciu z niewątpliwym zwycięstwem nurtu filozoficznego nad ludycznym. Zwycięstwo to objawia się między innymi w ewolucji kinematografii spod szyldu *science fiction*. Pomimo że nic nie zaneguje nigdy kultu produkcji takich jak *Terminator* czy *Gwiezdne wojny*, wiele wysokobudżetowych, hollywoodzkich filmów zrealizowano na podstawie ambitnych powieści fantastycznonaukowych (*Łowca androidów* i *Raport mniejszości* adaptujące prozę Dicka, *Solaris* na motywach powieści Lema). Z czasem również autorskie historie filmowe zaczęły nawiązywać swoją poetyką do nurtu filozoficznego, nawet jeśli nie odcinały się zupełnie od nurtu ludycznego (warto tu wspomnieć klasyczne już pozycje takie jak *Truman Show* Petera Weira i *Matrix* rodzeństwa Wachowskich czy powstały w 2013 r. film *Ona* Spike’a Jonze’a). Skoro Truman Burbank uchodzi za symbol *science fiction* na tych samych lub podobnych prawach co Luke Skywalker, to uprawianie fantastyki naukowej trzeba uznać za pełnoprawny sposób snucia refleksji humanistycznej, a obcowania z nią nie można już postrzegać tylko w kategoriach bezmyślnej rozrywki.

I wreszcie trzecia przyczyna zmiany pozycji literatury fantastycznonaukowej w świadomości literaturoznawczej, która wiąże się z lękami wywołanymi przez postęp technologiczny. Od czasów rewolucji przemysłowej rozwój techniki przyspieszył tak gwałtownie, że dzisiaj stwierdzenie „wszystko jest możliwe” przestało być dość ryzykownym poglądem, a stało się oczywistym banałem. Jesteśmy już tak dalece oswojeni z urzeczywistnianiem się pozornych niemożliwości, że gdyby jutro ludzkości udało się przekroczyć prędkość światła, wydarzenie to nie wywarłoby na nikim choćby w połowie tak silnego wrażenia jak przed sześćdziesięcioma laty wysłanie Łajki w kosmos. Dzisiaj bowiem bardziej skłonni jesteśmy pytać „kiedy?” niż „czy?”

Z tego powodu zredefiniowane zostały pojęcia takie jak „wiarygodność” czy „prawdopodobieństwo” w odniesieniu do literatury fantastycznonaukowej. W czasach, gdy nie wierzono powszechnie

w nieograniczone możliwości postępu technologicznego, *science fiction* było jedynie niezobowiązującym fantazjowaniem, więc mechanizm, za pomocą którego kreowało ono fikcyjne światy, nie różnił się jakościowo od tego, którym posługiwało się *fantasy*. Wydaje się, że w połowie ubiegłego wieku czytelnicy traktujący „na serio” wizje snute przez twórców literatury fantastycznonaukowej i oczekujący, że spełnią się one jeszcze za ich życia, stanowili mniejszość. Dzisiaj niebezpiecznie możemy zakładać, że wizja pisarza opisującego świat w oddalonej o kilkadziesiąt lub kilkaset lat przyszłości może się kiedyś potwierdzić. Tego rodzaju przypuszczenia są dzisiaj o tyle bardziej uprawomocnione niż przed kilkadziesiątoma laty, że przepaść cywilizacyjna dzieląca współczesny świat od tego z lat 50. XX wieku jest nieporównanie większa od tej dzielącej świat połowy XX wieku od świata spokojnie kształtującego się od zarania cywilizacji². Dlatego czytelnik prozy *science fiction* nie rozważa, czy to, co przedstawia dany utwór, będzie kiedyś możliwe czy też nie, a zamiast tego zadowala się stwierdzeniem, że kiedyś może się to okazać możliwe, więc warto zawczasu zastanowić się nad konsekwencjami urzeczywistnienia się danej wizji.

Dodać należy, że jeśli pisarz, snując wizje rozwoju techniki, jest ograniczony tylko swoją wyobraźnią, kiedy próbuje przewidzieć, jak będzie funkcjonował człowiek w relacji z tą techniką, oczekuje się od niego, by jego prognoza wynikała z diagnozy kondycji i systemu wartości dzisiejszego człowieka. W dyskursie humanistycznym najsilniej wybija się głos tych twórców *science fiction*, którzy swoimi utworami konstruują najbardziej przekonujące zdania o strukturze „jeśli dalej będziecie tacy, przy zmienionych na skutek rozwoju techniki warunkach staniecie się tacy”. *Możliwość wyspy* Michela Houellebecqa zdobyła rozgłos nie dzięki przedstawieniu prawdopodobnej, z punktu widzenia nauki, wizji świata opanowanego przez humanoidalne klony, lecz dzięki przejmującej prognozie możliwych skutków rozwoju, obserwowanych przez pisarza we współczesnym

² Odwołuję się tu do teorii postępu wykładniczego opisanej przez Raya Kurzweila (Kurzweil 2013).

społeczeństwie, negatywnych postaw ludzkich, takich jak nihilizm czy konsumpcjonizm (Houellebecq 2010).

Tak pojmowana literatura fantastycznonaukowa funkcjonuje zatem w dyskursie humanistycznym przede wszystkim jako głos ostrzeżenia, z jednej strony przed skutkami rozwoju technologicznego, z drugiej przed skutkami niezwalczania negatywnych tendencji społecznych, które mogą doprowadzić do zatracenia przez jednostkę własnej tożsamości, a co za tym idzie, do jej całkowitego zagubienia się w świecie techniki, który zacznie ją kontrolować nie jako wyalienowana i wszechmocna sztuczna inteligencja, lecz jako stanowiący substytut życia społecznego nałóg, bez którego normalne funkcjonowanie nie jest już możliwe. Tego rodzaju literatura fantastycznonaukowa stanowi zatem twórczość katastroficzną. Edward Balcerzan w swojej książce o poezji polskiej okresu międzywojennego zdefiniował cztery podstawowe warunki, które powinien spełniać utwór katastroficzny. Mimo że kryteria te określone zostały dla poezji, wydaje się, że mogą one być funkcjonalne również jako narzędzia oceny katastroficznych wizji fantastycznonaukowych. Są to:

- typowość (główny bohater jest postacią reprezentatywną dla danej społeczności, czytelnik może się z nim łatwo utożsamić),
- wizyjność (prognozowanie zagłady na podstawie wyczuwalnych sygnałów wielkiego niebezpieczeństwa),
- aktualność (ludzkość jest na drodze do zagłady już teraz, nie powinna się łudzić, że można ją odwlec w czasie na tyle, by jej już nie dotyczyła),
- solidarność (podmiot piszący sam jest członkiem ginącej społeczności, zagłada zagraża również jemu samemu) (Balcerzan 1996: 127–131).

Warunki te są oczywiście umowne i o różnym stopniu ważności. Wydaje się, że dla katastroficznej literatury fantastycznonaukowej najistotniejsze z wymienionych kryteriów to aktualność i wizyjność, ponieważ ich oddziaływanie jest tym silniejsze, im bardziej koresponduje z powszechnymi obawami i lękami dotyczącymi postępu technologicznego. Te zaś, co postaram się wykazać

w dalszej części tekstu, dotyczą nie tyle zewnętrznych czynników zagrażających światu, jaki znamy, ile zdolności człowieka do opierania się wynikającym z postępu, zgubnym dla niego pokusom. Lęk przed technologią jawi się w takim ujęciu jako zwątpienie w siłę woli człowieka. Szukając wspólnego mianownika filozoficznych utworów fantastycznonaukowych, odnajduję motyw, który proponowałbym nazwać tutaj „dramatem wyboru”. Dystopijność wizji snutych przez Huxleya, Lema czy Orwella polega w dużej mierze na ukazaniu niemożliwej do pokonania przepaści między egzystencją wygodną i bezpieczną, ale fałszywą, a życiem przerażającym i pełnym cierpienia, ale prawdziwym. Lęki, którym chcę się tutaj przyjrzeć, dotyczą zatem przede wszystkim obaw, że w przyszłości człowiek będzie poddawany ciągłym próbom, żyjąc w rozdarciu między przyjęciem postawy heroicznej w walce o Prawdę (która z natury rzeczy zamyka drogę ku naiwnie pojmanemu szczęściu) a poddaniu się inwazji symulaków, które skaże go z kolei na życie w „złotej klatce”.

***Science fiction* a refleksja filozoficzna, antropologiczna i socjologiczna**

Aby dookreślić naturę lęków i obaw werbalizowanych w literaturze fantastycznonaukowej, odwołam się do zaproponowanego wcześniej podziału *science fiction* na nurt ludyczny i filozoficzny.

W nurcie ludycznym odbicie znajdują wszystkie lęki wynikające z obaw, że w przyszłości pojawi się jakieś niebezpieczeństwo z zewnątrz, które zagrozi ludzkiej cywilizacji. Do głosu dochodzą tu wszelkie katastroficzne wizje związane z inwazją Marsjan czy z buntem sztucznej inteligencji, która w najlepszym razie uczyni z ludzi niewolników skrajnie totalitarnego systemu, a w najgorszym po prostu zniszczy świat. Jakościowo niczym nie różnią się one od jakiegokolwiek innej wizji katastroficznej: gigantycznej fali tsunami, kolejnej epoki lodowcowej, erupcji superwulkanu czy uderzenia wielkiego meteorytu. W takich wizjach nie znajdujemy wyróżnika,

który ukazywałby zasadniczą odrębność nowych lęków powstałych w wyniku impulsu, jakim jest rozwój technologiczny. Technologia służy w nich jedynie ubraniu w nową formę lęków najbanalniejszych i towarzyszących ludzkości od zawsze, a zawierających się w stwierdzeniu: „coś przyjdzie z zewnątrz i zrobi nam krzywdę”.

Bardziej złożona i przez to ciekawsza jest kwestia lęków wyrażanych przez nurt filozoficzny fantastyki naukowej. Dotyczą one możliwie najszerzej pojmowanej opozycji realne – ułudne/wirtualne. Poruszające tego rodzaju problematykę utwory literackie korespondują wyraźnie z socjologiczną krytyką ponowoczesności, której jednym z najśłynniejszych przedstawicieli jest Zygmunt Baumann. Zajmuje się ona postępującym sflacyzowaniem relacji międzyludzkich, a co za tym idzie, obniżaniem się jakości życia jednostek. Głównymi winowajcami okazują się: konsumpcjonizm rozumiany jako skrajnie indywidualistyczna, roszczeniowa postawa życiowa oraz Internet jako przestrzeń pozwalająca na szybkie zaspokajanie swoich potrzeb bez konieczności liczenia się z potrzebami innych członków społeczeństwa. W taki sposób Baumann mówił o kwestiach ponowoczesnej seksualności:

Więcej osób niż kiedykolwiek może dzisiaj częściej niż kiedykolwiek „uprawiać seks”, ale jednocześnie rośnie liczba ludzi, którzy żyją samotnie i cierpią z powodu samotności oraz nieznośnego poczucia osamotnienia. Ludziom, którzy szukają rozpaczliwie ratunku przed samotnością, obiecuje się, że znajdą go w kolejnym przypadkowym partnerze seksualnym zamówionym w Internecie. Okazuje się jednak, że te przyrządzone przez Internet potrawy, zamiast zaspokajać, potęgują dodatkowo głód uczuciowy oraz tęsknotę za serdeczną obecnością drugiego człowieka i sprawiają, że ludzie czują się jeszcze bardziej upośledzeni i samotni... [...] Internetowe portale randkowe [...] przedstawiają potencjalnym partnerom katalog, w którym „towar dostępny w ofercie” sklasyfikowany jest według wybranych cech, takich jak wzrost, pochodzenie etniczne, budowa ciała, owłosienie itp. [...] Gdzieś po drodze

rozpada się i znika całościowy obraz „istoty ludzkiej” (Baudrillard 2011: 41–42).

Filozoficzna literatura fantastycznonaukowa również przygląda się podobnego rodzaju zjawiskom i interpretuje je jako sygnały nadchodzącej katastrofy, która w tym wypadku rozumiana jest jako całkowita zatrać rzeczywistości i autentyczności życia. Jest to problem szeroko omawiany w najnowszej filozofii, czego najlepszymi przykładami są teoria symulaków Jeana Baudrillarda oraz pojęcia zjawiska i pozoru wprowadzone przez Slavoję Žižka.

Baudrillard w swoim najbardziej znanym eseju *Precesja symulaków* twierdzi, że rzeczywistość jest wypierana przez symulacje, a zatem funkcjonowalibyśmy wśród bytów, światów, które są fikcjami o prawdziwościowych strukturach bądź znakami odsyłającymi nas do pewnych rzeczywistości, które jednak nigdy nie istniały:

Rzeczywistość wytwarzana jest ze zminiaturyzowanych komórek, matryc i jednostek pamięci, z oprogramowania – i może z ich pomocą być reprodukowana nieskończoną ilość razy. Nie musi być dłużej racjonalna, gdyż nie odnosi się już do żadnej idealnej bądź negatywnej instancji. Jej charakter jest wyłącznie operacyjny. W istocie, ponieważ nie osłania jej już sfera wyobraźniowa, nie jest to żadna rzeczywistość. To hiperrzeczywistość, produkt promieniotwórczej syntezy kombinatorycznych modeli, zachodzącej w pozbawionej atmosfery hiperprzestrzeni (Baudrillard 2005: 7).

Najlepszym przykładem opisanego powyżej zjawiska jest Disneyland, który wywołał u francuskiego myśliciela niemalże histeryczne przerażenie, ponieważ nagle w brutalnej dosłowności zobaczył nieistniejący świat, który jednak bardzo sprawnie funkcjonuje i nic sobie ze swojego nieistnienia nie robi. Można się domyślać, że właśnie ten szok mógł stanowić jedną z inspiracji do stworzenia teorii symulaków, przez pryzmat której Baudrillard

przyjrzał się również innym zasadom działania świata (Baudrillard 2005: 18–21).

Natomiast opozycja zjawiska i pozoru, pojawiająca się w książce Slavoj Žižka *Przekleństwo fantazji*, ma swój początek w dokonanej przez słoweńskiego filozofa krytyce cyberprzestrzeni. Zjawisko można najprościej zdefiniować jako przebijanie się przez tkanekę materialności i banalności wyższego porządku symbolicznego:

Czym bowiem jest zjawisko? Udzielając dziecku sentymentalnej odpowiedzi na pytanie, jak wygląda twarz Boga, pewien ksiądz odpowiedział, że gdy dziecko spotka ludzką twarz promieniejącą dobrą wolą i dobrocią, bez względu na to, czyja byłaby to twarz, dostrzeże Jego twarz... Prawda tego sentymentalnego banału polega na tym, że Ponadmysłowość (Twarz Boga) jest dostrzegalna w chwilowych, ulotnych zjawiskach, w „grymasie” ziemskiej twarzy. TEN wymiar „zjawiska” dokonuje transsubstancjacji fragmentu rzeczywistości w coś, co na krótki moment promienieje ponadmysłową Wiecznością, lecz tego wymiaru właśnie brakuje w logice pozoru: w pozorze, który staje się nieodróżnialny od rzeczywistości, wszystko jest tutaj, i żaden inny, transcendentalny wymiar faktycznie nie „przejawia się” w nim ani przez niego (Žižek 2001: 241).

Możemy znać osobiście wyższego urzędnika państwowego i wiedzieć, że prywatnie jest zakompleksionym, gnuśnym człowieczkiem, kiedy jednak występuje jako osoba publiczna, udajemy, że wierzymy, iż jego symboliczne atrybuty czynią go reprezentantem wyższych idei, w tym wypadku takich jak prawo, państwo czy demokracja. Pozór natomiast to czysta, wulgarna dosłowność, za którą nic się nie kryje. W rzeczywistości wirtualnej pozór wypiera zjawisko, a na skutek rozwoju technologicznego rzeczywistość wirtualna wypiera rzeczywistość realną i tą drogą konstytuującą ludzkie społeczności porządek symboliczny zostaje unieważniony (Žižek 2001: 240–248).

Nowy wspaniały świat jako pierwsza realizacja motywu „dramatu wyboru”

Aby skonkretyzować te określone przez filozofię zagadnienia, literatura posługuje się najczęściej strukturą antyutopii. Przedstawiane są światy doskonałe, w których wszelkie znane nam dzisiaj problemy zostały rozwiązane, odbyło się to jednak kosztem zunifikowania całego społeczeństwa, odebrania ludziom emocji i autentyczności, a przede wszystkim – wolnej woli. W takiej narracji pojawia się zawsze bohater niedopasowany, którego potrzeb taki idealny świat nie jest w stanie zaspokoić. Odkrywa, że autentyczne życie toczy się gdzie indziej (a raczej: toczy się w inny sposób) i jeśli chce dotrzeć do tej Prawdy (czyli znów odwołując się do Žižka: przekroczyć pozór, by dotrzeć do zjawiska), musi dobrowolnie ponieść znaczne koszty: wymaga to od niego porzucenia świata fałszywego, ale bezpiecznego, oswojonego i komfortowego na rzecz świata prawdziwego, ale pełnego bólu i cierpienia.

Nowy wspaniały świat Aldousa Huxleya jest najbardziej klasyczną pozycją realizującą tego rodzaju schemat, a jednocześnie, pomimo upływu osiemdziesięciu czterech lat od jego pierwszego wydania, jedną z najbardziej złożonych i aktualnych. Wysoki poziom skomplikowania tej z pozoru prostej, linearnej opowieści wynika z niezwykle przenikliwego ukazania aporetyczności wyboru między rzeczywistością a ułudą. Analiza tej książki posłuży za ilustrację przyjętych wyżej założeń.

W roku 2541 ludzie już nie rodzą się naturalnie. Zamiast tego kontrolę nad liczebnością populacji sprawuje ogromna, biurokratyczna instytucja państwowa, która dzięki inżynierii genetycznej może wyprodukować dowolną liczbę jednostek o jasno sprecyzowanych, aktualnie potrzebnych właściwościach. Stworzono system bardzo ścisłych, kastowych podziałów społecznych, tak by nowo narodzony człowiek dysponował tymi cechami fizycznymi i psychicznymi, które są mu niezbędne do wykonywania w społeczeństwie funkcji, do której jest przeznaczony. Dlatego niezakłócany jest rozwój tylko niewielkiej liczby płodów, przeznaczonych do tego,

by stać się zarządcami świata, cała reszta zaś jest w mniejszym lub większym stopniu upośledzana tak, by dana jednostka była na tyle ograniczona intelektualnie, żeby nie mogła odczuwać potrzeby wykonywania ambitniejszego zawodu niż ten, do którego jest przeznaczona. Zamiast przymuszać robotnika do niewolniczej pracy, jeszcze przed jego narodzinami programuje się go w taki sposób, żeby nigdy nie przyszło mu do głowy, że mógłby być kimkolwiek innym niż właśnie robotnikiem. Dzięki inżynierii genetycznej zatem nie ma w nowym wspaniałym świecie tarć klasowych, dzięki precyzyjnemu programowaniu materiału genetycznego wszelkie choroby zostały praktycznie wyeliminowane, a dodatkowo, dzięki nowoczesnym narkotykom, niewywołującym żadnych negatywnych skutków zdrowotnych (a tak naprawdę całkowitej izolacji od dawnej sztuki i kultury) wszyscy są szczęśliwi, bo całkowicie pozbawieni wątpliwości.

Jest jednak jeden rezerwat, w którym żyje w izolacji mała społeczność ludzi funkcjonujących według tradycyjnych reguł życiowych, którzy przez mieszkańców nowego świata nazywani są dzikimi. Jeden z członków tej społeczności zostaje wpuszczony do nowego świata jako swego rodzaju ciekawostka i w ten sposób wprowadzony jest potrzebny dla dopełnienia schematu bohater-konkurent.

Początkowo zachwyca się on osiągnięciami cywilizacyjnymi i technicznymi nowego wspaniałego świata, szybko jednak zaczyna czuć się w tym świecie źle. Inaczej mówiąc, w tym właśnie miejscu spełnione zostaje wspomniane wcześniej kryterium typowości, ponieważ bohater zaczyna odczuwać to samo przerażenie i zniesmaczenie odhumanizowanym, zunifikowanym i totalitarnym światem, co czytelnik, dzięki czemu może nastąpić pełna identyfikacja odbiorcy tekstu z postacią literacką.

Dzikus (tak bowiem w książce nazywany jest ten bohater) swoimi przemyśleniami wywołuje ferment w umysłach dwóch przydzielonych mu opiekunów. A ponieważ rzadkie przypadki podważania wspaniałości nowego świata są natychmiast wychwytywane, zostaje on natychmiast wezwany na dywanik do zarządcy świata, Mustafy Monda.

Jest to moment kluczowy, ponieważ to wtedy właśnie następuje konfrontacja dwóch systemów wartości, dzięki której Huxley ukazuje całą przewrotność swojej opowieści. Po jednej stronie jest Dzikus, który reprezentuje ten sam porządek co czytelnik: przeraża go nieludzkość i sterylność nowego świata; po lekturze dzieł Szekspira pragnie dostępu do złożonego świata ludzkich emocji i namiętności i chce, by jego życie było może nie tak przyjemne, ale za to autentyczne. Mówi nawet wprost, że prosi o prawo do cierpienia.

Mustafa Mond natomiast jest postacią w oczywisty sposób przynależną do porządku wrogiego, opartego na wartościach odmiennych niż te reprezentowane przez Dzikusa i czytelnika. Nie funkcjonuje on jednak po prostu jako przeciwnik, którego należy pokonać, lecz jako głos polemiczny przymuszający głównego bohatera (oraz identyfikującego się z nim czytelnika) do ponownego przemyślenia wyznawanych wartości i uświadomienia sobie związanych z nimi problemów i wynikających z nich konsekwencji.

Mond doskonale wie, że stworzony dzięki nowoczesnej technologii świat jest trywialny i nieautentyczny. Jednak słysząc, że Dzikus chce „cierpieć”, przypomina sobie, że cierpienie to nie tylko kwestia rozterek i namiętności:

- Ja nie chcę wygody. Ja chcę Boga, poezji, prawdziwego bezpieczeństwa, wolności, cnoty. Chcę grzechu.
- Inaczej mówiąc – stwierdził Mustafa Mond – domaga się pan prawa do bycia nieszczęśliwym.
- No więc dobrze – rzekł Dzikus wyzywającym tonem – domagam się prawa do bycia nieszczęśliwym.
- Nie mówiąc o prawie do starzenia się, brzydnięcia i impotencji; o prawie do syfilisu i raka; o prawie do niedożywienia, do bycia zawszonym i do życia w niepewności jutra; o prawie do zapadnięcia na tyfus, do cierpienia niewysłowionego bólu wszelkiego rodzaju.

Zapadło długie milczenie (Huxley 2015: 232).

Trzeba zatem wyraźnie zaznaczyć, że kiedy w filozoficznej literaturze fantastycznonaukowej pojawia się wybór między piękną iluzją a rzeczywistością, ta rzeczywistość nie jest rozumiana jako świat spokojny i ustabilizowany, ale jako świat pełen wojen, nienawiści i nieludzkiego cierpienia. Choć odruchowe przerażenie czytelnika takim światem, jak ten wykreowany przez Huxleya, jest uzasadnione, nie oznacza to jeszcze, że powinien on temu odruchowi ulegać. Pisarz chce wstrząsnąć odbiorcą swojego tekstu, by najpierw zobaczył on wewnętrzne sprzeczności swoich pragnień, a następnie poddał je samodzielnej, filozoficznej refleksji. Poprzez ukazanie świata nieograniczonych możliwości technologicznych przedstawił w nowym świetle problem znany filozofii od dawna: sprzeczność istniejącą między szczęściem a prawdą. Huxley przewidywał, że technika będzie oferowała coraz prostsze sposoby osiągnięcia szczęścia, i zapytał, jakie koszty w imię tego szczęścia czytelnik będzie gotowy ponieść.

Ta krótka analiza chyba najsłynniejszej spośród powieści fantastycznonaukowych służyła próbie określenia struktury owego motywu, który nazwałem wcześniej „dramatem wyboru”. Okazuje się, że motyw ten można bardzo łatwo znaleźć w nieprzebranej liczbie utworów *science fiction*. W *Kongresie futurologicznym* Stanisława Lema Ijon Tichy orientuje się, że wspaniały świat, w którym można łatwo i natychmiast realizować wszystkie zachcianki, jest jedną wielką narkotyczną wizją. Jeśli weźmie antidotum neutralizujące działanie narkotyku, zobaczy przeludniony świat pełen głodu i cierpienia, w którym zezwierzęcone jednostki ludzkie walczą o przetrwanie na gruzach cywilizacji. Widzi od razu, że tego świata nie da się już uratować, wybór między snem a rzeczywistością jest więc dla niego nierozstrzygalny.

Rok 1984 George’a Orwella ukazuje wszechmoc systemu totalitarnego. Walka o autentyczną egzystencję jawi się w tej powieści jako balansowanie na granicy życia i śmierci – tymczasem wystarczy się podporządkować, by cieszyć się urokami spokojnej, pozbawionej wzlotów i upadków „małej stabilizacji”. W przytaczanej tu już *Możliwości wyspy* Michela Houellebecqa nieśmiertelność jest

osiągalna: dzięki procedurze klonowania można żyć w wygodnych, przestronnych domach jako postludzki osobnik pozbawiony uczuć, pragnień i potrzeb fizjologicznych. Opuszczenie domu i wyjście do świata jest dla takiej jednostki zgubne, oferuje jednak namiastkę autentycznego życia. Bohater zostaje postawiony przed wyborem: zmierzenie się z wrogiem, ale autentycznym światem albo apatyczna wegetacja bez końca. Motyw ten można też bardzo łatwo znaleźć w popkulturze. Film *Matrix* obrazuje przedstawiony tu schemat w najbardziej dosłowny sposób. Neo już na samym początku musi podjąć decyzję, która zaważy na całym jego życiu: pigułka niebieska albo czerwona. Dramat wyboru w takiej strukturze fabularnej sprowadza się zawsze do wyboru między czarnym i białym: albo Prawda, albo symulakry.

Podsumowanie

Jak zatem określić naturę lęków przedstawianych w filozoficznej literaturze fantastycznonaukowej? W powieściach tego nurtu ukażywane są dwie równoważne ludzkie potrzeby: potrzeba prawdy i potrzeba szczęścia. Ich bohaterowi zostają dane do wyboru dwa wyjścia, z których każde odbiera nadzieję na zaspokojenie jednej z tych dwóch potrzeb. Lęk związany z rozwojem technologicznym zatem byłby w tym ujęciu przede wszystkim lękiem przed tym, że technika umożliwi człowiekowi osiągnięcie łatwo dostępnego, prostego szczęścia, ale jednocześnie pojawi się moralny przymus rezygnacji z tego szczęścia, by ocalić w nim to, co ludzkie. Pesymizm filozoficznej literatury fantastycznonaukowej zawiera się w stwierdzeniu, że niezależnie od tego, co człowiekowi uda się zdobyć w dziedzinie techniki, zawsze będzie on uwikłany w sieć tragicznych wyborów, co uniemożliwi mu osiągnięcie pełnego, niczym niezakłócanego, a przy tym świadomego szczęścia.

Po tym, na ile skomplikowane i niejednoznaczne są takie wybory, można dokonywać oceny wartości literackiej dzieł *science fiction*. Nie rozumieją tego twórcy specyficznego podgatunku antyutopii,

nazywanego przez Przemysława Czaplińskiego antyutopią konserwatywną, w której przedstawiany jest bohater zagubiony w pozbawionej jakichkolwiek wartości zrobotyzowanej rzeczywistości i tęskniący za światem uporządkowanym, a przede wszystkim zagwarantowanym przez religię, która daje proste wykładniki podstawowych zasad moralnych. Problematyka symulaków i pozorów ulega zwykle w takich powieściach radykalnemu spłyceciu, ponieważ tęsknota za autentycznością staje się w nich najczęściej tęsknotą estetyczną za sielankowymi obrazkami górskich potoków i leśnych polan, które zostają odebrane ludzkości przez odhumanizowane, obce instytucje (Czapliński 2011: 185–196). Tak rozumianą konserwatywną literaturę fantastycznonaukową według rozróżnień przyjętych w niniejszym tekście należałoby określić jako literaturę ludyczną udającą filozoficzną. Pomimo że nie odwołuje się ona do konwencji zbuntowanych robotów, określa zagrożenie związane z rozwojem technologicznym jako zewnętrzne. Sygnałów nadchodzącej katastrofy nie poszukuje w ogólnej refleksji dotyczącej kondycji ludzkości, lecz stwarza opozycję my–oni, czyniąc wroga z reprezentantów odmiennych porządków etyczno-moralnych. Choć nad światem snuje się widmo katastrofy, sugeruje ona, że wystarczy pokonać wroga, by je przegnać. Obrona *status quo* staje się w takim ujęciu środkiem pozwalającym zapobiec negatywnym skutkom rozwoju technologicznego.

Zupełnie inną perspektywę proponuje filozoficzna literatura fantastycznonaukowa. Ona nie boi się tego, że ktoś coś o d b i e r z e ludzkości. Stawia jedynie pytanie, czy człowiek jest w stanie ponieść koszty tego, co sam osiągnie, i jakiego wyboru dokona, kiedy będzie musiał zdecydować o dążeniu do dalszego przekraczania granic bądź o rezygnacji z dalszego postępu w celu ochrony tego, co sam uważa za konstytuujące go jako człowieka.

Bibliografia

- Balcerzan, E. (1996). *Poezja polska w latach 1918–1939*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Baudrillard, J. (2005). *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak. Warszawa: Sic!
- Baumann, Z. (2011). *44 listy ze świata płynnej nowoczesności*, przeł. T. Kunz. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Czapliński, P. (2011). *Resztki nowoczesności*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Houellebecq, M. (2010). *Możliwość wyspy*, przeł. E. Wieleżyńska. Warszawa: WAB.
- Huxley, A. (2015). *Nowy wspaniały świat*, przeł. B. Baran. Warszawa: Muza SA.
- Kurzweil, R. (2013). *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, przeł. E. Chodkowska, A. Nowosielska. Warszawa: Kurhaus Publishing.
- Žižek, S. (2001). *Przekleństwo fantazji*, przeł. A. Chmielewski. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

Katarzyna Kopeć, Wyższa Szkoła Europejska
im. ks. Józefa Tischnera w Krakowie

Zawód: artysta.
Specyfika zawodów artystycznych
w elastycznym kapitalizmie

A Occupation: an Artist. A Specificity
of Artistic Occupations in Flexible Capitalism

Streszczenie

Artyści stanowią ciekawą grupę zawodową, zapowiadającą erę tzw. elastycznego kapitalizmu, w którym nacisk kładzie się właśnie na elastyczność pracowników, oczekując od nich gotowości do zmian i nieustannego podejmowania ryzyka. Celem tekstu jest zilustrowanie głównych tendencji dotyczących pracy w zawodach artystycznych. Analizie poddane są cechy rynku pracy wynikające z popularyzacji tzw. kreatywnego prekariatu, specyfika karier w zawodach artystycznych oraz przekształcenia rynku pracy pod wpływem nowych technologii.

Słowa kluczowe: kultura, zawód, artysta, elastyczny kapitalizm.

Abstract

Artists are an interesting group of professionals heralding the era of the so called flexible capitalism which puts an emphasis on flexibility of workers. The paper's aim is to illustrate key tendencies with regard to work in artistic occupations (*creative work*). The paper analyses the features of work emerging from the creative precariat, the specificity of careers in the artistic field and the transformation of the labour market triggered by new technologies.

Keywords: culture, occupation, artist, flexible capitalism.

Wstęp

Dynamika wielopłaszczyznowych zmian dokonujących się we współczesnej gospodarce znacząco wpływa na sposób rozumienia zawodów artystycznych. Zawody te w klasycznym ujęciu wyróżniał prymat kreatywności – dawało to klarowny obraz artysty wykonującego swoją pracę jako malarz, aktor, poeta, pisarz czy muzyk. Nowe technologie sprzyjają poszerzaniu znaczenia zawodów artystycznych na zawody rozwijające się między innymi w odpowiedzi na powszechność Internetu. Warto zauważyć, że komponent kreatywności staje się domeną już nie wyłącznie artystów, ale i nowych zawodów, tzw. kreatywnych, powstających w obrębie przemysłów kreatywnych: architektury, gier wideo, public relations, grafiki itd.

Artyści są szczególnie ciekawą grupą zawodową, zapowiadającą erę tzw. elastycznego kapitalizmu (*flexible capitalism*) (Sennett 2006), w którym nacisk kładzie się właśnie na elastyczność pracowników, oczekując od nich gotowości do zmian i nieustannego podejmowania ryzyka. W tym modelu gospodarczym nie ma miejsca na rutynę, gdyż zastępuje ją kreatywność – stąd rosnąca popularność rozwiązań uelastyczniających sztywne organizacje hierarchiczne, takich jak praca organizowana wokół projektów (tzw. projektyzacja) czy mobilność pracowników. Jest to sposób działania typowy dla sektora kreatywnego. Okazuje się, że cechy charakterystyczne dla rynku pracy artystów stają się obecnie elementem opisującym tendencje dla rynku pracy w ogóle.

Celem artykułu jest eksploracja struktury obserwowanych zmian przez zasygnalizowanie kluczowych zjawisk w tym obszarze. W artykule analizuję przekształcenia rynku pracy wynikające z upowszechnienia się tzw. kreatywnego prekariatru, rozpatruję specyfikę karier w zawodach artystycznych oraz wymagania stawiane przed pracownikami w sektorze kreatywnym, a także wskazuję na kluczowe obszary podlegające przekształceniom pod wpływem rozpowszechniania się nowych technologii, zwłaszcza Internetu.

Artyści w „nowym wspaniałym świecie pracy”

Przemysł kultury i przemysł kreatywny są postrzegane jako część gospodarki wiedzy i usług. W kreatywności dopatruje się obecnie źródła przewagi konkurencyjnej firm, prawdopodobnie dlatego też obserwujemy dynamiczny rozwój branż specjalizujących się w produkcji dóbr i usług o charakterze kulturalnym czy – bardziej ogólnie – kreatywnym (Pratt 2007). W literaturze zwraca się ponadto uwagę na zjawisko dyfuzji tzw. pracy kreatywnej w wielu sferach życia gospodarczego, w tym w tzw. przemyśle kultury i przemyśle kreatywnym (Hesmondhalgh i Pratt 2005; Pratt 2005, Hesmondhalgh 2007; Lovink i Rossiter 2008). W dyskusjach wokół przemysłu kultury i przemysłu kreatywnego głównie podkreśla się znaczący wpływ kultury na wzrost gospodarczy miast, regionów i państw (Florida 2010), co z pewnością rozbudza nadzieje na wykorzystanie kultury na polu gospodarki (walka z bezrobociem, wzrost innowacyjności itp.). Raport *The Economy of Culture in Europe* (2006) był jednym z pierwszych badań dowodzących za pomocą wskaźników ekonomicznych, że potencjał kultury i jej przemysłów odgrywa dużą rolę w generowaniu PKB i zatrudnienia.

Optymistyczne ujęcie „klasy kreatywnej” jako siły napędowej nowej gospodarki opartej na wiedzy (Florida 2010) ściera się ze spojrzeniem, wedle którego artyści są ikoną „nowego wspaniałego świata pracy” (Beck 2000), w którym ryzyko i odpowiedzialność ponoszone są przez jednostkę (Gill i Pratt 2008; Neff, Wissinger

i Zukin 2005). Artyści są więc forpocztą transformacji uwarunkowań pracy różnych grup społecznych, których wizytówką staje się prekarność środowiska pracy.

Kluczowym zagadnieniem z punktu widzenia niniejszego artykułu jest specyfika zawodów artystycznych – czy szerzej – zawodów kreatywnych we współczesnej gospodarce. W literaturze nie ma zgody co do klasyfikacji zawodów kreatywnych. Wynika to z faktu, iż w samych tzw. przemysłach kreatywnych można wyróżnić stanowiska kreatywne, jak i niekreatywne (np. obsługa techniczna, porządkowa itp.), a wielu twórców (np. projektantów) pracuje w branży motoryzacyjnej czy meblarskiej, a więc poza przemysłem kreatywnym (Kopecka-Piech 2013).

Badania wskazują przynajmniej kilka wiodących cech wyróżniających pracę w zawodach artystycznych (Gill i Pratt 2008), w tym m.in.: przewagę prac wykonywanych w czasie określonym, prace nieregularne, długie godziny pracy, praca oparta na wzorcach bulimicznych (okresy wysokiej intensywności poprzedzone okresami bez pracy), zacieranie się granic pomiędzy pracą a czasem wolnym, niskie wynagrodzenie, wysokie oczekiwania mobilności od pracownika.

Nieprzypadkowo w tym kontekście przychodzi na myśl określenie uwarunkowań pracy artystów jako „prekarnych”, artyści stają się bowiem modelowymi przedsiębiorcami w nowej gospodarce. Dlatego badanie twórców w nowych realiach gospodarki wydaje się tak znaczące dla zrozumienia zmian dotykających również innych zawodów.

Greig de Peuter (2014) pisze o kreatywnym prekariacie dominującym w XXI wieku. Ta dominacja w dużej mierze wynika z eksplozji liczby zawodów kreatywnych, obserwowanej w ciągu ostatnich dwóch dekad. O prekaryzacji pracy w kulturze świadczą mała liczba stabilnych umów o pracę i bardzo wysoki odsetek osób pracujących na podstawie nieregularnie zawieranych, krótko-okresowych umów cywilnoprawnych, samozatrudnienia, a nawet w ramach wolontariatu czy stażu (Ross 2009; Menger 2001).

Artyści często wykonują pracę bez gwarancji wynagrodzenia – bo taka jest logika budżetu projektowego, który nie przewiduje

wynagrodzenia finansowego dla artysty. Zachętą do wzięcia udziału w projekcie jest często, by użyć określeń Pierre'a Bourdieu, kapitał symboliczny (prestiż, renoma, doświadczenie, wiedza o sposobie funkcjonowania świata sztuki) lub kapitał społeczny (rozbudowa sieci współpracy). Dzięki nim mogą cieszyć się oni lepszą pozycją w innych sytuacjach, sprzedawać swoje prace na rynku sztuki, dostawać zaproszenia do nowych projektów itd. (Kozłowski, Sowa, Szreder 2014).

Właściwości rynku pracy artystów

W ostatnich latach często podkreślano ekonomiczną wartość pracowników kreatywnych. W erze kreatywnej siły roboczej (*creative workforce*) (Florida 2010), która często jest umiejscawiana w ramach kreatywnych przemysłów (Caves 2002; Cunningham 2002) oraz w szerszym kontekście ekonomii kreatywnej (Howkins 2002), uważa się, że artyści posiadają zdolności warunkujące możliwość zyskania dużych korzyści o charakterze ekonomicznym. Wśród tych zdolności wymienia się kreatywność, umiejętność rozwiązywania problemów, inteligencję emocjonalną, predyspozycje do pracy w zespole (Bridgstock 2011). Artysta jest zatem ideałem pracownika we współczesnej gospodarce, który wymaga: akceptacji ryzyka, podejścia zadaniowego, umiejętności koncentrowania się na wielu wątkach równocześnie (*multitasking*), przedsiębiorczości (odejście od pracy na etacie w ramach dużej, zbiurokratyzowanej struktury w kierunku różnych form samozatrudnienia), poruszania się w środowisku sieciowym (co rozumiemy nie tyle jako zdolność do wykorzystywania narzędzi internetowych, ile przede wszystkim jako budowanie, utrzymywanie i wykorzystywanie rozległej sieci kontaktów zawodowych), nieustannego promowania siebie (szczególnie, ale nie tylko, w Internecie), postawy ciągłego uczenia się (inwestowanie w siebie poprzez ciągłe doskonalenie warsztatu czy wiedzy). W pewnym sensie artyści są więc prekursorami zmian, które stopniowo obejmują również inne części gospodarki, gdyż

pracownik posiadający ww. cechy to najbardziej pożądanym typem pracownika w epoce elastycznego kapitalizmu (*flexible capitalism*) (Sennett 2006).

Badacze zajmujący się analizami rynku pracy artystów podkreślają m.in. następujące jego właściwości (Towse 2011; Hesmondhalgh 2007; Menger 2001, Ross 2009):

- artyści podejmują więcej niż jedną pracę (*multiple job holders*),
- artyści samozatrudnieni czy tzw. niezależni stanowią grupę dominującą,
- pracę artystyczną cechuje nieregularność (co wiąże się głównie z nagminną sytuacją zawierania kontraktów krótkookresowych na wykonanie danego zadania – kontrakty są krótkookresowe, nie zapewniając przy tym żadnego systemu ochrony pracy),
- perspektywy kariery artystycznej są niepewne (występuje wysokie ryzyko kariery zakończonej niepowodzeniem) i nie kształtują się liniowo (ścieżka awansu nie jest w żaden sposób zdefiniowana),
- występuje duże rozwarstwienie w wysokości zarobków artystów, a traktując tę kwestię szerzej, mamy do czynienia z przepaścią między tymi, którzy osiągnęli sukces, a tymi, którym się nie powiodło (sytuacja typowa dla społeczeństwa, w którym zwycięzca bierze wszystko – *The-Winner-Takes-All-Society*) (Frank i Cook 1996).

Elastyczne normy pracy są w przypadku artystów nie do uniknięcia. Po pierwsze, z powodu braku ciągłości podejmowanych działań artyści angażują się w kilka prac w jednym czasie lub zmieniają jedną pracę na kolejną, ponieważ projekty, w których uczestniczą lub które realizują, są ograniczone w czasie (np. prace sezonowe w trakcie festiwalu, cykl koncertów, krótkoterminowe projekty fotograficzne). Wymóg elastyczności jest konsekwencją specyficznych kwalifikacji poświadczonych zarówno w środowisku pracy artystycznej, jak i coraz wyraźniej w pracy projektowej. Jedną z konsekwencji elastyczności pracowników jest wzrost liczby kontraktów krótkoterminowych, które stwarzają iluzję przyrostu poziomu zatrudnienia (Benhamou 2011).

Tymczasem zapotrzebowanie na produkty artystyczne wydaje się zależne od co najmniej kilku podstawowych czynników: potencjalnych dochodów publiczności, ich wcześniejszych doświadczeń ze sztuką (Throsby 1994). Świat sztuki jest środowiskiem hybrydowym, pełnym paradoksów, w którym łączy się tradycjonalizm i wymogi przedsiębiorczości (Mathieu 2012). Sektor kultury i sztuki jest szczególnie zależny od wsparcia publicznego, które z kolei często faworyzuje określone grupy beneficjentów (np. dzieła o charakterze konserwatywnym kosztem dzieł o charakterze eksperymentalnym), a co więcej, jego priorytety ustalane są według szerszych założeń polityki kulturalnej (Frey 2003). Znaczenie wsparcia publicznego jest kluczowe w sytuacji, gdy stosunkowo niewielki procent przedsięwzięć artystycznych okazuje się rentownymi (trudno również przewidzieć, czy artystyczny produkt stanie się „hitem” [Hodsoll 2002]).

Rynek pracy artystów jest określanym jako wyjątkowy (Abbing 2002). Średnie zarobki w obszarze sztuki są niższe niż innych pracowników o porównywalnym edukacyjnym i demograficznym profilu, artyści doświadczają też dłuższych okresów bezrobocia (Throsby i Hollister 2003). Artyści są jednak gotowi pracować za niskie wynagrodzenie, w niepełnym wymiarze lub łączyć pracę artysty z pracą dodatkową, żeby tylko móc funkcjonować jako artysta (Papandrea i Albon 2004).

Ścieżka kariery artystów

Ulrich Beck (2000) twierdzi, że zachodnie społeczeństwa, przechodząc do kolejnej fazy nowoczesności, stawiane są przed nowymi uwarunkowaniami pracy, w której dominującym elementem jest ryzyko. Przykład tych zmian stanowi schyłek kariery rozumianej jako centralna instytucja społeczna XX-wiecznej cywilizacji przemysłowej (Flores i Gray 2000). Pozwalała ona na osiągnięcie indywidualnej autonomii przez budowanie pewnej ciągłości kariery, z kolei odejście od tego porządku wzbudza niepokój określanym przez Richarda Sennetta jako „korozja charakteru” (Sennett 2006, 2010).

Kariera w rozumieniu tradycyjnym, linearnym, jest wypierana przez pojawienie się gospodarek opartych na wiedzy, które warunkują fundamentalną zmianę aspiracji pracującej większości. Te zmiany nie polegają jedynie na ciągłym doksztalcaniu się czy wielokrotnej zmianie pracy w trakcie kariery zawodowej. Idea kariery staje się w ogóle mniej znacząca w kontekście życia zawodowego (Flores i Gray 2000), właśnie ze względu na jej fragmentaryczność i niepewność.

Fala zmian organizacyjnych, jaka od lat 90. XX wieku przetoczyła się przez światową gospodarkę, nie ominęła struktur zatrudnienia. Demontaż silnych struktur hierarchicznych i rozwój struktur opartych na logice sieci macierzowych (tego typu struktury wykorzystywane są m.in. w pracy projektowej) wpłynęły na przekształcanie ścieżek karier pracowników. Nastąpiło odejście od karier wyznaczonych przez wymogi biurokracji w kierunku takich, których logika podyktowana została specyfiką pracy projektowej.

Flores i Gray (2000) dostrzegają dwie hybrydowe formy życia zawodowego w zachodnich społeczeństwach – usieciowioną i przedsiębiorczą. Charakteryzuje je wysokie tempo pracy, globalna komunikacja, oparcie w projektach. Te formy pracy budują nową logikę dobra społecznego i wartości etycznych zastępujących wartości przypisywane dotychczas tradycyjnej karierze. Przykładem może tu być kariera zawodowa artystów (obecnie również pracowników branż kreatywnych), która nie jest organizowana wokół wytyczonej, linearnej ścieżki, ale wokół projektów, które gromadzi się w portfolio (*portfolio workers*; Flores i Gray 2000). Zamiast długofalowego poświęcenia się wybranej profesji przedstawiciele sieciowej kariery wykorzystują kilka swoich talentów, angażując się w projekty o różnym profilu w sposób synchroniczny lub asynchroniczny. W kontekście pracowników kreatywnych oznacza to, że podejmują oni pracę w danym zawodzie, by po kilku latach dokonać reorientacji zawodowej, potem znów podjąć decyzję o założeniu własnej działalności o zupełnie innym profilu. Tego typu ścieżkę kariery sieciowej można porównać ze zbiorem krótkich historii o różnych narracjach (Flores i Gray 2000).

Na czym polega sukces w karierze artystycznej? Badacze tematu podkreślają, że poziom sukcesu jest wartością mocno zsubiektywizowaną (Arthur, Khapova, Wilderom 2005) – jednostki same wyznaczają ścieżkę kariery wedle indywidualnych reguł i zasad. W ramach tak zdefiniowanych postorganizacyjnych ścieżek „karier bez granic” (*boundaryless career*) (Arthur, Rousseau 1996) osiągnięcie sukcesu jest wysoce sprzężone z indywidualnymi predyspozycjami do zarządzania swoją karierą. Artyści podążają ścieżką kariery bez granic, która charakteryzuje się: alineralnością, samozatrudnieniem, pracą w niepełnym wymiarze godzin oraz przypadkowością w podejmowaniu pracy wraz z jej ciągłym szkoleniem. Sennett określa to hasłem „nic na długo”, podkreślając, że:

[...] dziś w świecie pracy zanika tradycyjny model kariery wiodącej krok za krokiem przez korytarze jednej bądź dwóch instytucji, nie można już korzystać z jednego zestawu umiejętności przez cały okres aktywności zawodowej (Sennett 2006: 22).

W przypadku artystów oznacza to na przykład kształtowanie dobrej reputacji, która może gwarantować pozyskiwanie zleceń czasowych na rynku pracy. Co ciekawe, Throsby i Thompson (1995) zauważają korelację między liczbą zrealizowanych projektów czy zleceń a wzrostem reputacji – bowiem im więcej zleceń podjęto, tym reputacja oceniana jest jako wyższa. De Fillipi i Arthur (1996) podkreślają konieczność uczenia się, jak gromadzić portfolio swoich umiejętności i wdrażać je w życie w projektach. Tak bowiem rozumiany jest klucz do osiągnięcia sukcesu w ramach współczesnie pojmowanej kariery (Mathieu 2012). Tak rozumiana kariera osadzona jest w paradoksalnej sytuacji, w której mimo wysokiego odsetka absolwentów kierunków artystycznych obserwuje się niskie znaczenie dyplomu w budowaniu kariery: kluczowe są tu doświadczenie i reputacja (zjawisko to jest coraz częściej zauważane w odniesieniu do absolwentów kierunków pozaartystycznych; zob. Sennett 2006, 2010). Ponieważ dyplomy nie mają decydującego znaczenia w procesie budowania kariery, niskie bariery wejścia

na rynek artystów zachęcają osoby o różnym wykształceniu do spróbowania sił na tej ścieżce zawodowej. Throsby i Thompson (1995) dowiedli tej prawidłowości na przykładzie artystów z obszaru sztuk wizualnych. Obecnie obserwuje się ekspansję tych cech na prywatne rynki pracy (głównie przemysł kultury i przemysł kreatywny). Tak uwarunkowana praca kreatywna oznacza, że rynki pracy wypełnią się pracą nacechowaną nieregularnością, niepewnością i brakiem zabezpieczenia socjalnego (Hesmondhalgh 2007).

Artyści często mają silną motywację wewnętrzną do osiągnięcia sukcesu (kariera proteuszowa – Bridgstock 2011). Zaangażowanie w pracę opiera się na pasji i przywiązaniu do tożsamości kreatywnego pracownika (np. projektant stron WWW, projektant mody, artysta), które stanowi fuzję nieformalnego środowiska pracy (bohemy) i przedsiębiorczości, której towarzyszy strach o pracę zarobkową oraz o bieżącą aktualizację swoich umiejętności na szybko zmieniających się polach (Banks 2007; McRobbie 2016, Neff, Wissinger i Zukin 2005; Ross 2003).

Wpływ Internetu i technologii cyfrowych na pracę w zawodach artystycznych

Internet podważa logikę dotychczasowego porządku ekonomicznego. Wpływa na fundamentalną transformację pracy, pracowników i organizacji pracy w dobie kultury uczestnictwa. Przykładem tego zjawiska jest dominacja wolontariatu stającego się niestandardową formą współpracy w stosunku do przemijających relacji opartych na zatrudnieniu, temporalności angażowania pracownika, braku wzorca kariery zawodowej, braku odgórnie zleconych zadań, powszechnej elastyczności warunków pracy i typów pracowników. Internet mobilizuje miliony internautów do bezpłatnej współpracy nad różnymi projektami z pominięciem tradycyjnych hierarchicznych form organizacyjnych czy bodźców finansowych. (Przykładem struktury pomijającej elementy dotychczas uznawane za niezbędne w organizacjach, takie jak hierarchiczna kontrola, umowy o pracę,

wynagrodzenia finansowe, ścieżka kariery itd., jest Wikipedia). Kultura uczestnictwa, tworząca się na styku sektora kultury i sztuki oraz sektora technologii nowych mediów, umożliwia przeciętnemu konsumentowi archiwizowanie, interpretowanie i recyrkulację treści medialnych w dynamiczny sposób (Jenkins i in. 2009).

W literaturze pojawiają się jednak głosy o ograniczonym wpływie Internetu na pracę w zawodach artystycznych. Wpływają one z przekonania, że sensem artystycznej aktywności jest kreatywność, a nie technologia. Wpływ technologii jest odczuwalny głównie w pokrewnych działaniach, jak sprzedaż, logistyka, finansowanie, a rdzeń działalności artystycznej wymaga przede wszystkim umiejętności od pracownika (*skilled work*) (Greffé 2004). Technologia co prawda obniża poziom kapitału finansowego wymaganego dla danej działalności, lecz w przypadku artystów ma to znaczenie marginalne.

Xavier Greffé (2004) uważa, że Internet prowadzi do głębokich przekształceń działalności artystycznej. Pytania o głębokość tych przekształceń w dużej mierze sprowadzają się do dylematu, czy cyfrowe technologie zmieniają jedynie sposób reprodukcji znaków, bez wpływu na treść (tak jak było w przypadku pojawienia się maszyny do pisania), czy też ingerują w naturę kreacji artystycznej. Internet to, rzecz jasna, lepsze (szybsze i rozleglejsze) możliwości dystrybucji informacji. Pierwszym efektem digitalizacji jest ułatwienie obiegu idei i wzorców. Następnie technologia poszerza rynek i przyspiesza jego funkcjonowanie. Idąc dalej, dzięki technologii przekształceniu ulega natura granic oddzielających tradycyjne obszary działalności artystycznej. Granice między literaturą, sztukami plastycznymi, muzyką, pokazami na żywo były kiedyś bardziej wyraźne. Dzieło sztuki staje się algorytmem, który można zmienić i zaadaptować na potrzeby innych mediów. Digitalizacja jest katalizatorem tego zjawiska przez wprowadzenie elementu wymienności w pracach należących do różnych obszarów (Greffé 2004).

Co ważne, publikowanie online pozwala jednak również na zaangażowanie czytelników w tworzenie tekstu. Oznacza to publiczną partycypację w kreowaniu dzieł sztuki, np. w ramach schematu

działania określanego jako *crowdsourcing* (Brabham 2011). W rezultacie zacierają się granice między twórcą a odbiorcą dzieła. Na zacieranie granic pomiędzy profesjonalnymi twórcami a konsumentami kultury wpływają niskie bariery wejścia do świata społeczności online, jak również egalitarne reguły działania w projektach internetowych.

W pewnym zakresie ta tendencja współgra z zmianami w percepcji takich terminów jak profesjonalista i amator (Brabham 2011; Literat 2012). Kiedyś pojęcia te stanowiły antytezę, teraz często trudno je od siebie oddzielić. Zatarcie granic między profesjonalistą a amatorem jest odwróceniem trendu, który swoje apogeum osiągnął w ramach zbiurokratyzowanego i zinstytucjonalizowanego społeczeństwa XX wieku. Autorzy raportu *The Pro-Am Revolution* [Rewolucja profesjonalnych amatorów] zauważają, że wiek XX (z certyfikacją, biurokratyzacją, hierarchizacją, instytucjonalizacją) zdewaluował amatora jako osobę o niższych kwalifikacjach. „Amatorstwo stało się terminem niepoważnym. Profesjonalizm stał się z kolei synonimem powagi i wysokich standardów” (Leadbeater i Miller 2004: 12). Wiek XX stawiał bariery – trzeba było posiadać certyfikat, by wykonywać dane zadania. (W Polsce w okresie PRL-u silne było dążenie do sformalizowania statusu artysty i uzależnienia posiadania tego statusu od uzyskania formalnych kwalifikacji, np. w formie egzaminu państwowego). Projekty w Internecie negują podział na amatorów i profesjonalistów i wprowadzają egalitarne zasady uczestnictwa. Amatorzy znów są doceniani, gdyż znikają bariery formalne w działalności kulturotwórczej. Internet powoduje, że amatorzy mogą się dzielić wynikami swojej pracy z audytorium.

Zacieranie się różnic między amatorami a profesjonalistami jest podsycane z jednej strony przez powszechność uczestnictwa w społecznościach online, a z drugiej strony przez rozwój cyfrowych narzędzi kreatywnych (np. pakiet Adobe Creative Suite, który jest standardowym narzędziem pracy projektantów cyfrowych i nie tylko, niezależnie od tego, czy tworzą na potrzeby druku, filmu, telewizji czy Internetu [Składanek 2010]). Cyfrowe narzędzia kreatywne godzą bowiem wymóg zaawansowanej funkcjonalności

z daleko idącą otwartością na wszelkie kreatywne wyzwania, z jakimi konfrontowani są profesjonalni twórcy, oraz z wymogiem łatwości użycia, który pozwala na skuteczną i szybką pracę także dla początkujących użytkowników. Stąd w tej hybrydowej przestrzeni realnej wirtualności tworzyć może każdy, choć – jak słusznie uważa Składanek – nie każdy może być artystą (Składanek 2010).

Podsumowanie

Artyści są awangardą transformacji rynków pracy we współczesnym kapitalizmie. Z jednej strony są siłą sprawczą ponowoczesnych społeczeństw (zwłaszcza wedle optymistycznego ujęcia klasy kreatywnej wg Richarda Floridy), z drugiej są pierwszymi, którzy doświadczają negatywnych skutków wyznaczającej kierunek ponowoczesnej gospodarki, tendencji do elastyczności i deregulacji. Rynki oferują bowiem zatrudnienie nacechowane nieregularnością, niepewnością i brakiem zabezpieczenia socjalnego, wypierając tradycyjne formy pracy (status pracownika etatowego), która podąża drogą wytyczoną wedle linearnych ścieżek kariery.

Można się zastanawiać, czy upowszechnienie idealnego modelu pracownika współczesnego kapitalizmu, uosobianego przez pracownika zawodów kreatywnych, to sytuacja korzystna dla gospodarki utożsamianej z zagregowanymi wskaźnikami wzrostu. Przede wszystkim jednak otwarte pozostaje pytanie, czy rozpowszechnienie tego modelu świadczenia pracy jest korzystne dla pracownika.

Bibliografia

- Abbing, H. (2002). *Why Are Artists Poor? The Exceptional Economy of the Arts*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Arthur, M.; Khapova, S.; Wilderom, C. (2005). *Career Success in a Boundaryless Career Worlds*, Journal of Organizational Behavior, Special Issue: Reconceptualizing Career Success, 26(2).

- Arthur, M.; Rousseau, D. (1996). *The Boundaryless Career. A New Employment Principle for a New Organizational Era*, Oxford: Oxford University Press.
- Banks, M. (2007). *The Politics of Cultural Work*. New York: Palgrave Macmillan.
- Beck, U. (2000). *The New Brave World of Work*. Cambridge: Polity.
- Benhamou, F. (2011). *Artists Labour Markets*, [w:] R. Towse, *A Handbook of Cultural Economics*, Cheltenham/Northampton: Edward Elgar.
- Brabham, D. (2011). *Myth of Amateur Crowds*. *Information, Communication and Society*, 15(3).
- Bridgstock, R. (2011). *The Protean Careers of Artists: Exploring Skill and Attitude Predictors of Success*. LAP LAMBERT Academic Publishing.
- Caves, R. (2002). *Creative Industries. Contracts Between Arts and Commerce*. Harvard: Harvard University Press.
- Cunningham, S. (2002). *From Cultural to Creative Industries: Theory, Industry, and Policy Implications*. Media Information Australia Incorporating Culture & Policy, 102.
- De Fillippi, R.; Arthur, M. (1996). *Boundaryless Contexts and Career: A Competency-Based Perspective*, [w:] M. Arthur, D. Rousseau (eds.), *The Boundaryless Career: A New Employment Principle for a New Organizational Era*, New York: Oxford University Press.
- Flores, F.; Gray, J. (2000). *Entrepreneurship and the Wired Life. Work in the Wake of Career*. London: Demos. <http://www.demos.co.uk/files/entrepreneurshipandthewiredlife.pdf> (dostęp: 10.04.2016).
- Florida, R. (2010). *Narodziny klasy kreatywnej oraz jej wpływ na przeobrażenia w charakterze pracy, wypoczynku, społeczeństwa i życia codziennego*, przeł. T. Krzyżanowski, M. Penkala. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Frank, R.; Cook, Ph. (1996). *The Winner-Takes-All-Society: Why the Few at the Top Get So Much More Than the Rest of Us*. New York: Penguin Books.
- Frey, B. (2003). *Arts and Economics. Analysis and Cultural Policy*. Berlin: Springer-Verlag.
- Gill, R.; Pratt, A. (2008). *In the Social Factory? Immaterial Labour, Precariousness and Cultural Work*. *Theory, Culture & Society*, 25(7–8).
- Grefe, X. (2004). *Artistic Jobs in the Digital Age*. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 34(1).

- Greig, P. (2014). *Beyond the Model Worker: Surveying a Creative Precariat*, Culture Unbound, 6.
- Hesmondhalgh, D. (2007). *Creative Labour as a Basis for a Critique of Creative Industries Policy*, [w:] G. Lovink, N. Rossiter (eds.), *My Creativity Reader. A Critique of Creative Industries*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Hesmondhalgh, D.; Pratt, A. (2005). *Cultural Industries and Cultural Policy*. *International Journal of Cultural Policy*, 11(1).
- Hesmondhalgh, D. (2007). *The Cultural Industries*. 2nd edition. London and Los Angeles: SAGE.
- Hodsoll, F. (2002). *Cultural Transactions*. *Journal of Arts Management, Law and Society*, 32(2).
- Howkins, J. (2002). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. Penguin Books Limited.
- Jenkins, H. i in. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. *Media Education for the 21st Century*, MIT Press.
- Kopec-Ka-Kopec, K. (2013). *Spory o przemysły kreatywne*. *Kultura i Edukacja*, 3(96).
- Kozłowski, M.; Sowa, J.; Szreder, K. (2014). *Fabryka sztuki. Podział pracy oraz dystrybucja kapitałów społecznych w polu sztuk wizualnych we współczesnej Polsce*. Warszawa: Wolny Uniwersytet Warszawa. <http://nck.pl/media/attachments/317188/Fabryka%20Sztuki.pdf> (dostęp: 10.04.2016).
- Leadbeater, Ch.; Miller, P. (2004). *The Pro-Am Revolution. How Enthusiasts Are Changing Our Economy and Society*. London: Demos. <http://www.demos.co.uk/files/proamrevolutionfinal.pdf> (dostęp: 10.04.2016).
- Literat, I. (2012). *The Work of Art in the Age of Mediated Participation: Crowdsourced Art and Collective Creativity*. *International Journal of Communication*, 6.
- Lovink, G.; Rossiter, N. (2008). *My Creativity Reader: A Critique of Creative Industries*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Mathieu, Ch. (ed.) (2012). *Careers in Creative Industries*. Oxon: Routledge.
- McRobbie, A. (2016). *Be Creative: Making a Living in the New Culture Industries*. Malden: Polity Press.
- Menger, P.M. (2001). *Artists as Workers. Theoretical and Methodological Challenges*. *Poetics*, 28.

- Neff, G.; Wissinger E.; Zukin, S. (2005). *Entrepreneurial Labor among Cultural Producers: "Cool Jobs in Hot Industries"*. *Social Semiotics*, 15(3).
- Papandrea, F.; Albon, R. (2004). *A Model of Employment in the Arts*, *Australian Economic Papers*, 43(3).
- Pratt, A. (2007). *The State of the Cultural Economy: The Rise of the Cultural Economy and the Challenges to Cultural Policy Making*, [w:] A.P. Ribeiro (ed.), *The Urgency of Theory*. Manchester, UK: Carcanet Press/Gulbenkian Foundation.
- Pratt, A. (2005). *Cultural Industries and Public Policy*. *International Journal of Cultural Policy*, 11(1).
- Ross, A. (2009). *Nice Work If You Can Get It. Life and Labour in Precarious Times*. New York–London: New York University Press.
- Sennett, R. (2006). *Korożka charakteru. Osobiste konsekwencje pracy w nowym kapitalizmie*, przeł. J. Dzierzgowski, Ł. Mikołajewski. Warszawa: Muza.
- Sennett, R. (2010). *Kultura nowego kapitalizmu*, przeł. G. Brzozowski, K. Osłowski. Warszawa: Muza.
- Składanek, P. (2010). *Kreatywność i współdziałanie w epoce cyfrowej. Praktyki, społeczności, przestrzenie i narzędzia*, [w:] P. Zawojski (red.), *Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce. Praktyka w teorii*. Szczecin: Make It Funky Production.
- The Economy of Culture in Europe* (2006). KEA European Affairs. http://ec.europa.eu/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf (dostęp: 10.04.2016).
- Throsby, D.; Thompson, B. (1995). *Artists at Work*. Sydney: Australia Council.
- Throsby, D. (1994). *The Production and Consumption of the Arts: A View of Cultural Economics*. *Journal of Economic Literature*, 32(1).
- Throsby, D.; Hollister, V. (2003). *Don't Give Up Your Day Job*. An Economic Study of Professional Artists in Australia. Sydney: Macquarie University.
- Towse, R. (2011). *A Handbook of Cultural Economics*, 2nd Edition, Cheltenham–Northampton: Edward Elgar.

Noty o autorach (alfabetycznie)

Bakun Martyna, w 2015 roku obroniła pracę magisterską i dyplom artystyczny na Wydziale Artystycznym Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie na kierunku grafika. Doktorantka Instytutu Kulturoznawstwa UMCS w Zakładzie Teorii Kultury i Metodologii Nauk o Kulturze. W pracy naukowej zajmuje się badaniem niezależnych gier wideo. Studia łączy z pracą jako grafik, w wolnym czasie zajmuje się graniem i projektowaniem gier wideo.

dr Bohdziewicz Janusz, teoretyk mediów i kultury, adiunkt w Zakładzie Teorii Literatury i Badań Kulturowych w Instytucie Polonistyki Akademii Pomorskiej w Słupsku. Laureat Nagrody Specjalnej Dyrektora Narodowego Centrum Kultury w X edycji konkursu na najlepszą pracę doktorską w dziedzinie nauk o kulturze, która została wydana jako *Piękno aktualności. Telewizja bycia u progu czasu* (Warszawa 2014). Mieszka w Sopocie.

Chaberski Mateusz, doktorant w Katedrze Performatyki Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego, stypendysta wsparty finansowaniem Fundacji na rzecz Nauki Polskiej (FNP). Interesuje się zagadnieniem pamięci zbiorowej, współczesną teorią asamblaży oraz teorią i praktyką tłumaczenia dramatu. Współpracuje z Didaskaliami. Autor książki *Doświadczenie (syn)estetyczne. Performatywne aspekty przedstawień site-specific* (Kraków 2015).

Gałuszka Damian, absolwent socjologii na Wydziale Humanistycznym Akademii Górniczo-Hutniczej, członek Collegium Invisible, w którego ramach realizuje tutorial pod przewodnictwem dra hab. Mirosława Filiciaka, prof. USWPS. Pomysłodawca i współorganizator ogólnopolskiej konferencji naukowej „Technologiczno-społeczne oblicza XXI wieku”, stypendysta MEN; zainteresowany mediami cyfrowymi (zwłaszcza gramami wideo) oraz badaniami z zakresu Science, Technology and Society (STS).

Kalinowska Anna, kulturoznawczyni, doktorantka Interdyscyplinarnych Studiów Doktoranckich na Uniwersytecie Humanistyczno-społecznym SWPS, gdzie zajmuje się społecznymi aspektami uczestnictwa w kulturze cyfrowej i bierze udział w interdyscyplinarnych projektach badawczych. Absolwentka podyplomowych studiów prawa własności intelektualnej na Uniwersytecie Jagiellońskim. Od 2012 roku aktywna naukowo, pracowała badawczo przy wielu raportach z pogranicza socjologii i studiów kulturowych, m.in. na zlecenie Narodowego Centrum Kultury oraz Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Prelegentka licznych konferencji naukowych, m.in.: DARIAH. Humanistyka Cyfrowa, THATCamp Polska, Light. Move. Festival, Cyber Academy ESK 2016. Jest wykładowcą cyklu „Cyber Academy” Europejskiej Stolicy Kultury 2016. Obecnie realizuje samodzielny projekt badawczy, dotyczący wpływu praktyk medialnych na stosowanie tzw. technologii siebie z popkulturowym suplementem o nazwie „Od A do końca Internetu” (odado.xyz). Współtworzyła agencję lokalnej promocji LokaLOVE; na co dzień pracuje w obszarze projektowania strategii wizerunkowych dla lokalnych biznesów.

Kilian Edyta, doktorantka na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Zainteresowania z obszaru nowych mediów i literatury elektronicznej. Swoją rozprawę doktorską poświęca analizie i interpretacji leksji (podstawowej jednostce hipertekstu) w kontekście polskiej poezji cybernetycznej.

dr Kopeć Katarzyna, absolwentka zarządzania na Uniwersytecie Jagiellońskim (2013). Obecnie pracuje jako adiunkt w Wyższej Szkole Europejskiej im. ks. Józefa Tischnera w Krakowie. Autorka monografii *Finansowanie kultury w ramach społecznej odpowiedzialności biznesu* (Kraków 2014).

Nowaczyk-Basińska Katarzyna, doktorantka w Katedrze Dramatu, Teatru i Widowisk Uniwersytetu im. A. Mickiewicza w Poznaniu. Jej zainteresowania badawcze związane są z posthumanistycznymi przekształceniami kategorii *humanitas* i współczesnymi koncepcjami technologicznie produkowanej nieśmiertelności. Publikowała m.in. w *Didaskaliach*, *Czasie Kultury* i *Gazecie Wyborczej*. W roku 2014 została stypendystką Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego.

dr Olzacka Elżbieta, doktor nauk społecznych, absolwentka socjologii i roszoznawstwa na Uniwersytecie Jagiellońskim. Wykłada w Katedrze Porównawczych Studiów Cywilizacji (UJ). Interesują ją związki wojny i kultury – tak w wymiarze teoretycznym, jak praktycznym, a także przemiany kulturowe we współczesnej Rosji i post-radzieckiej Azji Centralnej.

Petrowicz Marcin, miłośnik gier, absolwent filmoznawstwa w Instytucie Sztuk Audiowizualnych, doktorant nauk o sztuce na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego. Przewodniczący krakowskiego koła Polskiego Towarzystwa Gier. Naukowo zajmuje się grami, nie tylko komputerowymi. Szczególnie interesują go mechanika i reguły gier.

dr Ptaszek Grzegorz, adiunkt na Wydziale Humanistycznym Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie; autor monografii *Talk show. Szczerść na ekranie?* (Warszawa 2007), współredaktor kilku tomów zbiorowych poświęconych społeczno-kulturowym i psychologicznym aspektom mediów, autor kilkudziesięciu artykułów na ten temat m.in. w *Kulturze Popularnej* i *Przeglądzie Humanistycznym*.

Jego zainteresowania naukowe dotyczą głównie genologii medialnej, recepcji tekstów medialnych i edukacji medialnej; wiceprezes Polskiego Towarzystwa Edukacji Medialnej.

Ronge Gerard, student filologii polskiej w ramach Międzyobszarowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych i Społecznych Uniwersytetu im. A. Mickiewicza w Poznaniu. Interesuje się szeroko rozumianą teorią literatury i kultury oraz ich związkami z filozofią. Stały współpracownik czasopisma kulturalno-literackiego *Pro Arte* oraz sekretarz redakcji kwartalnika naukowego *Forum Poetyki*.

Rorot Wiktor, student Kolegium Międzyobszarowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych i Społecznych na Uniwersytecie Warszawskim. Od początku studiów jego zainteresowania badawcze dotyczą szeroko rozumianej humanistyki cyfrowej jako formy namysłu nad zmianami, które powodowane są przez media cyfrowe.

Szymański Kamil, magister europeistyki, doktorant na Wydziale Filozofii i Socjologii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Zainteresowania naukowe: filozofia techniki, transhumanizm, historiozofia, filozofia kultury.

Zawadzki Przemysław, student filozofii na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie. Jego zainteresowania naukowe obejmują tradycyjne działy filozofii jak metafizyka i filozofia nauki, technologie transhumanizmu, a także kognitywistyczne i psychologiczne wątki w filozofii.

dr Żuchowska-Skiba Dorota, adiunkt na Wydziale Humanistycznym Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie. Zainteresowania naukowe łączą analizę mediów masowych, zwłaszcza nowych mediów, z perspektywą działań zbiorowych podejmowanych w rzeczywistości społecznej i wirtualnej. Szczególną uwagę koncentruje na nowych ruchach społecznych powstających w Internecie i nowych formach aktywności społecznej, publicznej i obywatelskiej w dobie społeczeństwa sieci.