

PHILOSOPHYPULP

VOL. 2



RED.

KAMILA GRABOWSKA-DERLATKA

JAKUB GOMUŁKA

RACHEL „PREPPIKOMA” PALM

PHILOSOPHY PULP

VOL. 2

PHILOSOPHY PULP

VOL. 2

RED.

KAMILA GRABOWSKA-DERLATKA

JAKUB GOMULEKA

RACHEL „PREPPIKOMA” PALM

© Copyright by Authors & Wydawnictwo Libron
Kraków 2022

ISBN: 978-83-66269-91-0

DOI: 10.19265/2022.9910

Recenzja:

dr Łukasz Kucharczyk

Redakcja tekstów polskich

Karolina Klinowska

Redakcja tekstów angielskich

Anna Sekułowicz

Korekta

Aneta Dzidek

Skład

Anna Kędroń

Projekt okładki

Kamila Grabowska-Derlatka

Publikacja sfinansowana przez Uniwersytet Pedagogiczny
im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie



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

- 7 Wstęp
- 15 **MATEUSZ BAGIŃSKI**
„O płci inaczej” – alternatywne wizje płciowości w twórczości Ursuli Le Guin
- 29 **PAWEŁ GRABARCZYK**
Estetyczne i etyczne implikacje fantomatyki
- 43 **KAMIŁA GRABOWSKA-DERLATKA**
Allotopie miast fantastycznych w japońskiej popkulturze. Wizja fantastyczności Rogera Caillois
- 61 **KAMIŁA GRABOWSKA-DERLATKA**
Sympathy for the Devil. The Process of Laicisation of the Devil in Post-Faustian Culture Using the Example of Azazel
- 71 **FILIP KOBIELA**
O prawie Lema i jego rozwiniętej postaci
- 91 **LILIANA KOZAK**
Czas wizjonerów
- 109 **KAMIŁ MUZYKA**
Górnicy von Neumanna – surowce kosmiczne, roboty, industriaforming
- 129 **RACHEL „PREPPIKOMA” PALM**
Teogonia technologiczna. Nominalistyczna koncepcja bóstwa dla transhumanizmu i posthumanizmu
- 145 **MARTYNA PUSTOSZKIN**
Problem synchronicznej tożsamości osobowej na przykładzie paradoksu duplikatów

- 159 MATEUSZ SAWCZYN**
Ideal bohatera w obiektywistycznych komiksach Steve'a Ditki
- 179 MATEUSZ SAWCZYN, PATRYK TRZCIONKA**
Artificial Intelligence in Movies and TV: Its Consciousness
and Humanness
- 207 WERONIKA STAWIŃSKA**
Przestępczość a antropologiczny rozwój człowieka

Wstęp

W pierwszym tomie *PhilosophyPulp* staraliśmy i starałyśmy się odpowiedzieć na pytanie, czy należy w ogóle badać kulturę popularną. Dzisiaj, po pięciu konferencjach i publikacji monografii, mamy nadzieję, że odpowiedź przynajmniej dla niektórych stała się jaśniejsza. Mimo to jest jeszcze wiele problemów do rozwiązania. Szczególnie jeden: jeśli już badać popkulturę – to jak to robić? Jakie aspekty kultury popularnej są dzisiaj najistotniejsze? Które metody i paradygmaty zastosować do badania tego zjawiska? Czy preferować podejście ilościowe, czy jakościowe? Czy powinniśmy i powinnyśmy badać popkulturę w kontekście socjologicznym, psychologicznym, filozoficznym, a może kulturoznawczym?

Początkowo – już niemal wiek temu – kultura popularna była przedmiotem badań głównie filozofów i kulturoznawców. Wystarczy wspomnieć o licznych wczesnych pracach na temat kina, komiksów i fotografii (Benjamin, 1935; Adorno, Horkheimer, 1944). Pierwotnie obywano się w nich bez adekwatnej definicji terminu. Analizy koncentrowały się wokół zjawisk nazywanych „masowymi mediami”, „kulturą masową”, „przemysłem kulturalnym” (Adorno, Horkheimer, 1944), „kulturą mas” (Gasset, 1957), „kulturą niską” (Williams, 1974), „reprodukcją dzieła” (Benjamin, 1931, 1935) i im podobnych. Jednym z pierwszych teoretyków, który użył terminu *kultura popularna* w badaniach kulturoznawczych i estetycznych, był Raymond Williams. Sytuował on to zjawisko pomiędzy „kulturą tworzoną dla ludzi” oraz „kulturą tworzoną przez ludzi” (Williams, 1974).

Te wczesne prace filozofów kultury i estetyków miały charakter głównie teoretyczny i pisane były z perspektywy tzw. kultury wysokiej. Pierwszej próby zdefiniowania kultury popularnej w kontekście niepejoratywnym podjął się dopiero Raymond Williams, ale osobą, której faktycznie się to w końcu udało był John Fiske (1989). Po Fiskem przyszli inni i inne, a nowym fascynującym obiektem badań stał się jeden z najbardziej kluczowych aspektów kultury popularnej: fandom.

To właśnie dzięki swoim badaniom nad fandomami Fiske stał się tym autorem, który wytrącił studia nad popkulturą z kolein jałowego teoretyzowania. Jego pionierskie badania praktyczne koncentrowały się na analizie ekonomii kulturowej fandomów (Fiske, 1992), uprawianych wewnątrz nich rozrywkach, a także formach dyskryminacji fanów (Fiske, 1989). Jego badania opierały się na metodach jakościowych oraz w znacznej mierze na dorobku filozofii kultury. Mimo wszystko to najprawdopodobniej one pchnęły rozwój badań nad popkulturą w stronę innych dyscyplin naukowych, w tym etyki, bioetyki, socjologii, psychologii, a nawet matematyki, fizyki i biotechnologii.

Innym kulturoznawcą, który miał olbrzymi wpływ na światowe badania nad fandomami, był Henry Jenkins. W swoich pracach skupiał się na fenomenie aktywnego uczestnictwa w kulturze popularnej. Za swoją myśl przewodnią uznał tezę Fiskego, że „kultura popularna formułowana jest zawsze w reakcji na siły dominacji – i nigdy zgodnie z nimi” (1989, s. 43 [tłum. K. G.-D.]). Jenkins (1992) był pierwszym badaczem, który opisał fandomy jako społeczności interpretujące kulturę, mające tendencję do formułowania aktywnego dyskursu wokół danego dzieła lub franczyzy, nie będące zatem tylko grupami biernych odbiorców.

Z dzisiejszej perspektywy widać, że prace Fiskego i Jenkinsa nadały kierunek dalszym badaniom nad popkulturą. Współcześnie kładzie się w nich nacisk na analizę fandomów i konkretnych dzieł, a nie na tworzenie teorii i definicji. Poza tym stały się one

silnie interdyscyplinarne i wychodzą daleko poza ramy kulturoznawstwa czy estetyki.

Fenomen fandomów został dokładnie i rzetelnie przebadany niemal na całym świecie. W 2017 roku Jonathan Gray, Cornel Sandvoss, i C. Lee Harrington opublikowali do dziś najbardziej kompleksową monografię na ten temat. Podzielili w niej dyskurs badawczy fandomów na trzy fale. Pierwszą z nich reprezentowali Fiske i Jenkins – to dzięki nim fandomy zyskały na znaczeniu jako kolektywne, aktywne społeczności interpretatorskie (Gray, Sandvoss, Lee Harrington, 2017 [tłum. K. G.-D.]). Druga fala reprezentowana przez Chada Della (1998), Lyn Thomas (2002) i Kevina Dixona (2012) eksplorowała mroczniejszą stronę ruchów fanowskich poprzez opisywanie mechanizmów tworzenia się hierarchii i związanych z nimi nowych, tym razem wewnętrznych form dyskryminacji (Gray i in., 2017). Badacze ci pokazali, że fandomy „nie są apriorycznymi sferami autonomii kulturowej i oporu” (Gray i in., 2017, s. 24), ale nie mieli wiele do powiedzenia na temat indywidualnych motywacji, rozrywek i przyjemności samych fanów, będących głównym przedmiotem zainteresowania autorów należących do pierwszej fali. Badacze trzeciej fali, między innymi Sandvoss (2005), starali się ponownie skupić na tych właśnie aspektach poprzez opisy tożsamości i relacji intrapersonalnych samych fanów oraz związanych z nimi obiektów zafascynowania – zarówno samych dzieł, jak i materialnej strony kultury fanowskiej: gadżetów, figurek, przebrań itp. (Gray i in., 2017).

Światowy ruch fanowski jest zjawiskiem dobrze przebadanym i opisanym. Nie oznacza to oczywiście braku potrzeby prowadzenia dalszych badań, ponieważ fenomen fandomów jest żywy, rozwija się dynamicznie i podlega ustawicznym przemianom.

Polskie badania ruchu fanowskiego dopiero raczkują – do dziś powstały zaledwie dwa teksty teoretyczne, jedna monografia historyczna oraz jedno studium przypadku. Praca Piotra Siudy (2012) oraz jego wspólny artykuł z Anną Czaplinską (2008)

odsłaniają nowe ujęcie fanów popkultury: fandomy ukazane są jako grupy aktywistów tak zwanej *free culture*, specyficznie traktowane przez media, korporacje kulturalne i producentów. W ujęciu obojga autorów aktywistyczne fandomy walczą z międzynarodowym i polskim prawem autorskim na rzecz liberalizacji kultury popularnej. Z kolei Tomasz Pindel w monografii *Historie fandomowe* (2019) podejmuje się próby opisania dziejów polskiego fandomu fantasy i science fiction oraz jego przeobrażeń od lat 70. XX wieku aż po czasy współczesne. Pierwsze szczegółowe studium przypadku w obrębie polskich badań fandomów ukazało się niewiele ponad roku temu – chodzi o pracę socjolożki Katarzyny Kiragi (2019), która analizowała praktyki fanowskie wśród uczniów szkół wyższych w Bydgoszczy.

Jeśli chodzi o badania i artykuły naukowe na temat konkretnych dzieł popkultury, to są one liczne i tak stare jak literaturoznawstwo oraz analiza i interpretacja. Mimo to niektóre współczesne analizy ujmują swoją tematykę w ciekawy, rewolucyjny wręcz sposób, o którym nie można nie wspomnieć. Jednym z autorów reprezentujących to nieszablonowe podejście jest Mehmet Selim Yavuz z University of Westminster. W swoich interdyscyplinarnych badaniach łączy on muzykologię, psychologię i kulturoznawstwo. Warte odnotowania są jego prace „*Death – Pierce Me*”: *A case study considering a Freudian repetition-compulsion view in depressive suicidal black metal* oraz *Doom metal and ways of remembering in popular music* (Yavuz, 2017, 2015).

Innymi przykładami ciekawych i niebanalnie interdyscyplinarnych publikacji są monografia *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics* (Hayles, 2008), a także artykuł Lisy Nicole Cain, Johna H. Thomasa i Miguela Alonsa Jr *From sci-fi to sci-fact: the state of robotics and AI in the hospitality industry* (2019).

Z powyższego wynika, że na pytanie, *jak* dzisiaj należy badać kulturę popularną, możemy odpowiedzieć: na wiele sposobów,

choć obecnie najbardziej pożądane i wpływowe okazuje się ujęcie interdyscyplinarne. Badania nad kulturą popularną przekroczyły granicę kulturoznawstwa „dawno, dawno temu, w odległej galaktyce”.

Książka, którą trzymasz w dłoni, jest kolejną próbą współpracy wielu badaczy z różnych dziedzin i specjalizacji. Będąc pochodną naszego corocznego hybrydowego wydarzenia Filozofikon: Konwent i konferencja naukowa (PhilosophyCon: Fan Convention and Academic Conference), podobnie jak ono próbuje rzucić nieco światła na istotne problemy i pytania związane ze światem kultury popularnej przy użyciu wielu metod i różnorodnych paradygmatów badawczych.

Mateusz Bagiński w „*O płci inaczej*” – *alternatywne wizje płciowości w twórczości Ursuli Le Guin* analizuje dzieła literackie Le Guin przez pryzmat międzykulturowych studiów genderowych. Kamila Grabowska-Derlatka w swoim artykule *Allotopie miast fantastycznych w japońskiej popkulturze. Wizja fantastyczności Rogera Caillois* pokazuje, jak współczesne dzieła japońskiej kultury wizualnej wpisują się w wizję fantastyczności i fantastyki Caillois. Jej analiza oparta jest na teorii allotopii rozwijanej przez badaczy takich jak Umberto Eco czy Krzysztof Maj. W swojej kolejnej pracy „*Sympathy for the Devil*”. *The Process of Laicisation of the Devil in Post-Faustian Culture Using the Example of Azazel* Grabowska-Derlatka wyjaśnia, jak kultura postfaustyczna i procesy laicyzacji kulturowej zmieniły wizje postaci diabłów w kulturze zachodniej. Paweł Grabarczyk w tekście *Estetyczne i etyczne implikacje fantomatyki* zastanawia się, czy zastosowanie teorii fantomatyki Stanisława Lema mogłoby mieć skutki estetyczne. Autor przywołuje przeprowadzane współcześnie eksperymenty z zakresu cybernetyki i *game studies*. Filip Kobiela po zaprezentowaniu różnych wersji tak zwanego prawa Lema wraz z przykładami analizuje ich strukturę, wykazując ich podobieństwa do trylematu Gorgiasza – czyni to w artykule pod tytułem *O prawie Lema i jego rozwiniętej postaci*. Z kolei

Martyna Pustoszkina w tekście *Problem synchronicznej tożsamości osobowej na przykładzie paradoksu duplikatów* rozważa jeden ze sformułowanych przez Lema i prezentowanych w konwencji groteski paradoksów. Liliana Kozak w swoim artykule *Czas wizjonerów* podejmuje się analizy historycznej konwencji cyberpunkowej na tle rozwoju cybernetyki, poczynając od lat 50. i 60. XX wieku. Odwołuje się przy tym do wczesnych prac Antonia Sant'Elia. Kamil Muzyka w pracy *Górnicy von Neumanna – surowce kosmiczne, roboty, industriaforming* bada, jak fantastyka, science fiction i futurologia eksplorują temat kosmicznych maszyn. Autor analizuje koncepcje samowystarczального ekosystemu maszyn w przestrzeni kosmicznej, pojawiające się w ramach science fiction i futurologii. Rachel „Preppikoma” Palm w *Teogonii technologicznej. Nominalistycznej koncepcji bóstwa dla transhumanizmu i posthumanizmu* przedstawia nominalistyczne ujęcie boskości, aplikowalne do istot trans- i postludzkich, nawiązując między innymi do GOLEMA XIV autorstwa Lema. Mateusz Sawczyn i Patryk Trzcionka w swojej interdyscyplinarnej pracy *Artificial Intelligence in Movies and TV. Its Consciousness and Humanness* badają fenomen sztucznej inteligencji i związanych z nią problemów filozoficznych (jak problemy innych umysłów, teorii poznawczych i eksperymentów myślowych) w kontekście współczesnych seriali i filmów. W swoim drugim artykule *Ideał bohatera w obiektywistycznych komiksach Steve'a Ditki* Sawczyn podejmuje się analizy późnych prac przywołanego autora i porównuje je z teoriami filozoficznymi Ayn Rand. Całość monografii kończy rozdział Weroniki Stawińskiej pod tytułem *Przestępczość a antropologiczny rozwój człowieka*, w którym autorka przekonuje, że rozwój kulturowy może mieć wpływ na zapobieganie przestępczości. Odwołuje się przy tym do licznych przykładów z tekstów piosenek.

Większość z artykułów zamieszczonych w niniejszym opracowaniu jest oparta na oryginalnych badaniach, choć nie brakuje także prac przeglądowych. Część z nich jest efektem

rozwińnięcia myśli prezentowanych w trakcie prelekcji w ramach Filozofikonu.

Mamy nadzieję, że ten tom będzie dla Ciebie interesujący lub w jakiś sposób pomocny. Liczymy, że będzie miał wpływ na polski dyskurs naukowy w badaniach nad popkulturą. Do zobaczenia na następnym Filozofikonie!

Kamila Grabowska-Derlatka
oraz redakcja *PhilosophyPulp*

BIBLIOGRAFIA

- Adorno, T., Horkheimer, M. (1944). The culture industry. Enlightenment as mass deception. W: T. Adorno, M. Horkheimer (2000), *Dialectic of Enlightenment* (s. 94–136). New York: Continuum.
- Benjamin, W. (1931). A Short History of Photography. W: A. Trachtenberg (red.) (1980), *Classic Essays on Photography* (s. 5–26). New Haven: Leete's Island Books.
- Benjamin, W. (1935). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. W: H. Arendt (red.) (1969), *Illuminations*, tłum. H. Zohn (s. 1–26). New York: Schocken Books.
- Cain, L. N., Thomas, J. H., Alonso Jr, M. (2019). From sci-fi to sci-fact. The state of robotics and AI in the hospitality industry. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 10(4), 624–650. DOI: <https://doi.org/10.1108/JHTT-07-2018-0066>.
- Dell, C. (1998). „Lookit That Hunk of a Man!” Subversive Pleasures, Female Fandom and Professional Wrestling. W: C. Harris, A. Alexander (red.), *Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity* (s. 87–108). New Jersey: Hampton.
- Dixon, K. (2012). A „Third Way” for Football Fandom Research. Anthony Giddens and Structuration Theory. *Soccer and Society*, 12(2), 279–298. DOI: 10.1080/14660970.2011.548363.
- Fiske, J. (1989). *Understanding Popular Culture*. London: Routledge.
- Fiske, J. (1992). The Cultural Economy of Fandom. W: L. A. Lewis (red.), *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media* (s. 30–49). London: Routledge.
- Gasset, J. O. (1957). *The revolt of the masses*. New York: WW Norton & Company.

- Gray, J., Sandvoss, C., Lee Harrington, C. (2017). *Fandom, Second Edition: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press.
- Hayles, N. K. (2008). *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Cultures*. New York: Routledge.
- Kiraga, K. (2019). *Fandomy – społeczności fanów i ich charakterystyka. Badanie praktyk fanowskich wśród uczniów bydgoskich szkół średnich*. Pobrane z: https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/17061/Katarzyna_Kiraga_Fandomy.pdf?sequence=1&isAllowed=y [6.06.2020].
- Pindel, T. (2019). *Historie fandomowe*. Wołowiec: Wydawnictwo Czarne.
- Sandvoss, C. (2005). *Fans. The Mirror of Consumption*. Malden: Polity.
- Sandvoss, C. (2005). One-Dimensional Fan. Toward an Aesthetic of Fan Texts. *American Behavioral Scientist*, 48(7), 822–839. DOI: <https://doi.org/10.1177/0002764204273170>.
- Siuda, P. (2012). *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*. Warszawa: ASPRA–JR.
- Siuda, P., Czaplińska, A. (2008). Fandomy jako element ruchu społecznego „wolnej kultury”, czyli prawo autorskie a produktywność fanów. W: W. Muszyński, M. Sokołowski (red.), *Homo Creator czy Homo Ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy* (s. 50–60). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Thomas, L. (2002). *Fans, Feminism and „Quality” Media. „Inspector Morse” and „The Archers”*. London: Routledge.
- Williams, R. (1974). On High and Popular Culture. *The New Republic*. November 22. Pobrane z: <https://newrepublic.com/article/79269/high-and-popular-culture> [6.06.2020].
- Yavuz, M. S. (2015). Doom metal and ways of remembering in popular music. DOI: <http://dx.doi.org/10.17613/M6QD5P>.
- Yavuz, M. S. (2017). „Death–Pierce Me”: A case study considering a Freudian repetition-compulsion view in depressive suicidal black metal. W: *Westminster-Goldsmiths Symposium for Student Research in Popular Music*. DOI: <http://dx.doi.org/10.17613/M65D5Q>.

MATEUSZ BAGIŃSKI

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

„O płci inaczej” – alternatywne wizje płciowości w twórczości Ursuli Le Guin

Ursula Le Guin zazwyczaj osadza swą prozę w światach bardzo odmiennych od naszego. W formie opowieści przedstawia eksperymenty myślowe i zachęca czytelnika do zastanowienia nad tym, co wydaje mu się płytkie i niewarte uwagi. Niektóre z jej najlepiej znanych dzieł dotyczą tematyki płci, zarówno w kontekście biologicznym, jak i kulturowym. Jaka interwencja biologiczna mogłaby odwrócić i uwypuklić tradycyjne role mężczyzn i kobiet? Jakie społeczeństwo mogłaby wykształcić rasa hermafrodytów, którzy poza tą cechą pod każdym innym względem przypominaliby ludzi? Do jakiego stopnia tradycyjne społeczne role przypisywane płciom są konsekwencją natury ludzkiej, a w jakim zakresie od niej niezależne?

Zainteresowanie autorki płcią najlepiej widać w książkach i opowiadaniach osadzonych w uniwersum Ekumeny. W tym artykule skupię się na dwóch planetach: Gethen i Seggri, zamieszkałych przez społeczeństwa, których postrzeganie płci silnie kontrastuje z naszą intuicją.

W uniwersum Ekumeny ludzkość zdołała opuścić swą macierzystą planetę i skolonizować inne liczne układy (warto

wspomnieć, że kolebką ludzkości w tym świecie nie jest Ziemia, lecz Hain). Na przestrzeni tysięcy lat na planetach krążących wokół odległych słońc rozwijały się i upadały rozmaite ludzkie cywilizacje – jedne bardzo podobne do znanych nam z naszego świata, inne zaś bardzo odmienne. Przez większą część swojej międzygwiazdnej historii nie były im dostępne ani podróż, ani komunikacja z prędkością nadświatlną. Wymuszona przez te okoliczności izolacja kolonii doprowadziła do powstania zarówno kulturowego, jak i biologicznego zróżnicowania, nieporównywalnego z tym, które znamy z naszej rzeczywistości. Choć większość tych „ras” powstała w toku „naturalnej” darwinowskiej ewolucji, niektóre z nich noszą wyraźne ślady zapomnianych eksperymentów inżynierii genetycznej. Wśród nich szczególną uwagę przyciągają mieszkańcy dwóch planet: Gethen i Seggri, w których przypadku ingerencja w biologię reprodukcyjną miała drastyczny wpływ nie tylko na fizjologię, ale również na kulturę i organizację społeczeństwa.

Gethen jest miejscem, gdzie rozgrywają się akcje powieści *Lewa ręka ciemności* (oryginalny tytuł: *The Left Hand of Darkness* [Le Guin, 2011]) i dwóch opowiadań: *Dojrzewanie w Karhidzie* (*Coming of Age in Karhide* [Le Guin, 2003a]) oraz *Król Zimy* (*Winter's King* [Le Guin, 1980]). Nigdzie w swojej twórczości Ursula Le Guin nie konstruuje tak bardzo intuicyjnego pojmowania płci jak tutaj. Mieszkańcy Gethenu, zwanego również Zimą (ze względu na dość surowy klimat), nie są gęsto owłosieni (jak Ceteńcy), nie posługują się telepatią (jak Fiia) ani nie popadają regularnie w oniryczny trans (jak mieszkańcy Athshe). Powierzchnie, na pierwszy rzut oka, przypominają „standardowych” potomków Hainów. Jedna cecha czyni ich ewenementem wśród wszystkich znanych ludzkich społeczeństw: hermafrodytyzm.

Jakkolwiek w naszym świecie znane są przypadki występowania obojnactwa u ludzi (obecnie częściej używa się terminu „interpłciowość” [ang. *intersex*]), Gethieńcy reprezentują jego formę niespotykaną u kręgowców lądowych (choć występującą

u niektórych gatunków ryb [Rodgers, Earley, Grober, 2007]), tj. dwukierunkowe obojnactwo następcze (*bidirectional sex changing*) polegające na przyjmowaniu przez jednego osobnika płci męskiej lub żeńskiej (i wytwarzaniu męskich lub żeńskich gamet) na różnych etapach życia. Kluczowy dla biologii rozrodczej Gethenczyków jest kemmer, tj. cyklicznie powtarzający się proces, podczas którego nieaktywny przez większość czasu organ rozrodczy zwany klitopenisem (złączenie słów *clitoris* ‘łechtaczka’ i *penis*) ulega aktywacji i przybiera kształt przystosowany do pełnienia konkretnej roli w procesie rozrodczym: pochwy, jeśli osobnik przyjmuje rolę kobiety, lub penisa, jeśli przyjmuje rolę mężczyzny. W tym samym czasie do danej roli przystosowują się inne części układu rozrodczego: nieaktywne gonady (gruczoły rozrodcze) stają się jajnikami lub jądrami i szykują do produkcji właściwych sobie gamet: komórek jajowych lub plemników, a w przypadku kobiet do noszenia potencjalnej ciąży przygotowuje się macica. Pojawiają się dobrze nam znane trzeciorzędowe cechy płciowe obejmujące zmiany w barwie głosu, proporcjach ciała czy owłosieniu. Kemmer wpływa również na psychologię Gethenczyków: kobiety zaczynają odczuwać pożądanie seksualne w stronę mężczyzn i *vice versa*, a niezależnie od przyjmowanej płci powoli przestają być oni zdolni do zwyczajnego funkcjonowania, coraz częściej ulegają rozkojarzeniu, ich myśli w coraz większym stopniu zaprzętają pożądanie i pragnienie fizycznej bliskości. Pożądanie to ma jednak, podobnie jak zmiany czysto fizjologiczne, charakter okresowy i znika wraz z końcem danego kemmeru.

Jakkolwiek Gethenczyki niekiedy łączą się w długoterminowe związki, ich miłość przez większą część czasu jest czysto platoniczna (Ehrlich, 2010). Ma to interesujące konsekwencje dla struktury społecznej. Gethenczyki żyją w społecznościach składających się z wielu rodzin, przy czym przez „rodzinę” rozumieją pokrewieństwo w linii „żeńskej”. Najbliższą rodziną jest matka i pozostałe dzieci przez nią urodzone, lecz nie te,

które spłodziła, będąc mężczyzną. Getheńczyk często nie ma stałej relacji ze swym ojcem (zwłaszcza jeśli pochodzi on z innego domu niż matka), choć zazwyczaj zna jego tożsamość (lub przynajmniej ma na ten temat uzasadnione przypuszczenia).

Każdy Getheńczyk może zatem być zarówno mężczyzną, jak i kobietą; matką i ojcem, a każdą z tych ról może pełnić wiele razy, ponieważ wielokrotnie w ciągu swojego życia przechodzi kemmer. Jeżeli na początku kemmeru Getheńczyk nie ma bliskiego kontaktu z innymi osobnikami w kemmerze, przyjętą przez niego płć determinują czynniki „losowe”. Jednakże pod wpływem feromonów męskich lub żeńskich (wydzielanych przez osoby w zaawansowanym kemmerze) zmiany „ukierunkowują się” na przyjęcie płci przeciwnej. Pierwszy kemmer młodego Getheńczyka jest traktowany jako niezwykle istotny rytuał przejścia, czas, gdy dziecko staje się osobą dorosłą (szczegółowo ten proces przedstawia nam opowiadanie *Dojrzewanie w Karhidzie* [Le Guin, 2003a]). Nie oznacza to bynajmniej, że kolejne okresy aktywności płciowej są czymś zwyczajnym. Również dla osoby dorosłej kemmer ma charakter *sacrum*. Na ten szczególny czas Getheńczycy przeprowadzają się do tzw. domu kemmeru, gdzie mają zapewnione spełnienie podstawowych potrzeb, jak również komfort i poczucie bezpieczeństwa. Pobyt w domu kemmeru, sama „przeprowadzka” do niego na początku kemmeru i jego opuszczenie wraz z końcem przemiany płciowej także otoczone są rytuałem.

Jeśli okres tymczasowej transformacji i wydzielona przestrzeń domu kemmeru stanowią dla Getheńczyków *sacrum*, to *profanum* jest dla nich jakakolwiek forma aktywności seksualnej odbywająca się w somerze (tj. czasie pomiędzy kemmerami) lub poza domem kemmeru. Z jednej strony widzimy to w braku społecznej akceptacji dla osób w kemmerze przebywających w miejscach publicznych, z drugiej – w postrzeganiu osób w permanentnym kemmerze, tj. takich, które na stałe przyjęły postać męską lub żeńską. W naszym świecie (jak i dla większości

ludzkich „ras” uniwersum Ekumeny) jest to normą, lecz z getheńskiego punktu widzenia trwała gotowość do aktywności płciowej jest biologiczną dysfunkcją i budzi instynktowną odrazę. Nie oznacza to jednak, że dla takich osobników nie ma miejsca w społeczeństwie getheńskim. Wielu z nich na stałe mieszka w domach kemmeru. Co więcej, ich obecność jest w nich nierzadko wręcz pożądana. Można ich przyrównać do hidźrów (trzeciej płci w niektórych kulturach Azji Południowej), pełniących funkcję ceremonialną, na przykład podczas zawierania małżeństw (Nanda, 1998). Tak jak hidźrowie postrzegani jako żyjący poza kategoriami mężczyzny i kobiety mogą być pomostem pomiędzy dwiema płciami w sakramencie ich zjednoczenia, tak Getheńscy pozostający w wiecznym kemmerze i doskonale zaznajomieni z tym stanem mogą być opiekunami dla tych, dla których jest on jedynie etapem przejściowym.

Niemniej ponieważ Getheńscy postrzegają, będąc zaburzeniem, permanentną aktywność płciową członków własnego gatunku jako „wynaturzenie”, nietrudno sobie wyobrazić ich szok przy pierwszym kontakcie z całą gromadą cywilizacji złożonej wyłącznie z takich właśnie „zbożeńców” (dosłowne tłumaczenie użytego przez autorkę pojęcia *pervert*). Jako że niespotykana biologia rozrodcza Getheńczyków jest z całą pewnością wynikiem zapomnianego przez historię eksperymentu genetycznego (jakkolwiek hermafrodytyzm występuje na Ziemi u niektórych grup zwierząt, nie zaobserwowano żadnego jego przypadku u kręgowców lądowych, więc chociażby z tego powodu spontaniczne rozwinięcie się go u człowieka jest skrajnie mało prawdopodobne [Rodgers i in., 2007]), stawia to ich w niejkiej opozycji do większości zwierząt getheńskich, rozmnażających się w znany nam sposób. W związku z tym uznali oni swój hermafrodytyzm za jedną z cech wyróżniających ludzi spośród pozostałych zwierząt. Pogwałcenie ich głęboko zakorzenionych przekonań przez ujawnienie się międzygwiazdnej cywilizacji rozmnażającej się w sposób nieprzystający człowiekowi potęguje zatem szok

kulturowy, który i tak byłby znaczny dla społeczności na poziomie rozwoju naukowego i technologicznego odpowiadającym naszemu XIX wiekowi.

Część dotyczącą Gethenu zamknę komentarzem na temat języka, zarówno w kwestii języków używanych przez samych Getheńczyków, jak i konwencji przyjętej przez autorkę. W swoich dziełach Le Guin na ogół odwołuje się do Getheńczyków za pomocą zaimków męskich, ponieważ, jak sama stwierdza, są one „mniej określone niż zaimki żeńskie” (Le Guin, 1976). Tę samą konwencję przyjąłem w tym artykule. Łatwo jednak zauważyć, że typowe dla wielu współczesnych języków powiązane z płcią kategorie gramatyczne nie przystają do biologicznego uwarunkowania Getheńczyków. Pojęcia „matka”, „ojciec” czy nawet „płeć” mają tutaj bardziej płynne znaczenia, wysoce zależne od kontekstu. Języki samych Getheńczyków odzwierciedlają ich odmienny od naszego sposób myślenia. Używają trzech odrębnych zestawów zaimków dla osób poza kemmerem, „aktualnych mężczyzn” i „aktualnych kobiet”. Słowa „matka” i „ojciec” są neutralne płciowo, a ich znaczenie zasadza się na roli pełnionej w procesie reprodukcyjnym. Słowa określające relacje rodzinne mają zastosowanie tylko do pokrewieństwa w linii „żeńskiej” i również są neutralne płciowo. Brak jest natomiast rzeczowników oznaczających ojca, czy brata ojca.

Pod innym kątem do tematu płci autorka podchodzi w opowiadaniu *Kwestia Seggri* (*The Matter of Seggri* [Le Guin, 2003c]). Zamiast społeczeństwa, któremu obce są pojęcia mężczyzny i kobiety (w naszym ich rozumieniu), dostajemy świat z odwróconą i wyolbrzymioną, znaną nam z historii, asymetrią płci. Seggrijska ludność przejawia bardzo nierówną dystrybucję płci. Ledwie jedno zapłodnienie na sześć kończy się poczęciem płodu męskiego, a częste poronienia i wysoka śmiertelność chłopców we wczesnych latach życia jeszcze bardziej przechylają tę proporcję tak, że wiek młodzieńczy osiąga jeden chłopiec na około szesnaście dziewczynek (podobnie jak na Gethenie jest

to wynik eksperymentów genetycznych dokonanych w zamierzonej przeszłości). Mężczyźni traktowani są wobec tego jako „wspólne dobro rzadkie”. Od najwcześniejszych lat otacza się ich szczególną opieką i przywilejami. „Piękny chłopiec” jest cennym zasobem i powodem do dumy dla swojej społeczności, przynajmniej do jedenastych urodzin, kiedy to musi pożegnać się z dotychczasowym otoczeniem i zamieszkać w zamku, gdzie będzie przygotowywał się do „męskiego” życia (choć już kilka lat wcześniej chłopcy zaczynają być separowani od dziewczynek, między innymi wspólna zabawa dzieci obu płci, powszechna we wczesnym dzieciństwie, staje się tematem ścisłego tabu).

Silna segregacja płci na Seggri objawia się już na najwyższym poziomie organizacji społecznej. Mężczyźni mieszkają w zamkach, gdzie oddają się prostym uciechom życia i zawodom sportowym, z zainteresowaniem oglądanym przez żeńską część społeczeństwa. Większość z nich żyje w błogiej nieświadomości spraw świata za murami. Zamek dba o wszystkie ich potrzeby i zachcianki. Tak to przynajmniej jest prezentowane większej części żeńskiego społeczeństwa i przybyszom z innych planet, albowiem oglądana z bliska hedonistyczna idylla okazuje się często obfitować w terror, przemoc i gwałty, bardziej przypominając wojny gangów narkotykowych niż wieczny obóz sportowy.

Kobiety żyją w miastach i to ich wyłącznym obowiązkiem jest utrzymywanie gospodarki i wszelka praca fizyczna i intelektualna, łącznie ze sztuką, badaniami naukowymi i administracją. W rezultacie dostajemy społeczeństwo, w którym „mężczyźni mają wszystkie przywileje, zaś kobiety mają całą władzę” (choć jak już wspomniałem, życie większości seggrijskich mężczyzn wcale nie jest usłane różami). Mężczyźni zainteresowani matematyką, malarstwem czy nawet pracą w fabryce (zadaniami „kobiecy”) spotyka się z silnym ostracyzmem i dezaprobatą. Świat nie oczekuje od niego niczego poza tym, że będzie zdolnym do rozplodu okazem zdrowia, ponieważ to właśnie,

w dosłownym znaczeniu, stanowi jego pracę. Mieszkańcy zamków będący wciąż w wieku (re)produkcyjnym są na określony czas odsyłani do miast, gdzie pracują w „burdelach” (wolne tłumaczenie ukutego przez autorkę *fuckery*, l.mn.: *fuckeries*) – domach uciechy, gdzie mogą odpłatnie zaspokajać pragnienia kobiet. Opłaty za te usługi nie trafiają do kieszeni mężczyzn, lecz do ich zamku, ponieważ mężczyźni i tak nie mieliby z nich żadnego pożytku, gdyż o wszystkie ich potrzeby dba zamek. Część kobiet poszukuje jedynie przelotnej rozrywki lub zaspokojenia potrzeby bliskości, co upodabnia tę usługę do najczęstszej w naszym świecie formy prostytucji, lecz wiele z nich odwiedza mężczyzn z myślą o spłodzeniu potomstwa (za co pobierana jest nieco wyższa opłata). Mali Seggrijczycy nie znają swoich ojców (w językach seggrijskich nie ma nawet słowa „ojciec”), a w ich wychowaniu współuczestniczy rodzina matki: jej matka, babka, ciotki, siostry, a przede wszystkim żona lub żony. Jak nietrudno się domyślić, silna separacja płci czyni związki homoseksualne jedyną wykonalną, a zarazem przyzwołą społecznie opcją. Często spotykane są triady – małżeństwa trzech kobiet.

Społeczeństwo Seggri silnie kontrastuje z naszą rzeczywistością, w której przez znaczną część spisanej historii to kobiety (w większości społeczeństw) nie miały dostępu do edukacji, a wydzielona dla nich część ról społecznych była zarazem bardziej ograniczona i silniej zdefiniowana niż role przypisane mężczyznom. Kobiety chcące realizować się w tradycyjnie męskich zawodach musiały się liczyć z różnymi trudnościami (co do pewnego stopnia nadal ma miejsce), czego lustrzane odbicie znajdujemy w opowiadaniu Le Guin. Planetę poznajemy z perspektyw pięciorga narratorów. Jednym z nich jest seggrijska kobieta Azak, w której zakochuje się bez pamięci jej ulubiony mężczyzna Toddra. Próbuje namówić ją na ucieczkę, założenie rodziny i wspólne wychowywanie dziecka z dala od tradycyjnego społeczeństwa. Odmowa wybranki doprowadza go do rozpacz. Jakiś czas później Toddra pojawia się w drzwiach domu Azak

przebrany za kobietę (mężczyzna poruszający się samodzielnie po ulicach miasta niechybnie zwróciłby uwagę policji) i ponawia propozycję. Przerazona Azak zawiadamia policję; ta traktuje „prześladowcę” niczym niebezpieczne zwierzę, które uciekło z ogrodu zoologicznego.

Pozytywniejszy koniec wieńczy historię Andara Deza, mężczyzny, któremu przyszło żyć w czasach wielkich społecznych przemian. Tragedie mające miejsce w jego zamku (i na innych zamkach) przebijają się wreszcie do świadomości żeńskiego społeczeństwa, co prowadzi do wprowadzenia Prawa Otwartej Bramy, które pozwala mężczyznom, jeśli tylko tego pragną, na rzucenie okowów i opuszczenie zamku. Świat jednak tylko pozornie staje dla nich otworem. Wciąż nie ma dla nich miejsca w miastach stworzonych przez kobiety dla kobiet. Wizja pracy i życia z mężczyznami jak z równymi wciąż wywołuje w wielu kobietach dyskomfort, a bez patronatu zamku mężczyzna nie może samodzielnie zatrudnić się nawet w burdelu. Z kolei braki w najbardziej elementarnej edukacji zamykają mu drzwi uniwersytetu. Kilka szczęśliwych spotkań i zbiegów okoliczności pomaga jednak Dezowi przezwyciężyć te trudności i podjąć karierę akademicką. Ukończywszy studia, opuszcza Seggri i poznaje inne światy Ekumeny, międzygwiazdnej ligi planet zrzeszającej setki światów zamieszkałych przez potomków pierwotnych kolonizatorów z Hainu. Po wielu latach powraca do swojej ojczyzny, by jako ambasador Ekumeny działać na rzecz lepszego zrozumienia męskich i żeńskich członków seggrijskiego społeczeństwa, prowadzącego do bardziej pożądanej, równiejszej i sprawiedliwszej przyszłości. Jego historia jest w pewnym sensie podobna do życia Fredericka Douglassa, byłego afroamerykańskiego niewolnika i jednego z czołowych dziesiętnastowiecznych działaczy ruchu abolicjonistycznego.

Zainteresowanie autorki tematyką płci przewija się również w innych jej dziełach, między innymi w opowiadaniu *Samotność* (*Solitude* [Le Guin, 2003e]) osadzonym na planecie O, gdzie tabu

zakazuje jakiegokolwiek kontaktu pomiędzy dorosłymi osobami. Tabu to nie dotyczy dzieci, które na porządku dziennym opuszczają domy swoich matek i odwiedzają inne kobiety (zwane przez nie „ciotkami”). Mogą z nimi rozmawiać i przyswajać wiedzę przekazywaną ustnie przez pokolenia. Pomimo niewypowiedzianego nakazu samotniczej dorosłości społeczeństwo jest zorganizowane w tak zwane ciotectwa (*aunteries*), zgrupowania domostw samotnych kobiet. Podobnie jak na Seggri, po osiągnięciu wieku młodzieńczego chłopcy muszą opuścić swoje rodzinne ciotectwo i dołączyć do grupy kawalerów, w której czeka ich brutalna rywalizacja z rówieśnikami. Większość z nich ginie, zaś tych, którzy przetrwają, czeka pustelnicze życie, z dala od zgromadzeń, przerywane jedynie okazjonalnymi wizytami kobiet, podczas których obie strony mogą (w milczeniu, zgodnie z tabu) zaspokoić swoje intymne potrzeby i spłodzić dziecko.

Społeczeństwo przedstawione w *Samotności* stanowi kolejny typowy dla Le Guin literacki eksperyment myślowy. Wizja regresji ludzkości na O do skrajnie samotniczego trybu życia, choć tak bardzo sprzecznego ze społeczną naturą naszego gatunku, jest dla autorki okazją do rozważań na temat roli kolektywu i samotności w samorealizacji jednostki, jak również dysonansu pomiędzy ideałem dobrego życia postrzeganym z perspektywy osoby z wewnątrz i spoza tej osobliwej kultury (Ehrlich, 2010). Motyw płci, choć wyraźnie obecny, jest zatem tylko jednym z wielu komponentów tej historii.

W jeszcze innej powieści cyklu, *Wydziedziczonych* (*The Dispossessed* [Le Guin, 1993]), poznajemy anarcho-syndykalistyczne społeczeństwo, które poprzez inżynierię językową starało się wykorzenić z ludzkich umysłów wszelkie idee postrzegane jako szkodliwe i niepożądane. Dotyczy to także tematów związanych z relacjami damsko-męskimi. W języku prawickim (skonstruowanym na potrzeby tego społeczeństwa) nie jest na przykład możliwe sformułowanie poprawnie gramatycznego zdania oznaczającego „mam kobietę/mężczyznę” (wykorzenienie

instynktów zawłaszczenia drugiej osoby), zaś czasownik oznaczający współżycie seksualne odmienia się wyłącznie w liczbie mnogiej (tłumienie egoistycznego aspektu seksualności). Społeczeństwo Annares, stawiające sobie równość wszystkich osób za jeden z przyświecających mu celów, silnie kontrastuje z cywilizacją bliźniaczej planety Urras, gdzie panują silna dyskryminacja (na podstawie zarówno płci, jak i klasy społecznej) oraz nierówność standardów życia. Pisząc *Wydziedziczonych*, Le Guin inspirowała się hipotezą Sapira-Whorfa, według której struktura używanego języka silnie determinuje sposób myślenia (Lucy, 1997).

Również w dwóch opowiadaniach osadzonych na planecie Jedenaście-Soro (*Niechciana miłość* [*Unchosen Love*; Le Guin, 2003d] i *Górskie ścieżki* [*Mountain Ways*; Le Guin, 2003b]) widzimy osobliwe (z naszego punktu widzenia) społeczeństwo, w którym jednostka społeczna stanowiąca odpowiednik małżeństwa, zwana sedoretu, składa się nie z dwóch, lecz czterech osób: dwóch mężczyzn i dwóch kobiet. W każdym sedoretu musi znaleźć się po jednym mężczyźnie i jednej kobiecie z każdej z dwóch mojet, grup społecznych w żaden sposób niezakorzenionych w biologii, będących wyłącznie konstruktami społecznymi. Inaczej niż w kulturze zachodniej miłość i seks pomiędzy osobami tej samej płci nie są zakazane, tabu obejmuje natomiast relacje pomiędzy osobami z tej samej mojety, niezależnie od ich płci (system ten przypomina nieco, i być może był nimi inspirowany, systemy występujące w niektórych kulturach austronezyjskich [Pawu-Kurlpurlurnu, Holmes, Box, 2008]).

Eksperymenty myślowe osadzone w fikcyjnych światach Le Guin skłaniają czytelnika do kwestionowania utrwalonych intuicji i próby przyjęcia alternatywnych perspektyw. Szczególnie dobrze widać to w przypadku konceptów tak dla nas podstawowych i „oczywistych” jak kategorie płci. Przenosząc nas do światów, w których dotychczasowe ramy pojęciowe przestają być użyteczne, autorka ukazuje powiązania, na które byliśmy ślepi, przez co wzbogaca nasze rozumienie świata.

OMAWIANA LITERATURA URSULI LE GUIN

- Le Guin, U. (1980). Król zimy (tyt. oryg. *The Winter King*). W: tejże, *Wszystkie strony świata* (tyt. oryg. *The Wind's Twelve Quarters*), tłum. L. Jęczynek, Z. Uhrzynowska-Hanasz. Warszawa: „Iskry”.
- Le Guin, U. (1993). *Wydziedziczeni* (tyt. oryg. *The Dispossessed*), tłum. Ł. Nicpan. Gdańsk: Phantom Press International.
- Le Guin, U. (2003a). Dojrzewanie w Karhidzie (tyt. oryg. *Coming of Age in Karhide*). W: tejże, *Urodziny świata* (tyt. oryg. *The Birthday of the World*), tłum. P. Braiter-Ziemkiewicz. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Le Guin, U. (2003b). Górskie ścieżki (tyt. oryg. *Mountain Ways*). W: tejże, *Urodziny świata* (tyt. oryg. *The Birthday of the World*), tłum. P. Braiter-Ziemkiewicz. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Le Guin, U. (2003c). Kwestia Seggri (tyt. oryg. *The Matter of Seggri*). W: tejże, *Urodziny świata* (tyt. oryg. *The Birthday of the World*), tłum. P. Braiter-Ziemkiewicz. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Le Guin, U. (2003d). Niechciana miłość (tyt. oryg. *Unchosen Love*). W: tejże, *Urodziny świata* (tyt. oryg. *The Birthday of the World*), tłum. P. Braiter-Ziemkiewicz. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Le Guin, U. (2003e). Samotność (tyt. oryg. *Solitude*). W: tejże, *Urodziny świata* (tyt. oryg. *The Birthday of the World*), tłum. P. Braiter-Ziemkiewicz. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Le Guin, U. (2011). *Lewa ręka ciemności* (tyt. oryg. *The Left Hand of Darkness*), tłum. L. Jęczynek. Katowice: Wydawnictwo „Książnica”.

POZOSTAŁA BIBLIOGRAFIA

- Ehrlich, R. D. (2010). *Coyote's Song. The Teaching Stories of Ursula K. Le Guin*. [Miejsce publikacji nieznane]: Borgo Press.
- Le Guin, U. K. (1976). Is Gender Necessary. W: S. J. Anderson, V. N. McIntyre (red.), *Aurora: Beyond Equality* (s. 130–139). Greenwich, Connecticut: Fawcett.
- Lucy, J. A. (1997). Linguistic relativity. *Annual Review of Anthropology*, 26, 291–312. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.26.1.291>.
- Nanda, S. (1998). *Neither Man Nor Woman. The Hijras of India*. Belmont, Calif: Wadsworth.

- Pawu-Kurlpurlurnu W. J., Holmes, M., Box, A. (2008). *Ngurra-kurlu. A way of working with Warlpiri people*. Alice Springs, N.T.: Desert Knowledge CRC.
- Rodgers, E. W., Earley, R. L., Grober, M. S. (2007). Social status determines sexual phenotype in the bi-directional sex changing bluebanded goby *Lythrypnus dalli*. *Journal of Fish Biology*, 70(6), 1660–1668. DOI: 10.1111/j.1095-8649.2007.01427.x.

PAWEŁ GRABARCZYK
IT University of Copenhagen
Uniwersytet Łódzki

Estetyczne i etyczne implikacje fantomatyki

Czy fantomatyka mogłaby być sztuką?

Choć fantomatyka jest, oczywiście, technologią fikcyjną, jej podobieństwo do wirtualnej rzeczywistości znacznie ułatwia spojrzenie na pomysł Stanisława Lema ze współczesnej perspektywy. Opis człowieka znajdującego się w fantomacie ośrodkowym nie odbiega w zasadzie od tego, co każdy czytelnik może przeżyć, gdy sięgnie po jeden ze współczesnych hełmów VR, takich jak HTC Vive, Oculus Rift czy PlayStation VR. Mimo iż w pierwszych partiach poświęconego fantomatyce rozdziału *Summy Technologiae* (Lem, 2010) odnaleźć można ślady entuzjazmu, w ostatecznym rozrachunku Lem przejawia wobec tej technologii wyraźny sceptycyzm. Czytelnik, który nigdy nie słyszał o wirtualnej rzeczywistości, mógłby ostatecznie uznać, że fantomatyka to co najwyżej niezwykle wyszukana atrakcja, rodem z wesołego miasteczka.

Co ciekawe, Lem rozważa w pewnym momencie możliwość poważnych zastosowań fantomatyki, takich jak szkolenia w fantomatach, ale robi to na marginesie pytania o to, czy fantomatyka mogłaby kiedykolwiek awansować do rangi sztuki.

Ta część rozważań Lema jest o tyle interesująca, że antycypuje on w znacznej mierze dyskusję, która pojawiła się dość niedawno w kontekście gier komputerowych. Zanim przedstawię dokładniejszą analogię do tej współczesnej debaty, prześledźmy pokrótce argumentację Lema.

Zauważmy, że w trakcie rozdziału poświęconego fantomatyce pisarz wydaje się zmieniać swój pogląd na temat artystycznej wartości fantomatów. Choć początkowo wprost nazywa doświadczenia fantomatyczne sztuką, ostatecznie uznaje, że fantomatyka sztuką być nie może. Jak zauważa, główną przeszkodą w artystycznym zastosowaniu fantomatyki jest jej interaktywny charakter. W odróżnieniu od technologii linearnych, takich jak literatura, teatr czy film, projektant „spektaklu fantomatycznego” nie może liczyć na pełną kontrolę nad przekazem i wydźwiękiem swego dzieła. Media tradycyjne są, jak pisze Lem, „z góry zaprogramowane”. Fantomat pozwala odbiorcom na podejmowanie decyzji i zmianę toku wydarzeń. Dając odbiorcom wolność działania, twórca symulacji pozbawia się tym samym możliwości formułowania jasnego przekazu. Jak wskazuje autor *Summy Technologiae*, fantomaty nadają się raczej do symulowania jakiegoś określonego otoczenia czy ogólnej sytuacji wyjściowej niż do symulowania zaplanowanego ciągu zdarzeń – ciąg ten zależny jest bowiem, przynajmniej po części, od użytkownika. Zupełnie nie przeszkadza to rozrywce, która – analogicznie do atrakcji spotykanych w lunaparkach – może zadowolić się ogólnikami w rodzaju „piraci z Karaibów”, „starożytny Egipt” itd., ale nie wystarczy na potrzeby sztuki wysokiej.

Identyczną argumentacją posłużył się w 2005 roku Roger Ebert, gwiazda amerykańskiej krytyki filmowej, który doszedł dzięki niej do wniosku, że gry komputerowe z definicji nie mogą stać się sztuką (Juul, 2019). To, że Ebert odnosił się do gier komputerowych, a nie do rzeczywistości wirtualnej, nie powinno nikogo dziwić. Lem nieświadomie łączy ze sobą oba te pojęcia i dlatego część z jego argumentów może stosować się do gier

komputerowych niezależnie od tego, czy są one doświadczane za pomocą wirtualnej percepcji czy nie. Tak też jest w tym przypadku; zauważmy, że żadna z przytoczonych powyżej uwag nie dotyczy wirtualnej percepcji. Opierają się one wyłącznie na cesze interaktywności (którą Lem nazywa sprzężeniem zwrotnym). W praktyce krytyka artystycznych możliwości fantomatyki jest zatem raczej krytyką artystycznych możliwości dowolnej interaktywnej rozrywki.

Czy Lem i Ebert mieli rację? Trudno w to dziś uwierzyć, wszak gry komputerowe znalazły się już w zbiorach muzeów, takich jak Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku (MoMA). Przynajmniej z punktu widzenia instytucjonalnego zdaje się więc, że społeczeństwo uznaje je za sztukę. Co więcej, artyści nie rzadko sięgają do interaktywnych technik cyfrowych w swoich dziełach. Nawet jeśli z powodów instytucjonalnych nie nazywają oni swoich interaktywnych dzieł grami (Juul, 2019), z pewnością nie mogą uważać interaktywności za artystyczną przeszkodę. Jest raczej tak, że widzą w niej nowy potencjał. Zauważmy również, że niektóre z dziedzin sztuki sięgają po interaktywność, nawet jeśli pozbawione są związków z technologiami cyfrowymi (nie mówiąc już o technologii wirtualnej). Przykładami mogą być performance czy teatr interaktywny. Przyjęte przez Lema i Eberta założenie o konieczności linearnego charakteru narracji dzieł artystycznych wydaje się dziś zdecydowanie zbyt wąskie i konserwatywne. Sądzę, że to ograniczające spojrzenie na sztukę spowodowane było fałszywą alternatywą, w której zakłada się jedynie dwie możliwości – narrację całkowicie linearną i nieskrępowaną symulację, która pozwala użytkownikowi na zupełnie dowolne zachowanie. Korzystając z luksusu, jakim jest możliwość spojrzenia na co najmniej pięćdziesięcioletnią już historię mediów interaktywnych, możemy z całą pewnością stwierdzić, że doświadczenia nielinearne mogą się od siebie bardzo różnić pod względem ilości dopuszczalnych możliwości. Co więcej, przegląd stworzonych dotąd gier komputerowych

jasno wskazuje, że skrajne przypadki pełnej wolności odbiorcy oraz całkowitej linearności są raczej odstępstwem od normy niż normą.

Jak wspomniałem, idea nielinarnej narracji (a zatem również pytania o jej artystyczny status) wyprzedza technologie cyfrowe. Weźmy pod uwagę choćby powstałe pod koniec lat 70. XX wieku książki typu *choose your own adventure* (nazywane w Polsce „paragrafówkami”). Ich odpowiednikiem w przypadku dziesiątej muzy są tzw. filmy interaktywne. W tego typu doświadczeniach odbiorca ma do wyboru jedynie większą lub mniejszą liczbę ścieżek, którymi może dotrzeć do zakończenia (lub jednego z wielu zakończeń). Jest oczywiście prawdą, że autor tego typu dzieła nie jest w stanie przewidzieć, jaką drogą pójdzie konkretny czytelnik bądź widz. Nie oznacza to jednak, że wzięty całościowo kompletny zbiór możliwości jest od autora niezależny. To autor zdecydował, ile możliwości i jakie opcje będą odbiorcy dane. Na dodatek, to autor postanowił, jak owe możliwości wiążą się ze sobą przyczynowo – które z zachowań odbiorcy zostaną mu przedstawione jako przyczyny takiego, a nie innego, zakończenia. Znaczenie owych powiązań przyczynowych dla wydźwięku dzieła niezwykle łatwo jest zlekceważyć.

Aby zrozumieć ich wagę, musimy uświadomić sobie, że wszelkie powiązania przyczynowe obserwowane przez użytkownika fantomatu – powiązania typu: jeśli zrobiłeś A, to fantomat zareaguje na to za pomocą B – są z punktu widzenia symulacji zupełnie arbitralne. Dla przykładu, symulacja może odwzorowywać prawa fizyki z dużą dokładnością, ale równie dobrze mogłaby w każdej chwili je łamać. Dzieje się tak, ponieważ, w odróżnieniu od tego, co ukazane jest użytkownikowi w warstwie reprezentacyjnej, związki pomiędzy wewnętrznymi stanami symulacji są zawsze ustanawiane arbitralnie przez jej autora. Są zaprojektowane, a nie naturalne. Realistyczne zderzenie się ze sobą dwóch kul bilardowych może wydawać się nam bardziej oczywiste niż zniknięcie jednej z nich, ale w praktyce jest tak, że każde z tych

zdarzeń w równym stopniu wymaga zaprogramowania. Daje to autorom olbrzymie pole do popisu i pozwala w subtelny sposób przekazywać pewne treści, które w przypadku innych dziedzin musiałyby być wypowiedziane wprost.

Aby to unaocznić, posłużmy się prostym przykładem. Wyobraźmy sobie grę komputerową, która przedstawia symulację rozwoju miasta, taką jak popularne swego czasu SimCity¹. Gracz podejmuje w niej wiele mniej lub bardziej złożonych decyzji ekonomicznych i strategicznych, decyduje na przykład o tym, jak należy zaplanować transport w mieście. W szczególności to od niego zależy, czy miasto to ma być oparte raczej na transporcie prywatnym (rozbudowana sieć dróg, autostrad itd.) czy też na transporcie publicznym (rozbudowana sieć torów kolejek miejskich, system metra itd.). Łatwo przeoczyć, że to projektant gry decyduje o tym, która ze strategii będzie dla gracza łatwiejsza, przyniesie miastu więcej korzyści itd. Zależy to po prostu od tego, w jaki sposób decyzje te będą powiązane przyczynowo z innymi mechanizmami gry. To, w jaki sposób projektant powiąże te elementy, zależy od jego przekonań polityczno-ekonomicznych. Jeżeli jest zwolennikiem transportu prywatnego, rezultaty budowy sieci autostrad wynagrodzą gracza bardziej niż budowa sieci metra. W praktyce oznacza to, że pewien zbiór przekonań projektanta zostaje graczowi udostępniony niemal podprogowo poprzez mechanizmy ukryte w grze, a nie za pomocą tradycyjnych środków przekazu, takich jak język czy obraz. Ta specyficzna dla sztuki nieliniarnej forma narracji została już jakiś czas temu w groznawstwie rozpoznana i określona jako retoryka proceduralna (Bogost, 2007).

Aby uniknąć nieporozumień – nie twierdzę tutaj, że pewna treść może być w grach, czy szerzej: w symulacjach, przekazana poprzez samą ich mechanikę (same relacje pomiędzy stanami

¹ Przykład ten wybrałem nieprzypadkowo, jako że twórca SimCity Will Wright stworzył swoją grę zainspirowany *Cyberiadą* (Lew, 1989).

wewnętrznymi symulacji, niezależnie od tego, co stany te reprezentują). Chodzi mi o tezę słabszą, która głosi, że mając na względzie całość złożoną z warstwy reprezentacyjnej gry (tego, co ona przedstawia) i mechanizmów zaprojektowanych przez jej twórcę, warstwa mechanizmów może w kluczowy sposób decydować o przesłaniu gry.

Zauważmy, że ta wynikająca z ich interaktywnego charakteru specyfika gier czyni je doskonałym medium dla przedstawiania dylematów etycznych. Najprostszym zastosowaniem może być tu dobitne przedstawienie fatalizmu danej sytuacji – dzieje się tak, gdy pomimo obecności jakiegoś pozornie istotnego wyboru etycznego rezultat końcowy jest zawsze ten sam.

Typowe współczesne gry wideo i doświadczenia wirtualne dają odbiorcom znacznie większą dozę wolności niż wspomniane powyżej paragrafówki. Nie zmienia to jednak faktu, że jest to zazwyczaj pieczołowicie zaprojektowana przestrzeń możliwości, odzwierciedlająca poglądy twórców, a nie czysta symulacja. Przyczynowe powiązania stanów symulacji oddają intencje jej autorów. Świat symulacji jest zawsze taki, jak chcą jego twórcy. Gracze często odkrywają tę skrytą w mechanice intencjonalność i starają się „grać na złość” – ustawicznie testując granice symulacji. Zjawisko to zostało w groznawstwie opisane jako „gra transgresywna” (Aarseth, 2014). Co ciekawe, Lem wydaje się tę możliwość antycypować i również w niej upatruje zagrożenia dla artystycznych walorów fantomatyki. Rzeczywiście, dotykamy tu jednego z najtrudniejszych zagadnień sztuki tworzenia doświadczeń interaktywnych – jak dać odbiorcy wystarczającą wolność, by nie czuł się przez symulację sztucznie ograniczony i prowadzony za rękę, ale by jednocześnie nie mógł zaprojektowanego przez nas doświadczenia „zepsuć”.

Rozpatrzmy to na prostym przykładzie. Załóżmy, że projektujemy symulację, w której użytkownik rzucony jest w jasno nakreślony konflikt. Bierze na przykład udział w bitwie jako żołnierz jednej ze stron. Jeśli wczuje się w swoją rolę, symulacja

dostarczy mu niezapomnianych wrażeń. Co jednak mamy poznać w sytuacji, kiedy chcąc przetestować ograniczenia symulacji, użytkownik postanowi zastrzelić swojego głównego dowódcę? W praktyce jest tak, że większość współczesnych gier ogranicza tę możliwość w dość prymitywny sposób. Zazwyczaj nie jesteśmy po prostu w stanie tego zrobić – naszego pistoletu nie da się wycelować w dowódcę albo też okazuje się on zupełnie nieczuły na nasze kule. Rozwiązanie to jest oczywiście zupełnie niesatisfakcjonujące, jeżeli naszym celem było stworzenie symulacji realistycznej. Kłopot w tym, że niezwykle trudno jest zaprojektować doświadczenie interaktywne tak, by w zadowalający sposób przewidzieć i uwzględnić tego rodzaju sytuacje. W rozważanym przez nas przypadku musielibyśmy zasymulować całkowicie odmienny rozwój wypadków i dotyczyłoby to każdego, równie nieoczekiwanego wydarzenia. W tym sensie Lem ma trafną intuicję – tworzenie realistycznych symulacji jest niczym przeciąganie liny między twórcą a odbiorcą. Im więcej wolności uzyska jeden z nich, tym bardziej zniewolony staje się drugi.

Wydaje się jednak, że możliwe jest rozwiązanie kompromisowe. Twórca symulacji może zablokować możliwość pewnych wydarzeń poprzez zamaskowanie ich w wiarygodny sposób. W kontekście naszego przykładu mogłoby to być zrobione tak, że zabicie własnego generała nigdy nam się nie uda, ale z jakichś wiarygodnych powodów – pistolet mógłby się zaciąć, generał nie dałby się wziąć z zaskoczenia, inny żołnierz naszego oddziału mógłby nam w tym przeszkodzić itd.

Współczesne doświadczenia VR pełne są tego rodzaju zamaskowanych ograniczeń. Dla przykładu – wiele gier ogranicza ruch użytkownika w celu zminimalizowania ryzyka choroby symulacyjnej. Aby zachować przy tym spójność świata, twórcy ugruntowują te ograniczenia fabularnie poprzez przedstawianie scenariuszy, w których gracz jest z jakiegoś powodu unieruchomiony.

Czego nie wolno fantonaucie?

W poprzedniej sekcji analizowałem problem tego, że użytkownik fantomatu może wykorzystać swoją wolność w niewłaściwy sposób, burząc tym samym wizję twórcy doświadczenia fantomatycznego. Dyskusję ograniczyliśmy tam jedynie do tego, jakie konsekwencje ma to dla artystycznej wartości fantomatyki. Pytanie o dopuszczalność „niewłaściwych” zachowań użytkowników może mieć również wymiar etyczny. Czy istnieją takie działania, które projektanci wirtualnego doświadczenia powinni z góry wykluczyć z powodów etycznych? W jaki sposób należy ocenić przemoc dokonywaną wewnątrz symulacji? Czy istnieją symulowane akty, za które użytkownik powinien odpowiadać? Lem doskonale zdawał sobie sprawę z tego, że otwartość symulacji połączona z ludzką skłonnością do przemocy szybko sprowokuje wszystkie te pytania.

Załóżmy, że ktoś funduje sobie pełną przemocy fantazję, w której dokonuje wielu mordów na niewinnych osobach. Przyjmijmy jednak za Lemem, że mamy do czynienia z symulacją jednoosobową. Oznacza to, że pomimo iż symulacja jest bardzo realistyczna, nie istnieją żadne podmioty, które zostały w niej skrzywdzone – jedynym podmiotem obecnym w symulacji jest sam sprawca. Przyjmijmy również, że nikt nie mógł poczuć się obrażony, zszokowany czy zniesmaczony, ponieważ nikt nie obserwował wyczynów naszego fantonauty. Wszystko, co zrobił, zdarzyło się w „zaczysku jego percepcji”.

Czy zachowanie to podlega ocenie moralnej? Na pierwszy rzut oka wydaje się, że sytuacja ta przypomina przypadek, w którym ktoś wyobraża sobie po prostu podobne sceny ze swoim udziałem. Jak traktowane jest takie zachowanie? Choć tego rodzaju brutalne fantazje nie są w społeczeństwie penalizowane, to ich ujawnienie wiąże się z negatywną oceną moralną. Widać to łatwo po tym, że ich wielbiciel najprawdopodobniej niechętnie podzieliliby się z innymi swoim upodobaniem.

Czy możliwość realizacji takich marzeń w ramach fantomatycznych symulacji wnosi tutaj coś nowego?² Wydaje się, że istnieją co najmniej dwa powody, dla których można tak sądzić. Po pierwsze, żadne wyobrażenie nie może równać się pod względem realizmu z wirtualną percepcją, a przynajmniej z jej niezwykle zaawansowaną wersją, którą bierze pod uwagę Lem. Po drugie, interaktywny charakter fantomatyki wpływa na intuicje etyczne części osób – mają one wrażenie, że czymś innym jest wyobrażanie sobie aktu przemocy ze swoim udziałem, a czymś innym branie udziału w symulacji tego aktu. Skąd to wiemy? Okazuje się, że podobnie, jak to mogliśmy zaobserwować w przypadku dyskusji o walorach artystycznych fantomatyki, współczesne debaty dotyczące gier komputerowych pozwalają na wysnuenie interesujących analogii. Tak się bowiem składa, że tematyka etycznych granic naszych rekreacyjnych symulacji co rusz staje się przedmiotem debat w prasie specjalistycznej, popularnej i naukowej³.

Aby rozważyć ten problem, musimy wyraźnie rozgraniczyć dwa przypadki – sytuacje, w których symulacja pozwala na równoczesny udział wielu użytkowników, oraz sytuacje, w których wszystkie napotkane wewnątrz fantomatu istoty sterowane są przez komputer. Pierwszy z tych przypadków bez wątpienia generuje dylematy etyczne. Nietrudno o sytuacje, w których gracze mogą poczuć się zdradzeni, obrażeni, upokorzeni czy oszukani.

Ciekawszy z naszego punktu widzenia jest przypadek symulacji jednoosobowej, ponieważ przynajmniej na pierwszy rzut

² Przynajmniej w tym sensie, że wnosi coś nowego do debaty; jak zobaczymy poniżej, pytanie o to, czy rzeczywiście stanowi to istotną różnicę psychologiczną, należy rozważyć odrębnie.

³ Dobrym przeglądem debat toczonych w prasie popularnej jest artykuł *Video Game Controversies* w Wikipedii (https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversies). Przegląd dyskusji odbywających się na łamach czasopism psychologicznych znajdzie czytelnik w pozycji Christophera Johna Fergusona (2007).

oka nie generuje on żadnych etycznych dylematów. Co może zaskakiwać, autor *Bajek robotów* zakładał jednak możliwość istnienia cenzury symulacji fantomatycznych i, jak się okazuje, miał w tym względzie bardzo trafną intuicję. Okazuje się bowiem, że twórcy współczesnych gier (w tym takich, które pozwalają na wirtualną percepcję) dość powszechnie zabezpieczają się przed zarzutami poprzez systemowe blokowanie kontrowersyjnych zachowań.

Dla przykładu, nawet gry, które pozwalają graczom na bardzo wiele agresywnych zachowań (przykładem tego może być choćby seria *Grand Theft Auto*), uniemożliwiają graczom zabijanie dzieci. Robią to jednocześnie w najprostszy możliwy sposób – choć symulacja przedstawiona w tej serii ma stanowić realistyczne odwzorowanie współczesnych amerykańskich metropolii, po ulicach przechadzają się tylko dorośli. Rozwiązanie to potwierdza w dużej mierze intuicję Lema, ponieważ rozwiązuje problem poprzez ograniczenie symulacji do tego stopnia, że jej nierzeczywisty charakter jest na tyle zauważalny, że nikt nie mógłby się na taką symulację nabrać. Drugim przykładem aktu, który jest w obecnych grach pomijany (nawet jeśli stanowi on element jednoosobowych, prywatnych doświadczeń), jest gwałt. Choć tematyka ta pojawia się niekiedy jako element narracji, praktycznie nigdy nie występuje w warstwie mechaniki. Ograniczanie symulacji w tym względzie jest niewątpliwie słuszne z punktu widzenia komercyjnego, o czym można przekonać się dzięki przykładowi gry *Rape Day*, której sprzedaż w popularnym serwisie Steam została zablokowana (Evans, 2019).

Powody, dla których opinia publiczna nie akceptuje pewnych zachowań, nawet jeśli dokonywane są one w ramach prywatnej symulacji, nie są nigdy podane w satysfakcjonujący filozoficznie sposób. Zazwyczaj manifestują się one jedynie w postaci moralnego oburzenia. Trudno jest zatem jednoznacznie powiedzieć, jaka wartość moralna zostaje w tych sytuacjach, zdaniem oburzonych, naruszona. W grę wchodzi tu przynajmniej dwa

przypadki zależne od ontologicznego rozstrzygnięcia względem aktu dokonywanego w symulacji.

Wątpliwość można sprowadzić do następującego pytania: czy działanie wykonane na wirtualnym obiekcie może należeć do tego samego typu działań co działania wykonywane na obiektach rzeczywistych? W niektórych przypadkach wydaje się, że wykonywane w symulacji działania nie różnią się co do istoty od swych rzeczywistych odpowiedników. Jeżeli obracam wirtualny trójwymiarowy model monety, to choć model ten nie jest monetą, moje działanie może być uznane za „obracanie” w tym samym sensie, co obracanie rzeczywistej monety. Podobnie bywa w przypadku wirtualnej percepcji. Jeżeli odchyłę głowę, by uniknąć wirtualnego pocisku, możemy powiedzieć, że zrobiłem „unik”. Uniki nie stają się wirtualnymi unikami tylko dlatego, że wykonaliśmy je przed wirtualnym pociskiem wystrzelonym przez wirtualnego przeciwnika. Trochę mniej oczywistym przykładem jest otwieranie wirtualnych drzwi, ale, jak przekonują niektórzy badacze (Aarseth, 2007), otwieranie nie zmienia swojego ontologicznego charakteru tylko dlatego, że drzwi, które otworzyliśmy, nie były rzeczywiste.

Jeżeli wrócimy teraz do przykładów niedopuszczalnych aktów, o których wspomniałem powyżej, nasz problem można wyrazić następująco: czy wirtualne dzieciobójstwo lub wirtualny gwałt są w symulacjach cenzurowane dlatego, że, choć nie krzywdzą one nikogo, pozostają w jakimś sensie „takimi samymi czynami”? Jeżeli uznamy powyższe rozstrzygnięcie za nieprzekonujące, to oznacza to, że moralny sprzeciw wobec wirtualnych gwałtów i dzieciobójstw musi być wyjaśniony w jakiś inny sposób. Jak możemy to zrobić? Sądzę, że alternatywne wyjaśnienie tego odczucia może być następujące. Jeżeli przyjmiemy, że akty, o których wspomniałem powyżej, nie należą do tej samej kategorii ontologicznej co ich rzeczywiste odpowiedniki, to możemy uznać, że stanowią raczej ich naśladowanie czy udawanie. Z tego punktu widzenia wirtualne zabijanie nie jest zabijaniem

w żadnym sensie, tak samo jak odgrywanie sceny zabójstwa albo zabawa w zabijanie zabijaniem nie jest. Założenie to może teraz generować problem etyczny przeciwnej natury względem tego, o którym wspomniałem powyżej – wiele osób może odczuwać, że rzeczywiste akty, takie jak gwałt czy dzieciobójstwo, są tak potworne, że „odgrywanie” ich w kontekście rozrywki jest niedopuszczalne. Etyczny sprzeciw odbiorców byłby zatem w tym przypadku podobny do tego, jaki rodzi żartowanie z tych wrażliwych tematów albo ich parodiowanie.

Możliwość ta sprowadza zatem dyskusję na temat etycznych ograniczeń symulacji do dyskusji na temat ich artystycznego statusu. Zauważmy bowiem, że, choć podobne debaty toczą się wokół reprezentacji analogicznych czynów w innych mediach, to są one jednak w literaturze czy filmie spotykane. Wydaje się, że problem, który powstaje w przypadku medium interaktywnego, sprowadza się do tego, że tutaj autor nie ma kontroli nad zachowaniem gracza. Nie może on zagwarantować odbiorcom, że wprowadzenie takiej szokującej sekwencji uzasadnione jest kontekstem albo że temat potraktowany jest z należyтым szacunkiem, ponieważ nie może w żaden sposób owego kontekstu kontrolować. Jeśli odbiorca będzie się w trakcie takiej sekwencji zachowywał w sposób nieodpowiedni, bez trudu zamieni ją w parodię lub rozrywkę.

Niełatwo jest ocenić, która ze wspomnianych intuicji odgrywa istotniejszą rolę. Za drugą z nich przemawia społeczne przyzwolenie na reprezentację tych aktów w mediach nieinteraktywnych. Za pierwszą to, że w obu przypadkach z przyzwoleniem społecznym spotkały się gry przedstawiające te same sytuacje, ale sytuujące gracza w roli ofiary, nie sprawcy.

Głównym założeniem eksperymentów tego typu było to, że medium interaktywne pozwala uczestnikom na bezprecedensowe zrozumienie danego problemu. Uczestnictwo, a przede wszystkim konieczność działania pozwala graczom na dosłowne „postawienie się w danej sytuacji”. Jak sugerują niektóre

badania (Schutte, Stilinović, 2017), symulowanie przeżyć może zwiększyć poziom empatii. Nie twierdzi się tutaj, rzecz jasna, że wirtualne doznania pozwalają na pełne zrozumienie drugiej osoby. Chodzi raczej o to, że umożliwiają one zrozumienie takich aspektów danej sytuacji, których przekazanie za pomocą opisu jest niewykonalne. Najprostszym przykładem takiego doznania, które każdy czytelnik może przetestować na sobie, jest doświadczenie świata z punktu widzenia kogoś znacznie wyższego lub niższego od nas. Choć każdy z nas domyśla się, że życie jako osoba o innym wzroście musi być nieco inne, dokładne wyobrażenie sobie, „jak to jest”, wydaje się raczej trudne. Doświadczenie wirtualnej percepcji pozwala w bardzo udany sposób to zasymulować.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth, E. (2007). Doors and Perception. Fiction vs. Simulation in Games. *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, 9, 35–44. DOI: <https://doi.org/10.7202/100528ar>.
- Aarseth, E. (2014). I fought the law. Transgressive play and the implied player. W: N. Segal, D. Koleva (red.), *From literature to cultural literacy* (s. 180–188). London: Palgrave Macmillan.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games. The expressive power of video-games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Evans, P. (2019). Rape Day game pulled by Steam platform after outcry. *BBC News*. Pobrane z: <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-47484397> [10.03.2020].
- Ferguson, C. J. (2007). The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *Psychiatric Quarterly*, 78, 309–316. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11126-007-9056-9>.
- Juul, J. (2019). *Handmade Pixels. Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Lem, S. (2010). *Summa Technologiae*. Warszawa: Agora.

- Lew, J. (1989). Making City Planning a Game. *The New York Times* (s. 11). Pobrane z: <https://www.nytimes.com/1989/06/15/garden/making-city-planning-a-game.html> [10.10.2021].
- Schutte, N. S., Stilinović, E. J. (2017). Facilitating empathy through virtual reality. *Motivation and Emotion*, 41, 708–712. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11031-017-9641-7>.
- Video Game Controversies*. Wikipedia. Pobrane z: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversies [10.03.2020].

KAMIŁA GRABOWSKA-DERLATKA

Wydział Filozoficzny
Uniwersytet Jagielloński

Allotopie miast fantastycznych w japońskiej popkulturze. Wizja fantastyczności Rogera Caillois

I tak, książę i księżniczka żyli długo i szczęśliwie...
Szczęśliwie!? Szczęście w opowieściach jest, w większości,
błahostką paru ostatnich linijek – typowym przykładem
pójścia za nudnym schematem. Teraz, pokaż mi przewspaniałą
tragedię! Kataklyzm łez, od którego nikt nie ucieknie i dla
którego szczęśliwe zakończenie nigdy nie nadejdzie!

Drosselmeyer, *Księżniczka Tutu*

1. Wprowadzenie – miasto jako allotopia

Allotopia oznacza dosłownie „miejsce inne; w którym jest inaczej niż tutaj” (Maj, 2015, s. 33–34). Słowa tego po raz pierwszy do badań literackich użył Umberto Eco w 1984 roku w referacie kongresowym *Światy Science Fiction* (Eco, 2012; Maj, 2015). W kontekście badań literackich nad światami fikcyjnymi przyjmuje się następującą definicję allotopii, zaproponowaną przez Eco:

Allotopia zakłada, że nasz świat jest rzeczywiście odmienny od tego, jakim jest, czyli że zachodzą w nim

zjawiska, które zazwyczaj nie mają miejsca (zwierzęta mówią, istnieją czarnoksiężnicy i wróżki); allotopia tworzy więc świat alternatywny i sprawia, iż jest on bardziej realny od świata realnego do tego wręcz stopnia, że jednym z zamierzeń narratora jest chęć przekonania czytelnika o tym, że świat fantastyczny jest jedynym prawdziwie realnym. Więcej jeszcze: typowym dla allotopii jest to, że wyobraziwszy sobie świat alternatywny, przestaje nas interesować jego relacja ze światem rzeczywistym, z wyjątkiem oczywiście znaczeń alegorycznych (Eco, 2012, s. 235).

Miasto także może być doskonałą allotopią – bardzo często jako zamknięta przestrzeń fantastycznego świata. Efekt allotopii zostaje uzyskany dzięki wytworzeniu się zupełnie spójnych logicznie i fizycznie systemów świata i życia w fantastycznych miastach, innych od systemów świata rzeczywistego, w którym znajduje się odbiorca dzieła. Dzięki temu świat fantastyczny wydaje się odbiorcy na tyle prawdopodobny, że w momencie odbioru dzieła jest on w stanie uwierzyć w jego prawdziwość na potrzeby głębszego go przeżywania, analizy i interpretacji. Celem pracy jest pokazanie, na przykładach z japońskiej popkultury wizualnej, w jaki sposób allotopie miast fantastycznych mogą spełniać wizję fantastyczności i fantastyki, w sztuce i literaturze, opisaną w tekście Rogera Caillois *W sercu fantastyki*.

2. Fantastyka prawdziwa według Rogera Caillois

Caillois w pracy *W sercu fantastyki* odrzuca trzy kategorie, które według niego tworzą błędny obraz fantastyki: „fantastykę z założenia”, „fantastykę zinstytucjonalizowaną” i „niesamowitość związaną z obyczajami i wierzeniami” (2005, s. 7–9)¹. Druga z nich, fantastyka zinstytucjonalizowana, to „fantastyczny świat

¹ Tekst pierwotnie był opublikowany w 1965 roku.

baśni, legend i mitów, pełny repertuar obrazów religijnych, płody umysłu obłąkanego, a wreszcie cała łatwizna fantazji” (Caillois, 2005, s. 8). Caillois twierdzi, że rezygnując z fantastyki zinstytucjonalizowanej, rezygnuje z „całej rekwizytorni łatwowości, a nawet wiary” (2005, s. 8).

Dla Caillois (2005) owa rekwizytornia składa się ze średnio-wiecznych obrządków i tradycji *danse macabre*, z estetyki sabatów i magii czarownic latających na miotłach, z wykorzystywania ludowych demonów, biesów, diabła w odświeżeniu fantastycznej postaci, a także z bliskich i dalekich nam kulturowo wierzeń. Według niego wszystkie te elementy są powtarzane jako części ogólnie przyjętych schematów fantastyki zinstytucjonalizowanej i nie ujmują dobrze tego, co w fantastyce najważniejsze – uczucia niesamowitości, „niepokoj” i „zerwania”. Czarownica na miotle czy jasełkowe anioły tańczące z diabłami wokół ogniska nikogo nie zadziwiają, ponieważ większość odbiorców spodziewa się ich, kiedy obcuje z pewną określoną, poniekąd tradycyjną już estetyką świata przedstawionego. Caillois byłby więc na pewno intuicyjnie przeciwny takiemu potraktowaniu fantastyczności, jakie reprezentuje Atsushi Ōkubo w mandze (i późniejszym anime) *Soul Eater* (2004–2013). Wykorzystuje on całą „rekwizytornię łatwowości” święta Halloween i inspirowanych dziełami Michaiła Bułhakowa diabolicznych zagrywek oraz groteskowych seansów z wiedźmami i czarnymi kotami w rolach głównych. Caillois nie pochwaliby też magicznego świata Kore Yamazaki w *Oblubienicy czarnoksiężnika* (2015–2018), skonstruowanego na podstawie brytyjskiej i irlandzkiej mitologii, doprawionego okultyzmem, w którym głównym bohaterem, czarodziejom, pomagają wróżki i smoki, a las niedaleko domu jest siedliskiem wrogich lub przyjaznych istot nadprzyrodzonych.

3. *Księżniczka Tutu* – mechanizm kontra organizm. Zaprzeczenie fantastyce zinstytucjonalizowanej

Instytucjonalizacja fantastyki europejskiej zostaje natomiast bardzo silnie odrzucona w japońskim serialu animowanym *Księżniczka Tutu* Ikuko Itō. Zapowiadają to już początkowe słowa Autora, Drosselmeyera (którego postać została zaczerpnięta z baletu *Dziadek do orzechów*): „Szczęście w opowieściach jest, w większości, błahostką paru ostatnich linijek – typowym przykładem pójścia za nudnym schematem” (Sato, Koumoto, Itō, 2002–2003)².

Mityczne Miasto Złotej Korony, w którym toczy się akcja serialu, stworzone na podstawie bawarskiego miasteczka Nördlingen (znanego zarówno ze swojego niecodziennego położenia w kraterze pozostałym po uderzeniu meteorytu, jak i niesamowitego wyglądu „diamentowego miasta”, ponieważ wiele budynków zbudowanych jest z suevitu – kamienia zawierającego duże ilości diamentów i przez to magicznie połyskującego w słońcu poranka), na początku serialu funkcjonuje jako mechanizm – i to mechanizm w sensie dosłownym. Napędza go Historia, którą pisze Autor³ w księdze na szczycie wieży zegarowej – przywiązane do ręki Autora liny napędzają trybiki w wieży zegarowej, a te z kolei determinują działanie całego mechanizmu miasta i losy postaci. Każdy nowy Autor staje się więc kimś w rodzaju Boga-Zegarmistrza.

² Tłumaczenie własne z porównania udźwiękowania oryginalnego i amerykańskiego.

³ Użycie dużych liter jest celowe – treść Historii w *Księżniczce Tutu* decyduje o losach wszystkich bohaterów i o wszystkim, co dzieje się w mieście. Autor (na początku Drosselmeyer, potem Fakir), pisząc Historię, decyduje o działaniu mechanizmu i staje się kimś na wzór Boga.

3.1. Przeciw instytucjonalizacji

Fabula *Księżniczki Tutu* jest (stylizowanie) podzielona na „rozdziały”, a każdy z nich nawiązuje (zarówno historią, jak i kreacją bohaterów, choreografią tańca oraz – co bardzo ważne – muzyką tła) do jednego ze słynnych baletów. Dzięki temu mamy do czynienia nie tylko z niezwykle ciekawym rozwiązaniem kompozycyjnym scenariusza, ale i z koncepcją, która zdaje się „przezierać” przez poszczególne sceny i którą formułuje w swoim tajemniczym zdaniu kataryniarka Edel: „Tutaj czeka szczęście na tych, którzy zgadzają się ze swoim losem, oraz chwała dla tych, którzy się mu przeciwstawiają” (Sato i in., 2002–2003). W *Księżniczce Tutu* pokazane są historie znane ze słynnych baletów, a postacie w Mieście Złotej Korony wpisują się w role postaci z tychże oraz klasycznych tropów z baśni – księcia, księżniczki, czarnego charakteru i bohaterskiego rycerza. Dopiero w drugiej połowie serialu dwie z nich decydują się przeciwstawić tym rolom – są to Ahiru (kaczka zamieniona w piękną, tytułową księżniczkę Tutu) i Fakir (Autor-Pisarz, zaklęty jednocześnie w rolę rycerza). Decydują się oni napisać własną historię, która nie zakończy się jak wszystkie poprzednie. Nie zatoczy koła, które sprawi, że mieszkańcy miasteczka znów zostaną zakłęci w swoje baśniowe role. To właśnie tacy bohaterowie jak Ahiru i Fakir zasługują na wspomnianą przez Edel „chwałę”, ponieważ sprzeciwiają się instytucjonalizacji fantastyczności, która do tej pory była zmorą Miasta Złotej Korony.

3.2. Gdzie fantastyczność?

Sam sprzeciw wobec fantastyki zinstytucjonalizowanej nie oznacza jednak, że *Księżniczka Tutu* zawiera w sobie ten właściwy rodzaj fantastyki, o którym pisał Caillois: „[...] fantastyka to według mnie przede wszystkim niepokój i zerwanie. A przy tym marzy mi się [...] fantastyka permanentna i uniwersalna.

Wreszcie, co chyba istotniejsze, wrażenie niesamowitości płynię, moim zdaniem, nie tyleż z samego tematu, ile ze sposobu jego potraktowania” (2005, s. 9).

„I wtedy Kruk wyleciał z powieści” (Sato i in., 2002–2003). Kiedy z powieści Drosselmeyera *O Księciu i Kruku* wylatuje ów tytułowy ptak – wtedy wydaje się, że w pastelowe, słoneczne i spokojne miasto wkrada się coś nowego, coś, co do niego nie pasuje i co niepokoi odbiorcę. Kruk jest więc zarówno symbolem, jak i faktyczną siłą, która wprowadza do miasteczka *sacrum* fantastyki, jest to „[...] jakiś obcy, nieposłuszny element, który je wynaturza, odkupując niejako [jego] nadprzyrodzony charakter. Wtedy następuje rozziw i zgrzyt, otwiera się szczelina, przez którą sączy się jad fantastyki. [...] Wkracza wtenczas coś niezwyčajnego i niedopuszczalnego, coś przeciwnego [jego] naturze” (Caillois, 2005, s. 8).

Trzeba powiedzieć, że fantastyczność świata proponowanego przez Ikuko Itō leży tam, gdzie wciąż się jej najmniej spodziewamy – nie w samej Historii pisanej przez Autora, nie w kreacji bohaterów, a w sposobie rysowania i animacji tła, gdzie błyszczące w świetle poranka mury miasta i szkoły baletowej otacza niepewny blask, odbijający się od zielonkawoniebieskiej tafli wody w fosie, oświetlając łabędzie statuy. Widzimy ją tam, gdzie mgła spowija nieznanne uliczki. Widnieje w szalonym wzroku gospodyni piernikowej chatki, czai się w pięknie przystrzyżonych żywopłotach otulonych chłodnym mrokiem, walczącym z nieśmiałym słońcem południa. Wreszcie – zakłeta jest w choreografii tańców, tańców z pozoru dobrze znanych – jak *Walc kwiatów* i *Taniec Cukrowej Wróżki z Dziadka do orzechów*, *Walc godzin z Coppélii* czy *Marsz weselny* Felixa Mendelssohna-Bartholdy’ego ze *Snu nocy letniej* – jednak tutaj niepokojąco innych. Dla widza zachodniego uczucie niezrozumiałego zerwania pojawi się wtedy, gdy usłyszy *Marsz ołowianych żołnierzyków*, który wcale nie zwiastuje świątecznej wesołości, a pogrążenie się w nieodgadnionym mroku, lub zobaczy jezioro łabędzie, po

którym z niezrozumiałych powodów zamiast łabędzia pływa kuriozalna kaczką, niezwiastująca jednak komizmu, a jakiś przedziwny, groteskowy tragizm sytuacji. Z kolei widzę japoński lub taki, którego bardziej interesują japońskie motywy i tropy, spodziewający się raczej kolejnego anime z gatunku *mahou shoujo*⁴, otrzyma niepokojąco inną historię. Zostanie wrzucony w scenariusz słodkiego uroku miasteczka i bajkowych postaci, podszytą przeraźliwym chłodem i mrokiem, wypełzającym gdzieś z boku uliczki w środku beztróskich zabaw dziewczynek ze szkoły baletowej, opasującym mury budynków ślicznych niczym domki dla lalek – ale niedającym jednoznacznej zmiany atmosfery i przeskoku gatunkowego na ciemne fantazy, gore albo horror (co także bywa częstym i dosyć przewidywalnym zabiegiem w japońskiej popkulturze⁵). W Mieście Złotej Korony widzę pozostaje zagubiony – a fantastyczność mrocznie sączy się niczym jakiś rezydualny powiew, rozrasta niczym mech, zaglądając ze szparek w murach, powolutku dając bohaterom i odbiorcom znać o swojej obecności.

3.3. Miasto-mechanizm do miasta-organizmu

Wraz ze zmianą rodzaju fantastyki prezentowanej przez Autora – z tej nieprawdziwej, „zinstytucjonalizowanej”, ilustrowanej historiami z baletów i baśni, na fantastykę prawdziwą, permanentną i niezależną od przyjętej konwencji – zmienia się także rodzaj miasta, w którym toczy się akcja *Księżniczki Tutu*. Miasto Złotej Korony, które do tej pory funkcjonowało jako

⁴ Dosłownie: jap. „magiczna dziewczyna” – chodzi o gatunek anime, w którym ze złem walczą nastolatki. Zwykle na początku akcji serialu otrzymują one supermoce i przeistaczają się w urocze, wojownicze czarodziejki lub wróżki. Najpopularniejszymi anime z tego gatunku są *Czarodziejka z Księżycą* i *Cardcaptor Sakura*.

⁵ Takie przeskoki widzimy na przykład w anime *Gdy zapłaczą cykady* albo *Mahou Shoujo Madoka Magica*.

doskonały mechanizm napędzany piórem Autora, tym razem staje się miastem-organizmem. Zamiast „działać”, zaczyna „żyć”. Ta zmiana zostaje nam zasugerowana jedną z ostatnich scen serialu, kiedy Fakir przenosi miejsce tworzenia Historii z wieży zegarowej nad jezioro.

4. Miasto „na opak” a fantastyczność w *FLCL*

„Świat na opak” – pojęcie, którego autorstwo przypisuje się Michaiłowi Bachtinowi i które pojawia się zwykle jako element karnawalizacji. Karnawalizacja według Bachtina „[...] głosi radość przemiany i ucieszną względność istnienia, a tymczasem przeciwstawia się jednostronnej, ponurej, zrodzonej z lęku powadze oficjalnej, dogmatycznej i wrogiej wszelkim zmianom, dążącej do absolutyzacji zastanych form bytowania i ustroju społecznego” (1970, s. 165).

Z kolei sam świat na opak u Bachtina polegać będzie nie tylko na zaprzeczeniu części praw natury i zdrowemu rozsądkowi, ale także na odwróceniu wartości w zastanych lub popularnych systemach etycznych i estetycznych. Bardzo często w światach na opak to, co złe, staje się dobre, a co dobre – złe; tak samo to, co piękne, okazuje się okropne, a co okropne – piękne (Skubaczewska-Pniewska, 2000).

Natomiast Caillois pisze:

Ale właśnie w tym spiętrzeniu jest pewna koherencja, cuda wynikają z założenia, które z feerii czyni normę – są tu jakby obowiązki, żeby zilustrować prawo rządzące tym niebywałym światem. Przypominają się naiwne sztychy przedstawiające świat na opak, gdzie ludzie ciągną wóz, a woły powożą, gdzie ryby łowią rybaków w rzece i tym podobne. Otóż fantastyka jest fantastyczna tylko wtedy, gdy wydaje się skandalem nie do przyjęcia dla doświadczenia i rozumu. Jeśli czyjaś bezwiedna lub, co gorsza, przemyślana decyzja

staje się zasadą nowego ładu rzeczy, wtedy fantastyka ginie. Nie wywołuje lęku ani zdumienia. Staje się konsekwentnym, metodycznym zastosowaniem ludzkiej woli, która nie pozostawia niczego poza obrębem nowego systemu (Caillois, 2005, s. 26).

Sprzeciw wobec fantastyki „z założenia” oraz światów na opak prezentuje inne dzieło japońskiej animacji. Na końcu pierwszego epizodu miniserii animowanej *FLCL* (inne zapisy: *Fooly-Cooly* lub bliższy japońskiej wymowie *Furi-Kuri*) Naota Nandaba (jeden z głównych bohaterów) mówi:

Kiedy mieszkasz w mieście takim jak to, całym ukrytym za spowijającą je barierą dymu, zapominasz o tym, że jest jeszcze świat na zewnątrz. Nic niesamowitego się tutaj nie dzieje. I w końcu się do tego przyzwyczajasz, przyzwyczajasz do świata, w którym wszystko jest zwyczajne. Każdy dzień spędzony tutaj przez nas jest jak całe życie powolnego umierania. Ale teraz Haruko jest tutaj. Dzięki temu wiem, że jest jeszcze świat na zewnątrz tego miasta⁶ (Tsurumaki, 2000).

Potem jego wypowiedź przeistacza się w mantrę, którą powtarza pod koniec każdego z następujących odcinków: „Nic dziwnego się tutaj nie dzieje. Tylko normalne rzeczy” (Tsurumaki, 2000). Wypowiadana w sytuacji, kiedy robot, który wcześniej był domowym telewizorem, przygotowuje kolację lub odkurza tatami po całym dniu pełnym walk głównych bohaterów z przybyszami nie-z-tego-świata, może brzmieć ironicznie i komicznie. W rzeczywistości mantra Naoty podszyta jest bardzo silnym sarkazmem – ale nie sarkazmem, który sączy się spomiędzy zębów protagonistów, a sarkazmem, który płynie pośrednio, przez usta nie do końca świadomego swojego położenia Naoty, od autora modelowego. I ów sarkazm, co chyba najważniejsze,

⁶ Tłumaczenia własne z wersji japońskiej.

nie jest wcale ironiczny. Bo w samym domu nie dzieje się faktycznie nic specjalnego. Co więcej – z mocy Haruko nie dzieje się nic niesamowitego, dziwnego, ani specjalnego.

Okazuje się, że to, co Naocie całe życie wydawało się niesamowite, wcale takie nie jest – ponieważ jest schematem znanym z popkulturowego dyskursu, z którym świat został oswojony już dawno temu. Niesamowite jest natomiast miasto – to samo, nad którym złowrogo spoczywa na skale ogromny przedmiot podobny do żelazka – spowite dymem, gdzie „nic dziwnego się nie dzieje”, gdzie Naota i mieszkańcy z pozoru tylko „powoli umierają”. Niesamowitość miasta w *FLCL* polega na jego przedstawieniu, na wyłonieniu niepowtarzalnego, melancholijnego klimatu, w którym kolorystyka tła ograniczona jest do zastosowania stonowanych barw płowych, żółci, szarości i przygaszonych czerwieni. Niesamowitość zawarta jest w próbie ukazania światła słońca – w większości scen dominuje krajobraz słońca wieczornego, zachodzącego, tworzącego nastrój smutku, tęsknoty i nostalgii, ale także kuriozalnej niepewności. Dym unoszący się nad miastem dopełnia wrażenia egzystencjalnej beznadziei, a wręcz, moglibyśmy powiedzieć – modernistycznego spleenu. Bohaterowie są miastem zahipnotyzowani, a ich nastrój jest zależny od ducha w nim panującego. Co więcej – to samo miasto wydaje się głównym bohaterem serii, i to bohaterem niezwykle emocjonalnym, przekazującym swój klimat innym. Nowy ład świata na opak, który próbuje zaprowadzić szalona Haruko, nie jest więc fantastyczny, a wręcz fantastyczności niesamowitego, tajemniczego miasta przeszkadza przez wprowadzenie do niego niepożądanych dla prawdziwej fantastyki schematów. Nie ma niczego niesamowitego w odwróceniu porządku ani jego pomieszaniu – potrzeba czegoś więcej, co jednak istnieje w świecie zamkniętego, zadytmionego miasta, w którym mieszka Naota.

5. Miasta Makoto Shinkai – gdzie fotograficzny szczegół łączy się z cukrem fantastyki

Makoto Shinkai, jeden z najwybitniejszych współczesnych reżyserów japońskiej animacji, znany jest ze swojego stylu przedstawiania krajobrazów miast oraz z zapierających dech w piersiach obrazów nieba. O Shinkaiu często mówi się wśród fanów animacji, że „jest tym reżyserem, który jest w stanie sprawić, że wszystko wygląda pięknie” (Gigguk, 2016). Na pewno niesamowicie piękne obrazy tła są jednym z głównych elementów ogromnego sukcesu filmów reżysera i jego studia CoMix Wave – sukcesu zarówno artystycznego, jak i komercyjnego. Zabieg Shinkai, często stawiający scenerię jego dzieł na niebezpiecznej granicy piękna i kiczu, nie ma jednak jedynie funkcji upiększania przedstawionych miejskich krajobrazów.

5.1. Natura jako boski element

W większości kolorowych filmów reżysera nieokrzesanym, nieposłusznym elementem fantastycznym, wytwarzającym efekt Cailloisowskiego „zerwania”, jest natura – i choć za każdym razem odgrywa nieco inną rolę, to jednak zawsze jest u niego naczelnym elementem fantastyki. Możemy też powiedzieć, że zwykle ukazana jest jako siła wyższa, ponadludzka, wręcz boska – ale (co z pozoru dziwne) nigdy nadprzyrodzona. W *Pięciu centymetrach na sekundę* przyroda, podobnie jak w dziełach europejskiego romantyzmu, współgra z emocjami protagonistów, ukazując ich nastroje. Widzimy to w melancholijnym chłodzie szarego, zimowego nieba, podniecająco iskrzącym się śniegu, przejmującym opadaniu płatków kwiatów drzewa wiśni, boleśnie dopełniającym obraz fatalistycznie kruchego piękna miłości głównego bohatera (mówi zresztą o prędkości opadania płatków drzewa *sakura*; Shinkai, 2007). W *Ogrodzie słów* pogoda wyznacza cykle relacji i życia bohaterów. Za każdym razem, kiedy

pada deszcz, oni spotykają się pod altaną w tokijskim Shinjuku Koen (Shinkai, 2013). Z kolei w *Twoje imię* to kometa i gwiazdy na niebie są nośnikami niesamowitej historii, która łamie bariery czasu i przestrzeni, znane z fizyki kwantowej, i przenosi całość fabuły na zupełnie inny poziom, przez co daje nam do zrozumienia, że ludzie od początku predestynowani do wspólnej miłości osiągną ją, nawet gdy żyją w innych wymiarach czasoprzestrzennych superpozycji (Shinkai, 2016). Oczywiście natura spełnia też podobne funkcje w wielu innych produkcjach Shinkaia, między innymi *Ziemi kiedyś nam obiecałej* (Shinkai, 2004) i *Hoshi wo Ou Kodomo* (Shinkai, 2011).

5.2. Fotograficzny szczegół architektury a fantastyczny niepokój natury

Innym elementem charakterystycznym dla Makoto Shinkaia jest niezwykle wierne odtwarzanie znanych krajobrazów miejskich, zapewne uzyskane dzięki dokładnej pracy z wykorzystaniem referencji zdjęciowych przy sumiennej dbałości o realistyczne odtworzenie każdego detalu – od przebiegu wiaduktów nad dobrze skomunikowanymi dzielnicami Tokio przez skrupulatne odtworzenie ruchu gałęzi nad wodą w Shinjuku Koen, kończąc na ułożeniu plam mchu na schodach przy dworcu. Shinkai pokazuje japońskie miasta (najczęściej dobrze znane mu Tokio, choć nie tylko) z fotograficzną wręcz precyzją. Jednocześnie do tych perfekcyjnie realistycznych (przerażająco rzeczywistych, hiperrealistycznych!) obrazów miast wkrada się dzikość natury, która psuje efekt bezpieczeństwa i komfortu znajomości miasta. To natura tworzy fantastykę, przede wszystkim dzięki umiejętnej grze światłem słońca i gwiazd w tle. To światło wyzwala feerię kolorów – różnych odcieni błękitu, różu, zieleni, gdziekolwiek ożywionych płowoci. Piękny, świetlisty, a wręcz – chcielibyśmy powiedzieć – „świecący” krajobraz miejski, nadając filmom Shinkaia potencjalnie pozytywny nastrój, tak naprawdę

zawsze zwiastuje bolesną katastrofę. Bowiern miłość w filmach Shinkai nigdy nie kończy się jednoznacznym „happy endem”, a jego scenariusze pozostawiają odbiorcę z uczuciem głębokiego bólu, „podanego” mu w pięknej, kolorowej i z pozoru niepokojąco pozytywnej stylizacji. Ludzkie uczucia – zdaje się pokazać Shinkai – choćby najszczerze i najsilniejsze, nigdy nie wygrają z naturą, determinizmem i predestynacją świata. Zawsze ostatecznie będzie tak, jak miało być – niezależnie od tego, jak bardzo starałby się człowiek, zanurzony w dodającym mu otuchy, kolorowym i świetlistym, miejskim krajobrazie.

6. Dystopijna metropolia przyszłości – No. 6. Fantastyczność „zerwania” w różnicy

6.1. Allotopia a utopia, antyutopia i dystopia

Krzysztof Maj wskazuje na pokrewieństwo allotopii z utopią i dystopią, a nawet sugeruje, że allotopia obejmuje te dwa makrokatunki, pierwotnie definiowane przez Umberto Eco oddzielnie (Maj, 2015, s. 37). Utopię definiuje Joanna Gorączko w następujący sposób:

słowo utopia pochodzi najprawdopodobniej z greki i może posiadać dwa znaczenia, które wywodzą się od słów: *outopos* i *eutopia*. Pierwsze z nich tłumaczy się jako „miejsce, którego nie ma”, z kolei drugie jako „dobre miejsce”. [...] można stwierdzić, że utopia jest wyobrażeniem świata idealnego, w którym panuje porządek i ogólna szczęśliwość obywateli. Co ciekawe, świat ten często lokalizowany jest na „wyspach szczęśliwych”, czyli innymi słowy w miejscu, które nie istnieje, a które stanowi odzwierciedlenie ludzkich dążeń. Jednak i takie rozumienie utopii zawiera w sobie pewną sprzeczność, gdyż ogólny porządek i ład może wiązać się z naruszeniem czyjegoś dążenia do

anarchicznej wizji świata, a więc tym samym ogólna szczęśliwość wydaje się fikcją. [...] Według teorii sformułowanej przez Karla Mannheima utopia jest niejako „życzeniowym wyobrażeniem”, pragnieniem funkcjonowania w określonej rzeczywistości (2014, s. 14).

Utopia może więc także wytworzyć allotopię lub sama może stać się w ten sposób częścią allotopii. Jako motyw znany w literaturze, sztuce, filozofii czy polityce obecnie bardzo często wydaje się nam zupełnie niefantastyczna, schematycznie znajoma. Nierzadko występuje już nie jako ciekawy motyw, a raczej – kulturowa „klisza”. Przeciwnością utopii jest antyutopia, która „[...] funkcjonuje na podłożu utopii, czyli najpierw kreator danego stanu rzeczy, a więc na przykład autor tworzący obraz pewnej rzeczywistości, powinien założyć, jakie cechy (jego zdaniem) charakteryzują idealne społeczeństwo i porządek świata, a następnie tworzonej wizji przypisać dokładnie przeciwne cechy” (Gorączko, 2014, s. 15).

Antyutopia jest bardzo często mylona z dystopią, czyli utworem fabularnym ukazującym logicznie uzasadnioną, wewnętrznie spójną i prawdopodobną wizję przyszłej egzystencji ludzi, która jest jednak wizją egzystencji koszmarnej i przerażającej (Gorączko, 2014). Dodatkowo, jak pisze Gorączko, „dystopia w odróżnieniu od antyutopii to wizja świata, która kreowana jest w oparciu o lęki czy obawy związane z tym, co obserwowane jest w rzeczywistym świecie albo wynikające z doświadczeń. W tym sensie dystopia może budzić niepokój, skłaniać do refleksji, wpływać na wyobraźnię silniej niż antyutopia” (2014, s. 17).

6.2. Różnica i niepokój

Dystopia, w przeciwieństwie do dwóch wcześniej opisywanych makrogatunków, nie musi zawierać w sobie pewnych popularnych schematów, niezbędnych dla klasycznych utopii czy też antyutopii, w których spotykamy po prostu odwrócenie

schematów utopijnych. Jedynymi ograniczeniami dystopii będzie wyjście prezentowanej wizji przyszłości od procesów rozwoju, zaobserwowanych w świecie i społeczeństwie znanym już twórcy, oraz pokazanie ich okropnych konsekwencji w przyszłości. Nie jest jednak sprecyzowane, na jakich procesach oprze się wizja prezentowana w dziele, jaki będzie ich dalszy przebieg oraz jak będą wyglądały straszliwe efekty takiego dystopijnego postępu. Dlatego dla allotopii dystopijnej (a nie utopijnej czy antyutopijnej) zdecydowanie łatwiejsze będzie zachowanie fantastyki i fantastyczności oraz niepopadnięcie w fantastykę (pseudofantastykę) zinstytucjonalizowaną.

Allotopię miasta dystopijnego przedstawiają powieść ilustrowana, manga oraz serial animowany *No. 6*. Jednym z ich głównych motywów jest przedstawienie różnicy między życiem w nowoczesnej części miejskiej metropolii *No. 6* a życiem w ubogiej, całkowicie oddzielonej od nowoczesnej, dzielnicy slumsów, nazywanej Blokiem Zachodnim (ostatecznie wyłączonej z obszaru miasta). W futurystycznej części *No. 6* ludzie nie muszą zmagać się z chorobami, brudem ani starością i wiodą doskonale zaplanowane i potencjalnie bezpieczne życie w otoczeniu pięknych wieżowców, nowoczesnych domów i perfekcyjnie wkomponowanych w krajobraz miejski zielonych parków i skwerów. Dzielnica *No. 6* wydaje się miastem wręcz doskonałym w swojej szczęśliwości, czystości i swoim bezpieczeństwie. Natomiast Blok Zachodni jest według mieszkańców nowoczesnego *No. 6* miejscem przepełnionym przestępczością, chorobami i brudem, gdzie walki uliczne i miejscowe porachunki to coś normalnego. Początkowo dla odbiorcy różnica między *No. 6* a Blokiem Zachodnim jawi się podobnie do różnicy między niebem a piekłem. Jednak bardzo szybko dowiadujemy się, że szczęśliwość i perfekcja *No. 6* są tylko propagandowym pozorem, w który wierzą mieszkańcy – starcy umierają w wydzielonych domach z dala od wzroku osób młodych, miasto także ma swoją niebezpieczną plagę (zabójczych os), próby sprzeciwienia się władzom

metropolii kończą się śmiercią lub wygnaniem, a każda minuta życia poszczególnych mieszkańców jest dokładnie monitorowana. W Bloku Zachodnim natomiast stopniowo ujawnia się charakter brutalnego, ale pięknego, wolnego życia niezwykle silnych ludzi o otwartych umysłach – życia z dala od strachu przed reżimem, plagą mechanicznych os i propagandą (Asano, Kino, 2013–2016; Nagasaki, 2011).

Trzeba jednak zaznaczyć, że żadna z części metropolii nie zostaje jednoznacznie wyznaczona w historii jako „ta dobra” – ani *No. 6* nie jest antyutopijne, ani Blok Zachodni nie okazuje się sielanką dla wygnanej bohemy. Życie w obu miejscach ma charakter wysoce ambiwalentny i nie możemy powiedzieć, które faktycznie jest tym „lepszym”. Być może to właśnie ratuje uniwersum *No. 6* przed instytucjonalizacją i daje mu dobre podłoże dla zaistnienia prawdziwej fantastyki.

Fantastyczność w *No. 6* polega na skontrastowaniu estetyki *No. 6* i Bloku Zachodniego. Bardzo dobrze przedstawia to wersja serialowa historii (Nagasaki, 2011), w której charakterystyczna jest zmiana palety barw – w scenach z nowoczesnego *No. 6* wykorzystane zostały kolory jasne, jaskrawe, o mocnym nasyceniu, ale i raczej chłodne, podkreślające blask porannego słońca i przestronny charakter futurystycznych budynków. W scenach prezentujących wydarzenia z Bloku Zachodniego zastosowano barwy stonowane, bardzo często monotonne – od szarości wąskich uliczek i pobliskich straganów po wyblakłe i nostalgiczne płowości zachodzącego słońca. Fantastyczność ujawnia się więc w skontrastowaniu klimatu obu dzielnic, dopełnionym zmianą kolorystyki prezentowanych obrazów. Leży w zestawieniu estetycznym, a nie w samej historii prezentowanych dzielnic miasta – to dzięki kontrastowi doświadczamy niepokoju i Cailloisowskiego zerwania. Niepokój w odbiorze *No. 6* pojawia się jednak dzięki świadomości dystopijnego charakteru tego uniwersum.

7. Podsumowanie

Fantastyczność przestrzeni miejskich może być odnaleziona w wielu dziełach popkultury wizualnej Japonii, nawet jeśli przyjmiemy jej radykalną wizję – jak mającą wiele ograniczeń koncepcję Caillois. W każdym z opisanych w artykule światów fikcjonalnych miasta tworzyły fantastyczne allotopie, których fantastyczność wynikała nie z samej historii, a ze sposobu jej potraktowania i przedstawienia. Sposób uzyskania efektu doskonałej fantastyczności oraz sam jej rodzaj są jednak zawsze inne, co pokazuje, że w wielu bardzo różnych przypadkach wizja fantastyki i fantastyczności postulowana przez Caillois jest możliwa – i okazuje się adekwatna nawet wtedy, kiedy badamy dzieła fantastyczne z odległego kręgu kulturowego. Teoria Caillois jest więc nie tylko możliwa do obrony, ale i niezwykle uniwersalna.

BIBLIOGRAFIA

- Asano, A., Kino, H. (2013–2016). *No. 6* (1–9). New York: Kodansha Comics.
- Asano, A., Kino, H. (2014–2016). *No. 6* (1–9), tłum. P. Ślusarczyk-Bryła. Warszawa: Studio JG.
- Bachtin, M. (1970). *Problemy poetyki Dostojewskiego*, tłum. N. Modzelewska. Warszawa: PIW.
- Caillois, R. (2005). *W sercu fantastyki*, tłum. M. Ochab. Gdańsk: Słowo/Obraz Terytoria.
- Eco, U. (2012). Światy science fiction. W: tegoż, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, tłum. J. Wajs. Warszawa: Wydawnictwo WAB.
- Gorączko, J. (2014). Znane i nieznanne oblicza utopii, antyutopii i dystopii w dziełach światowej kinematografii. *Refleksje. Pismo naukowe studentów i doktorantów WNPiD UAM*, 10, 13–25. DOI: 10.14746/r.2014.2.2.
- Maj, K. M. (2015). *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Ōkubo, A. (2004–2013). *Soul Eater* (1–25). New York: Yen Press.

- Skubaczewska-Pniewska, A. (2000). Teoria karnawalizacji literatury Michała Bachtina. W: A. Stoff, A. Skubaczewska-Pniewska (red.), *Teoria karnawalizacji. Konteksty i interpretacje* (s. 11–31). Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu M. Kopernika.
- Yamazaki, K. (2015–2018). *Oblubienica czarnoksiężnika* (1–6), tłum. S. Manasterska (cz. 1), P. Ślusarczyk-Bryła (cz. 2–6). Warszawa: Studio JG.

FILMOGRAFIA

- Gigguk (2016). *The ACTUAL Top 20 Anime Every Fan Needs to Watch* [video]. Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=Qzo-8Vug7TZk> [25.09.2021].
- Nagasaki K. (reż. i prod.) (2011). *No. 6* [serial TV]. Aniplex; BONES.
- Sato, J. (reż. i prod.), Koumoto, S. (reż. i prod.), Itō, I. (scen. i oryg. pomysłu) (2002–2003). *Princess Tutu* [*Księżniczka Tutu*; serial TV]. Hal Film Maker; Gansis.
- Shinkai, M. (reż.) (2004). *Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho* [*Ziemia kiedyś nam obiecana*; film]. CoMix Wave; ADV Films.
- Shinkai, M. (reż.) (2007). *Byōsoku 5 Centimeter* [*Pięć centymetrów na sekundę*; film]. CoMix Wave.
- Shinkai, M. (reż.) (2011). *Hoshi wo Ou Kodomo* [film]. CoMix Wave; Media Factory.
- Shinkai, M. (reż.) (2013). *Kotonoha no Niwa* [*Ogród słów*; film]. CoMix Wave.
- Shinkai, M. (reż.) (2016). *Kimi no Na wa* [*Twoje imię*; film]. CoMix Wave.
- Tsurumaki, K. (reż. i prod.) (2000). *FLCL* [serial TV]. Gainax.

KAMILA GRABOWSKA-DERLATKA

Wydział Filozoficzny
Uniwersytet Jagielloński

Sympathy for the Devil.
**The Process of Laicisation
of the Devil in Post-Faustian Culture
Using the Example of Azazel**

1. Introduction: 'Sympathy for the Devil'

How is it possible to sympathise with the forces of pure evil? How did we end up with turning the devil into the charming and friendly Casanova or a funny teaser? The aim of this article is to analyse the Mephistophelean devil in the post-Faustian discourse in literature and popular culture. I would like to highlight how laicisation and secularisation changed the evil and frightful demonic creature into the one who is paradoxically good and could be sympathised with. Charles Taylor states that we live in a secular age. He writes:

the change I want to define and trace is one which takes us from a society in which it was virtually impossible not to believe in God, to one in which faith, even for the staunchest believer, is one human possibility among others. I may find it inconceivable that I would abandon my faith, but there are others, including

possibly some very close to me, whose way of living I cannot in all honesty just dismiss as depraved, or blind, or unworthy, who have no faith (at least not in God, or the transcendent). Belief in God is no longer axiomatic. There are alternatives (Taylor, 2007, p. 1).

At first, I would like to define the two processes. First of all, secularisation, which I would like to understand according to the definition proposed by Peter Berger:

the process by which sectors of society and culture are removed from the domination of religious institutions and symbols (Reaves, 2012, p. 11).

Also, let us stress that: ‘Secularisation is a tendency, not an iron law’ (Norris, Inglehart, 2004, p. 3). With the process of secularisation of the modern world societies, there comes a process of laicisation of the culture. According to the Oxford English Dictionary [to laicise means to] ‘withdraw clerical character, control, or status from’ (Oxford University Press, n.d.).

And, while talking about culture in general, I would like to stress that also the religious sources and the so-called ‘Holy Books’, just like The Holy Bible, are laicised too. The biblical contexts and traditions are often borrowed by pop-culture, and biblical creatures often function as characters in modern art and culture. Devilish characters are often shown as antagonists in comic books, TV series, movies and fantasy books. They are sometimes even presented as superheroes, not villains – so not the most evil ones (Kato, 2011; Satoshi, 2011).

Laicisation and the vision of the not-so-evil devil was strongly influenced by the Faustian and post-Faustian literature context – and there is one quote, which is used quite often and has played an enormous role in the process of laicisation:

- Who art thou, then?
- Part of that Power, not understood,

Which always wills the Bad, and always works the Good (Goethe, 2017, p. 37).

The quote from J. W. Goethe's 'Faust' has been analysed in many contexts, but it is mostly known as the motto for Bulgakov's 'Master and Margarita'. It has played an enormous role in the post-Faustian discourse and is probably one of the reasons (if not the most important one) that in today's post-modern culture, including popular culture, we have the literary 'Sympathy for the Devil'. Bulgakov's devil is the power that has a good influence in the world. By destroying some of the parts of everyday life, it purifies the world and restores its rightful order. It is seen as the antagonist, but not the villain – and also the necessary part of the world, the necessary *part of the power*. We can sympathise with the post-Faustian devil – both the creature and the concept itself – because the devil is to some extent good, and the true root of evil are some people, rotten with sins. The Rolling Stones' sing:

But what's confusing you
Is just the nature of my game
Just as every cop is a criminal
And all the sinners Saints.
(The Rolling Stones, 1968)

2. Post-Faustian discourse in 'Master and Margarita' and the character of Azazello

First, let me describe how to understand the term 'post-Faustian'. Faustian would mean the special concept which refers to Goethe's 'Faust' (Goethe, 2017). It features an unusual character who aspires to solving the riddle of life, death and learning the sense of the world as well as mastering the art of controlling time – even for the price of sacrificing the loved ones or befriending the devil himself (SJP, n.d.). In Polish, that particular

attitude is called 'faustyzm', in German 'Faustismus'¹ (Cherepnikova, 2008). So while the *Faustian* context and the phenomenon of *Faustismus* would simply refer to romantic classics, I would like to introduce the term 'post-Faustian' as the interpretation key useful in modern literature – such as Mann's novel 'Doctor Faustus', based in the times of the first half of 20th century (1996) – or the modern pieces of art and literature which are inspired by Faustian motifs. While the *Faustian* discourse helped to create a special form of man, the *post-Faustian* continued the phenomenon, while also creating and emphasising the new form of devil – the *Mephistophelean* one (Parker, Smart, 2001, p. 129), mentioned and described above (as the one we can sympathise with, because it has a good influence or seems to be less evil than some people), who is 'Part of that Power, not understood, which always wills the Bad, and always works the Good' (Goethe, 2017, p. 37).

It is worth emphasizing how the process of laicisation changed the devil in the post-Faustian culture, using the example of Azazel. In the Bible, Azazel appears in 'The Book of Leviticus' and could be interpreted as a devilish demon of the desert, who devours the goats sacrificed for him – and is seen as a purely evil one (Leviticus, 16, 8–10; Frey-Anthes, n.d.)². He also appears in the above-mentioned Vladimir Bulgakov's book 'The Master and Margarita' (1967), and this is where Azazel, under a slightly different name – Azazello, is one of the devilish associates in

¹ I did not find the attitude described in English or American sources – it probably is just the popular term in German and Polish literature and philology, because it appears in other romantic books and dramas (such as 'Dziady' by Mickiewicz, 'Kordian' or 'Balladyna' by Słowacki). In some English-translated abstracts the phenomenon was used in the German spelling *Faustismus*.

² Some other interpretations also suggest that *Azazel* could be the name of the ritual, but for the needs of this work I would just focus on the first and probably most common one.

the crew that came to Moscow. He is described as 'the demon of the waterless desert, the murderer-demon' (Bulgakov, 1967, p. 196). That would be quite accurate speaking in the biblical context – but the first appearance of Azazello in the novel, where the reader learns how he looked, is much more funny and grotesque, for he is being shown as:

short but unusually broad shouldered man with a bowler hat on his head. A fang protruding from his mouth disfigured an already hideous physiognomy that was topped with fiery red hair (Bulgakov, 1967, p. 43).

Reverting to his murderer-demon role, he is the devil who throws Poplavsky down the stairs (Bulgakov, 1967, p. 103), sends Likhodeev to Yalta (Bulgakov, 1967, pp. 28–30), and shoots Baron Meigel (Bulgakov, 1967, p. 141). Although his main function in the novel is to be violent, it is purifying violence – for the devil kills only the sinful, disgusting cowards – for as we learn from the plot, cowardice is the worst of the sins of all in 'The Master and Margarita' (Bulgakov, 1967, p. 165). Azazello can also be rather charming. He is the one who invites Margarita to meet Woland (Bulgakov, 1967, p. 190) and offers her the ointment thanks to which she will turn into a witch (Bulgakov, 1967, p. 117). This grotesque, ribald Azazello, being the product of the 1920s literary imagination and laicisation of demonic creatures is really the one we can feel the sympathy for. He is a killer, but the one who – by his crimes – purifies the world from evil. He is a devilish and demonic creature, but a really amusing, charming and appealing one. So that is how the post-Faustian, Mephistophelean devil may look like. He always works the Good and is always really charming. While Mephistopheles in 'Faust' is elegant, glamorous and charming (just as Bulgakov's Woland), Azazel is a grotesque, ribald, enticing, and 'deadly' charming. That means he is not a tremendous, mysterious force from the

desert, the power of pure evil, but is portrayed as a friendly and playful humanised creature.

3. Azazel in Hoblit's 'Fallen'. The importance of evil

Think, now: where would your good be if there were no evil and what would the world look like without shadow? Shadows are thrown by people and things. There's the shadow of my sword, for instance. But shadows are also cast by trees and living things. Do you want to strip the whole globe by removing every tree and every creature to satisfy your fantasy of a bare world? You're stupid (Bulgakov, 1967, pp. 185–186).

Just as the quote from 'Faust' is the motto for 'The Master and Margarita' (Bulgakov, 1967, p. 2), the above quote from Bulgakov could be an adequate illustration of the reasoning behind the thriller movie 'Fallen' by Gregory Hoblit from 1998 (Hoblit, 1998). In the film, Azazel is the main antagonist of the policeman-detective John Hobbes. He confronts the police and breaks the law. Azazel is a demon that does not have a specific body or appearance, but is rather a violent force who can possess numerous human bodies, causing deaths and destruction. He does not actually purify the world or kill the sinners or the corrupt, but does wreak havoc. He is purely evil. In spite of this, we can actually see that the devil is important for the world. Evil must be somehow represented to maintain the eternal and mythical balance, where the good could be seen as valuable. There is the reason why the devil is bad and the viewers understand the reason why. Thus, perhaps we may not see the good effect of the devil's acts immediately or directly, but in general, he creates the best way for the world to exist, where good and evil coexist and complement each other. And this is probably the only way and the best way for the universe to exist.

Also, at the very end, when Azazel fights for his eternal life, we actually take his side! And when Azazel wins and kills the detective (detective Hobbes who tries to be the defender of all good and heroically sacrifices his own life trying to destroy the devil) and finally survives the fight by possessing the body of a local stray cat, we feel relieved and happy for him. And thus, he seems to send us an important message – people like detective Hobbes do not seem to understand the importance of evil, the importance of the shadow in the sunlight. They are simply naive when they try to act heroically and their utopian vision of good as pure light is dangerous. On top of that, to complete the whole vision, the final song of the movie is ‘Sympathy for the Devil’ itself.

4. Summary: the one that works the good

The post-Faustian cultural discourse sometimes laicises the devil by making it the one we can sympathise for. The discourse gives us two reasons why we should (and probably do) feel sympathy for the devil. First of all, the devil is made to appear more charming and appealing, almost a friendly creature. The second one is probably the most important aspect of all – highlighting the good that the devil does and the fact that it is actually humans that in today’s world are the true evil. Humans are worse than the devil and the true ones to blame, while the devil is just unfortunate to be predestined as a killer or troublemaker, but does only repair what evil people try to destroy (what just *looks* bad and evil, but in the end turns out to be the right thing to do). The devil unmasks the sin in the squalid human world. Here, we can see an interesting shift of emphasis caused by Bulgakov – just as in ‘The Master and Margarita’s’ Moscow, the devil in today’s popular culture is undoubtedly human, while people are purely devilish, founded on lies, force and false pretence (Skubaczewska-Pniewska, 2011). Paradoxically, the demon is the

one who truly looks for peace, while people are ensorcelled by the dangerous vision of the world of pure light without a shadow. The devil is the only one who stands for order and defends it, seeming to repeat the phrase originally told by Woland in Bulgakov's book: 'all will be as it should; that is how the world is made' (1967, p. 197). The above is also caused by secularisation of biblical culture and Christianity. The Mephistophelean devil is just another context of understanding the mystery of evil and is simply an alternative of believing, as Taylor (2007) puts it. Is it the right and valuable one? Or would it be better for the devil to remain a mystery that we fear and hate? Personally, I can only see that belief in the myth of Azazel is for the good, but officially that question must remain open.

REFERENCES

- Cherepnikova, M. S. (2008). Синтез итальянских литературных тенденций в контексте гётевского влияния [The Synthesis of Italian Literary Tendencies in the Context of Goethe's Influence]. *Знание. Понимание. Умение*, 4, 58–60.
- Frey-Anthes, H. (n.d.). *Sündenbock / Asasel. Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet*. Retrieved from: <https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/suendenbock-asasel/ch/83aa811ddd31ffe78bcf8a-6a32e01477/> [1.09.2020].
- Hungerford, A. (2010). *Postmodern Belief: American Literature and Religion since 1960*. Princeton: Princeton University Press.
- Norris, P., Inglehart, R. (2004). The Secularization Debate. In: eadem, *Sacred and Secular. Religion and Politics Worldwide* (pp. 3–32). Cambridge: Cambridge University Press.
- Oxford University Press (n.d.). Laicise. In *Oxford English and Spanish Dictionary, Thesaurus, and Spanish to English Translator*. Retrieved from: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/laicise> [1.09.2020].
- Parker, R., Smart, M. A. (eds.) (2001). *Reading Critics Reading: Opera and Ballet Criticism in France from the Revolution to 1848*. Oxford: Oxford University Press on Demand.

- Pease, D. E. (2012). The Laicization of American Literary Studies. *Contemporary Literature*, 53(1), 174–187.
- Reaves, D. (2012). Peter Berger and the Rise and Fall of the Theory of Secularization. *Denison Journal of Religion*, 11, 11–19.
- Skubaczewska-Pniewska, A. (2011). Karnawałowo-menippejska interpretacja “Mistrza i Małgorzaty” Michała Bułhakowa. In: A. Stoff, A. Skubaczewska-Pniewska (ed.), *Teoria karnawalizacji. Konteksty i interpretacje* (pp. 193–210). Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- SJP (n.d.). Faustyzm. In: *Słownik Języka Polskiego SJP*. Retrieved from: <https://sjp.pl/faustyzm> [1.09.2020].
- Taylor, C. (2007). *A Secular Age*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

WORKS ANALYSED

- Bulgakov, M. ([1966] 1967). *The Master and Margarita*, transl. M. Glenny. London: Collins and Harvill Press.
- Goethe, J. W. ([1833] 2017). *Faust*, transl. B. Taylor. Cleveland–New York: The World Publishing Company.
- Hoblit, G. (dir.) (1998). *Fallen* [film]. Atlas Entertainment; Turner Pictures.
- Kato, K. ([2009] 2011). *Ao No Exorcist* [Blue Exorcist], vol. 1, transl. J. Werry. San Francisco: Viz Media.
- Leviticus, 16, 8–10. King James Version. Retrieved from: <https://www.biblegateway.com/passage/?search=Leviticus%2016%3A8-10&version=KJV> [30.10.2021].
- Mann, T. ([1947] 1996). *Doctor Faustus: The Life of the German Composer Adrian Leverkühn as Told by a Friend*. London: Random House.
- Satoshi, W. (2011). *Hataraku Maō-sama!* [The Devil Is a Part-Timer], vol. 1, illus. H. Akio. Tokio: ASCII Media Works.
- The Rolling Stones (1968). *Sympathy for the Devil*. From the album *Beggars Banquet*. Decca Records.

FILIP KOBIELA

Polskie Towarzystwo Filozoficzne, oddział Kraków
Akademia Wychowania Fizycznego im. B. Czecha w Krakowie

O prawie Lema i jego rozwiniętej postaci

Wprowadzenie

Do najbardziej znanych i najczęściej cytowanych aforyzmów¹ Stanisława Lema należy tzw. prawo Lema, znane także jako trzy prawa Lema². W jednym ze sformułowań – bodaj najbardziej oficjalnym – brzmi ono następująco: „Nikt nic nie czyta; jeśli czyta, nic nie rozumie; jeśli rozumie, natychmiast zapomina” (Lem, 1984, s. 58). Aforyzm ten skupia w sobie kilka charakterystycznych cech myślenia Lema: celne i dalekowzroczone ujęcie danego problemu, naznaczone pesymizmem, ale też groteskowym

¹ Aforystykę Lema dobrze charakteryzuje następująca wypowiedź Pawła Okołowskiego: „Wiele wersetów Lema, uderzających oryginalnością i celnością, należy do kanonu aforystyki polskiej. Gdyby tylko zadać sobie trud ich wypreparowania z całości dzieła, można śmiało stawiać Lema obok Leca” (2010, s. 34). Co ciekawe, prawo Lema zostało zamieszczone na okładce monografii na temat twórczości Lema pióra Pavla Weigla (1995).

² W tekstach Lema występują dwie wersje pisowni: 1) prawo Lema (trzy prawa Lema) – małymi literami; 2) Prawo Lema (Trzy Prawa Lema) – wielkimi literami. W niniejszym tekście przyjmuję pierwszą wersję.

poczuciem humoru, a także błyskotliwie nawiązujące do nauki lub filozofii.

Sądzę, że omawiany aforyzm, zwykle przywoływany bez krytycznego komentarza, zasługuje na wszechstronniejszą prezentację i analizę. By pełniej uchwycić sens omawianego prawa, chciałbym zacząć od przytoczenia jego rozmaitych sformułowań, które można znaleźć w twórczości Lema. Szczególnie istotny będzie tu odautorski komentarz samego Lema, a także kontekst, w jakim pojawia się to prawo. Z pewnym uproszczeniem można powiedzieć, że jest nim Lema refleksja z zakresu socjologii wiedzy oraz krytyki kultury masowej. W dalszej kolejności chciałbym sięgnąć do źródła, które zainspirowało formę prawa Lema, a którym jest trylemat Gorgiasza z Leontinoi. Ostatecznie zaproponuję jeszcze inną nazwę: „tryLEMAt”. Porównanie formuł Gorgiasza i Lema pozwoli na wskazanie dwóch możliwych kierunków rozważań uzupełniających prawo Lema. Podjęcie tych rozważań (przedstawione w części drugiej) prowadzi do sformułowania rozbudowanej wersji prawa Lema, złożonej z dziewięciu tez, którą proponuję nazwać „nonaLEMatem”. Sądzę, że ta inspirowana prawem Lema konstrukcja jest zarówno interesująca jako taka, jak i przydatna jako narzędzie heurystyczne w badaniu twórczości pisarza. W podsumowaniu chciałbym jako kontrpunkt dla rozbudowanego prawa Lema wskazać pewien ideał wspólnoty komunikacyjnej, który mógł przyświecać Lemowi.

O różnych sformułowaniach prawa Lema

Najstarsze wysłownienie prawa Lema znajdujemy w liście Stanisława Lema do Michaela Kandla z 16 lutego 1978 roku. Lem zdradza też w owym liście źródło inspiracji. „Trzy Prawa Lema powiadają, że: 1) Nikt nic nie czyta; 2) Jeśli ktoś coś czyta, to nic nie rozumie; 3) Jeśli ktoś coś czyta i rozumie, to natychmiast zapomina. Jest to rozwinięta postać spostrzeżenia Gombrowicza” (Lem, 2013,

s. 621). Lem nawiązuje tu do *Ferdydurke* i dialogu Gałkiewicza z Nauczycielem, którego najsłynniejszym fragmentem są słowa: „Jak zachwyca, jeśli nie zachwyca”. W dalszej partii tej wymiany zdań Gałkiewicz broni się przed zarzutem Nauczyciela, że jego brak zachwyty spowodowany jest tym, że brak mu inteligencji, podczas gdy dzieła Słowackiego – o których tu mowa – zachwycają innych. Riposta Gałkiewicza jest następująca: „Ale słowo honoru, nikogo nie zachwyca. Jak może zachwycać, jeśli nikt nie czyta oprócz nas, którzy jesteśmy w wieku szkolnym, i to tylko dlatego, że nas zmuszają siłą...” (Gombrowicz, 2012, s. 51). Dalej w tym samym liście Lem zdaje się też delikatnie czynić przytyk swojemu tłumaczowi, zauważając, że „Skoro nawet Pan, dopiero tłumacząc, więc ZMUSZONY, doczytał to i owo z *Doskonałej próżni!* Tak już jest, uważam to za normalne i myślę, że nie ma się co na ten stan rzeczy wybrzydzać” (Lem, 2013, s. 621). Charakterystyczne jest to, że Lem zarazem podkreśla swoje przekonanie o słuszności tego prawa, ale też, patrząc na świat filozoficznie, zdaje się być pogodzony z wyrażoną w nim niedoskonałością świata. To pierwsze sformułowanie prawa Lema jest najobszerniejsze i najbliższe – jak zobaczymy niżej – formule Gorgiasza, z której czerpie swoją formę (podczas gdy treść do pewnego stopnia pochodzi od Gombrowicza). Późniejsze wysłowienia są nieco jeszcze krótszymi stwierdzeniami tej samej myśli.

Kolejne sformułowanie pojawia się kilka miesięcy później w liście Stanisława Lema do Sławomira Mrożka z 5 września 1978 roku. Lem pisał tam: „Jak wiesz albo i nie, ja zawsze miałem i mam rację, i w *Filozofii przypadku*, której nikt nie czytał (nikt nic nie czyta, gdy czyta, to nie rozumie, a gdy czyta rozumiejąc, natychmiast zapomina: to trzy prawa Lema), pisałem, że sens i formę nadaje tekstowi DOOKOLNY KONTEKST” (Lem, Mrożek, 2011, s. 695).

Następne sformułowanie znajdujemy w wywiadzie, którego Stanisław Lem udzielił Maciejowi Rybińskiemu dla tygodnika „ItD” w roku 1979. Zapytany, czy pisanie przezeń streszczeń nieistniejących książek – jako marnotrawstwo pomysłów – nie jest

lenistwem, Lem odparł, że jego możliwości pisarskie są ograniczone oraz że książki te nie wzbudziłyby takiego zainteresowania, gdyż w świecie obowiązują trzy prawa Lema:

1. Nikt niczego nie czyta.
2. Jeśli czyta – nie rozumie.
3. Jeśli czyta i rozumie – zapomina (1979, s. 20).

Nieco późniejsze, bo pochodzące z roku 1981 sformułowanie znajdujemy w felietonie *Posthuma I*: „Co do czytającej publiczności, ukułem w oparciu o własne i cudze doświadczenia trzy prawa lektury. *Primo*, nikt nic nie czyta. *Secundo*, jeśli czyta, to nic nie rozumie. *Tertio*, jeśli czyta i nawet rozumie, to natchmiast zapomina. [*sic*]” (Lem, 1981, s. 110). Istotne jest tutaj określenie „trzy prawa lektury”, kierujące uwagę raczej na treść omawianej formuły niż jej twórcę. Wydaje się, że nawet uwzględniając niemałe ambicje Lema, za podstawowe empiryczne źródło tego prawa należy uznać raczej obserwacje niepowodzeń innych pisarzy. Lem dodaje: „W diagnozie tej tkwi przesada, której zresztą nigdy nie można uniknąć, bo wypowiadając dowolny sąd, pomija się całą resztę, czyli cały świat” (Lem, 1981, s. 110).

Najbardziej znana, niejako oficjalna, wersja prawa Lema, którą przytoczyłem na wstępie, pojawia się w apokryfie *Jedna minuta* – opowiadaniu po raz pierwszy opublikowanym w roku 1984. Lem jako uzasadnienie tego prawa podaje tam „powszechny brak czasu, nadmierną podaż książek oraz zbytnią doskonałość reklamy” (Lem, 1984, s. 58). W opowiadaniu tym pojawia się zarówno krytyka kultury masowej, jak i rynku wydawniczego.

Kolejną, najbardziej zwięzłą wersję prawa Lema znajdujemy w liście do Stanisława Remuszki z 24 listopada 1992 roku. Lem pisał tam o swoim tekście *Sex Wars*³: „W «Spieglu» zawszeć mogło toto 12000000 (nakład taki) czytać, ale nikt nawet nie

³ Artykuł ten pod tytułem *Operation Sex Wars* jest dostępny pod linkiem: <https://www.spiegel.de/spiegel/print/d-13680205.html> [26.09.2020].

drgnął, żadnego echa (Nikt nic nie czyta, czytając nie rozumie, rozumiejąc, zapomina w mig). To się sprawdza” (Lem, Remuszko, 2019, s. 116). Warto tu dodać, że w tym samym liście Lem pisał: „Od maja piszę do «Odry», podziemniaka w 6000 nakł., którego nikt nie widzi, nikt nie czyta, a najdalej w marcu po obcięciu dotacji «Odra» skona” (Lem, Remuszko, 2019, s. 116). Nawiasem mówiąc, zważywszy na kontekst przywołanych wyśłowień prawa Lema, można dojść do wniosku, że ich twórca mógł także przedstawić ich uszczegółowienie odniesione do własnej twórczości: „Nikt mnie czyta, jeśli czyta – nie rozumie mnie, a nawet jeśli czyta mnie ze zrozumieniem, od razu zapomina”. Paradoksalnym świadectwem trafności prawa Lema jest to, że bywa ono przekręcane – w recenzji *Słownika wyrazów obcych* na stronie 68 „Przekroju” z 20 maja 2001 roku czytamy: „Prawo Lema głosi, że Polacy prawie nic nie czytają, jak czytają, to nie rozumieją, a jak rozumieją, to zapominają” (KT, 2001, s. 68).

Na szczególną uwagę zasługuje sformułowanie będące fragmentem wywiadu, którego Stanisław Lem udzielił Markowi Oramusowi w roku 1995 (*Jestem Casanową nauki*).

Dziś nikt na naszym sześciomiliardowym globie nie jest w stanie powiedzieć czegoś, czego nikt inny przed nim by nie ogłosił. Na świecie wychodzi codziennie jakieś 300 milionów gazet, nie licząc książek. Wobec tego zalewu i nieuchronnej powtarzalności różnych wywodów wykoncypowałem, że: I. Nikt nic nie czyta; II. Jeśli czyta, nie rozumie; III. Jeśli czyta i rozumie, zaraz zapomina – no bo przecież musi zrobić w głowie miejsce na kolejne treści (Lem, Oramus, 2007, s. 39).

Lem stwierdza, że trzy prawa były żartem, a na pytanie, z czego to był żart, wyjaśnia:

Jeden jedyny raz byłem kiedyś na frankfurckich targach książki. Wystawiono tam 280 tysięcy samych nowości. Czuję się wtedy jak człowiek stojący na

brzegu oceanu, dzierżący w rękę mały garnuszek z wodą i próbujący jej dolewać do tego Atlantyku. Co to ma za sens? Nikt nic nie czyta, bo nie jest w stanie, nie zdąży nawet otworzyć każdej z tych książek po kolei. Przy okazji zaciera się zdolność krytyki do wartościowania tego nawału (Lem, Oramus, 2007, s. 39).

Wreszcie ostatnie, najpóźniejsze sformułowanie pochodzi z niemieckojęzycznego wywiadu, jakiego Stanisław Lem udzielił w roku 2005 Patrickowi Grossmannowi dla czasopisma „Galore”. Odpowiadając na pytanie o swój pesymizm, Lem stwierdził, w kontekście swojej twórczości, że „Ledwie wieko trumny zamknie się nad autorem, nieważne jak wizjonerskim, popada on już w zbiorowe zapomnienie. Jest takie bardzo prawdziwe powiedzenie: «Nikt nic nie czyta. Jeśli coś czyta, nic nie rozumie. A jeśli coś z tego zrozumie, to natychmiast o tym zapomina»” (Lem, Grossmann, 2005 [tłum. F.K.]).

Po tym przeglądzie zestawmy wszystkie przytoczone wyżej sformułowania w postaci tabeli (tab. 1).

Możemy teraz rozważyć kwestię, która z dwóch funkcjonujących nazw tego prawa jest właściwa: „prawo Lema” czy też „trzy prawa Lema”? Jak widać obydwie te formy pochodzą od samego Lema – nazwa „trzy prawa Lema” występuje wprawdzie znacznie częściej, jednak atutem wersji „prawo Lema” jest to, że pojawiła się ona w publikacji mającej największy ciężar gatunkowy i przynależy do kanonu beletrystyki Lema. Z merytorycznego punktu widzenia trafniejsza wydaje się wersja mówiąca o trzech prawach – formuła Lema jest bowiem koniunkcją trzech logicznie niezależnych od siebie tez. Jednak abstrahując od tej preferencji, chciałbym zaproponować jeszcze inną nazwę, której uzasadnienie pojawi się w dalszym ciągu tych rozważań: tryLEMAt.

Tabela 1. Różne sformułowania prawa Lema

Rok	Tytuł tekstu	Charakter tekstu	Nazwa lub charakterystyka prawa	Sformułowanie prawa
1978	<i>List Stanisława Lema do Michaela Kandla z 16 lutego 1978 roku</i>	Korespondencja	„Trzy Prawa Lema”	„1) Nikt nic nie czyta; 2) Jeśli ktoś coś czyta, to nic nie rozumie; 3) Jeśli ktoś coś czyta i rozumie, to natychmiast zapomina”.
1978	<i>List Stanisława Lema do Sławomira Mrożka z 5 września 1978 roku</i>	Korespondencja	–	„[...] nikt nic nie czyta, gdy czyta, to nie rozumie, a gdy czyta rozumiejąc, natychmiast zapomina”.
1979	<i>Jestem tym, który miał rację</i>	Wywiad udzielony Maciejowi Rybińskiemu dla tygodnika „Itd”	„trzy prawa Lema”	„1. Nikt niczego nie czyta. 2. Jeśli czyta – nie rozumie. 3. Jeśli czyta i rozumie – zapomina”.
1981	<i>Posthuma I</i>	Felieton	„Trzy prawa lektury”	„ <i>Primo</i> , nikt nic nie czyta. <i>Secundo</i> , jeśli czyta, to nic nie rozumie. <i>Tertio</i> , jeśli czyta i nawet rozumie, to natychmiast zapomina”.
1984	<i>Jedna minuta</i>	Opowiadanie (Lemowski apokryf)	„tak zwane prawo Lema”	„Nikt nic nie czyta; jeśli czyta, nic nie rozumie; jeśli rozumie, natychmiast zapomina”.

1992	<i>List Stanisława Lema do Stanisława Remuszczy z 24 listopada 1992 roku</i>	Korespondencja	–	„Nikt nic nie czyta, czytając nie rozumie, rozumiejąc, zapomina w mig”.
1995	<i>Jestem Casanovą nauki</i>	Wywiad udzielony Markowi Oramowski dla miesięcznika „Playboy”	„trzy prawa Lema” ⁴	„I. Nikt nic nie czyta; II. Jeśli czyta, nie rozumie; III. Jeśli czyta i rozumie, zaraz zapomina”.
2005	<i>Inteligencja jest brzytwą</i>	Wywiad udzielony Patrickowi Grossmannowi dla czasopisma „Galore”	„bardzo prawdziwe powiedzenie”	„Niemand liest etwas. Wenn er etwas liest, so versteht er gar nichts. Und wenn er etwas davon versteht, so vergisst er es sofort wieder”. „Nikt nic nie czyta. Jeśli coś czyta, nic nie rozumie. A jeśli coś z tego zrozumie, to natychmiast o tym zapomina”.

Źródło: Opracowanie własne.

⁴ Wprawdzie Lem nie nazywa w tym wywiadzie swoich praw, czyni to jednak dwukrotnie Oramus, posługujący się w pytaniach nazwą „trzy prawa Lema”.

Trylemat Gorgiasza a prawo Lema

Choć Lem wykorzystywał kilkakrotnie w swojej twórczości formułę Gorgiasza⁵, nie wspomina jednak o tym, że forma jego prawa pochodzi od tzw. trylematu Gorgiasza – formuły zaliczanego do sofistów Gorgiasza z Leontinoi, przedstawionej w jego dziele *O niebycie albo naturze*. Oryginalny tekst Gorgiasza nie zachował się; wedle przekazu Sekstusa Empiryka Gorgiasz „opracował po kolei trzy główne punkty: pierwszy, że nic nie istnieje, drugi, że jeśli coś istnieje, to jest dla człowieka niepoznawalne, trzeci, że jeśli nawet coś zostało pojęte, to nie może być wyrażone ani zakomunikowane drugiemu” (Sekstus Empiryk, wyd. 1970, s. 18).

Dla podkreślenia strukturalnego podobieństwa prawa Lema do trylematu Gorgiasza zestawmy je teraz w tabeli 2 – kolejne tezy każdej z formuł można symbolicznie zapisać

-
- ⁵ Najstarsze nawiązanie do trylematu Gorgiasza (żartobliwe wykorzystanie pierwszej tezy) znajduje się w opublikowanym po raz pierwszy w roku 1964 opowiadaniu *Zakład doktora Vliiperdiusa*. Tytułowy zakład to szpital psychiatryczny dla robotów. Jeden z rozmówców odwiedzającego ten zakład Tichego okazuje się „słynnym filozofem, twórcą ontologii nicości, inaczej neantologii, kontynuatorem dzieła Gorgiasza z Leontinoi – profesorem Urlipaniem” (Lem, 2008, s. 109). Tezę, że nic nie istnieje, w tym on sam, uzasadniał Urlipian, odwołując się do snów. Jego szaleństwo polegało na tym, że „przestał wierzyć w swą doktrynę i miewał chwile, w których zdawało mu się, że trochę jednak jest. Doktor Vliiperdius miał go z tego obłądu wyleczyć” (Lem, 2008, s. 110). Późniejsze nawiązania pojawiają się w kontekście rozważań Lema z zakresu teorii literatury, przy czym Lem przytacza formułę Gorgiasza w dość swobodny sposób. W *Filozofii przypadku* pisze: „Już starożytny Gorgiasz z Leontinoi powiadał, iż nic nie istnieje, a gdyby istniało, to nie moglibyśmy się o tym dowiedzieć, a gdybyśmy się dowiedzieli, to nie byłoby sposobu przekonania się, czy to jest prawda” (Lem, 1968, s. 158). Natomiast w *Rozważaniach sylwicznych XIV* z roku 1993 zauważa: „Gorgiasz z Leontinoi [...] dawno temu znacznie jaśniej i prościej od profesora Derridy głosił, iż nic nie wiadomo, a jakbyśmy wiedzieli cokolwiek, to też nie wiadomo, czy byśmy prawdziwie wiedzieli czy nie” (Lem, 1996, s. 304).

jako: $\sim N_0$; $N_0 \Rightarrow \sim N_1$; $N_0 \wedge N_1 \Rightarrow \sim N_2$ ⁶; uogólniając tę progresję otrzymujemy: $N_0 \wedge \dots \wedge N_k \Rightarrow \sim N_{k+1}$ (w poprzedniku trzeciej tezy Gorgiasza jest zawarta *implicite* negacja tezy pierwszej). W przypadku trylematu Gorgiasza mowa jest kolejno o istnieniu, poznawaniu i komunikowaniu, w przypadku prawa Lema – czytaniu, rozumieniu i pamiętaniu; w związku z tym ostatnia teza Lema mogłaby być wysłowiona jako: „Jeśli ktoś coś czyta i rozumie, to nie zapamiętuje”. Podobieństwo to podpowiada jeszcze inną nazwę dla prawa (czy trzech praw) Lema – „trylemat Lema”. Zamiast tego proponuję wspomnianą wyżej, poręczniejszą nazwę „tryLEMat”.

Tabela 2. Trylemat Gorgiasza a prawo Lema

	TRYLEMAT GORGIASZA	TRZY PRAWA LEMA (tryLEMat)
$\sim N_0$	Nic nie istnieje	Nikt nic nie czyta
$N_0 \Rightarrow \sim N_1$	Jeśli coś istnieje, to jest dla człowieka niepoznawalne	Jeśli ktoś coś czyta, to nic nie rozumie
$N_0 \wedge N_1 \Rightarrow \sim N_2$	Jeśli nawet coś istnieje i zostało poznane, to nie może być zakomunikowane drugiemu ⁷	Jeśli ktoś coś czyta i rozumie, to natychmiast zapomina

Źródło: Opracowanie własne.

Treść tych dwóch formuł różni się od siebie pod pewnymi względami. Po pierwsze, ogólną dziedziną rozważań Gorgiasza jest byt, natomiast kolejne tezy mówią o jego istnieniu, poznaniu i wreszcie komunikowaniu tegoż poznania. U Lema natomiast

⁶ N_0 skraca zdanie: „Coś istnieje/Ktoś coś czyta”, N_1 – „To coś jest poznawalne/Ten ktoś rozumie coś z tego, co czyta”, a N_2 – „To coś jest komunikowalne/Ten ktoś zapamiętuje coś z tego, co czyta”.

⁷ W trzeciej tezie – dla jednolitości – odbiegam nieco od cytowanego tekstu Sekstusa Empiryka. Istnieją różne sformułowania trylematu, por. na przykład Reale 1993.

mowa jest o literaturze – czyli o tym, co ktoś czyta bądź czego nie czyta; należy podkreślić, że chodzi tu nie tylko o literaturę piękną, lecz dowolne teksty, także naukowe. Można więc powiedzieć, że dziedzina rozważań Gorgiasza ma charakter uniwersalny, podczas gdy u Lema – szczegółowy. Po drugie, o ile u Gorgiasza rozważa się – w odniesieniu do wskazanej dziedziny, czyli bytu – kolejno zagadnienia jego istnienia, poznania i komunikowania tego poznania, to u Lema wszystkie trzy tezy odnoszą się tylko do kwestii epistemologicznych – poznania dziedziny rozważań, czyli literatury. Tak więc również w doborze problemów odniesionych do wybranej dziedziny prawo Lema ma bardziej szczegółowy zakres niż trylemat Gorgiasza. Można powiedzieć, że Lem pod dwoma względami zawęził rozważania Gorgiasza (czy też skorzystał z jego „matrycy”), by sformułować sceptyczną tezę odnośnie do poznania (czy raczej: względnie trwałego poznania) literatury. Nie ma więc w prawie Lema ani refleksji o charakterze ontologicznym (kwestia istnienia literatury), ani związanej z komunikowaniem ewentualnego poznania płynącego z lektury. Wydaje się jednak, że powielając strukturę rozumowania Gorgiasza w odniesieniu do tych dwóch zagadnień, można sformułować analogiczne tezy odnoszące się do dziedziny literatury (jak w tryLEMacie), ale zarazem nieograniczone (jak w tryLEMacie) do zagadnień epistemologicznych.

Zanim jednak przejdziemy do próby konstrukcji takiej rozbudowanej formuły – którą będę nazywał nonaLEMatem – musimy zwrócić uwagę, że w związku z dwoma wskazanymi uszczegółowieniami dokonanymi przez Lema jego prawo zawiera pewne istotne rozwinięcie schematu Gorgiasza. Otóż fakt, że kwestii poznania (literatury) poświęcone są u Lema trzy tezy, sprawia, że zagadnienie poznania jest u niego bardziej rozbudowane niż u Gorgiasza. Uważam, że kluczem do uchwycenia struktury myślenia Lema jest analiza jego drugiej tezy (oznaczymy ją jako L_2): „jeśli czyta – nic nie rozumie”. Możemy przyjąć, że rozumienie jest uchwytywaniem sensu i że właśnie sens jest

w prawie Lema kluczowym pojęciem. Druga teza Lema mogłaby w takiej interpretacji brzmieć: „jeśli czyta – nie uchwytuje sensu czytanego tekstu”. Zauważmy, że założeniami tej tezy są, między innymi, istnienie tekstu, który ma sens, oraz to, że ktoś podejmuje lekturę tego tekstu (wprawdzie nieudaną ze względu na próbę jego zrozumienia). To ostatnie założenie jest oczywiście negacją pierwszej tezy Lema („nikt nic nie czyta” – oznaczmy ją jako L_1) i może być przeformułowane – zgodnie z przyjętą interpretacją o prymacie sensu w prawie Lema – na: „nikt nie stwarza warunków koniecznych (lecz niewystarczających) uchwycenia sensu tekstu”. Pierwsza teza Lema okazuje się negacją warunku koniecznego uchwycenia sensu: skoro nikt nic nie czyta, to nie powstaje możliwość zrozumienia tekstu, czyli uchwycenia jego sensu. Jeśli jednak ktoś coś czyta – a więc stwarza taką możliwość – nie dochodzi do jej realizacji, tekst nie zostaje rozumiany, sens tekstu nie zostaje uchwycony. Druga teza Lema jest zatem negacją warunku wystarczającego zajścia uchwycenia sensu. Jak wobec tego należy przeformułować tezę trzecią (oznaczmy ją jako L_3) – „nawet jeśli czyta i rozumie, od razu zapomina”, by była zgodna z przyjętą interpretacją podkreślającą rolę sensu? Otóż uchwycenie sensu, do którego doszło, zostaje ostatecznie w trzeciej tezie Lema utracone: „nawet jeśli czyta i uchwytuje sens, ów sens zostaje utracony”. Zauważmy, że dwie pierwsze tezy Lema podane są bez uzasadnienia (nie wiemy, dlaczego nikt nic nie czyta, nie wiemy też, dlaczego, jeśli czyta, to nie rozumie), inaczej natomiast jest w wypadku tezy trzeciej. Owa utrata sensu, która stanowi jej istotę, jest uzasadniona przez zapomnienie, ponadto dochodzi tu jeszcze dookreślenie czasowe: „od razu”.

Konkluzję powyższego rozumowania można przedstawić w postaci poniższej tabeli. Puste pola sygnalizują, w jakich kierunkach może być rozbudowywany tryLEMAt, by osiągnął – w swojej dziedzinie (literatura) – ogólność trylematu Gorgiasza.

Tabela 3. TryLEMAt w ramach struktury pojęciowej trylematu Gorgiasza

Trylemat Gorgiasza	tryLEMAt	Struktura tryLEMAtu
G ₁) Nic nie istnieje (ontologia)		
G ₂) Nic nie może być poznane (epistemologia)	L ₁) Nikt nic nie czyta L ₂) Jeśli czyta – nie rozumie L ₃) Jeśli czyta i rozu- mie – zapomina	– <i>warunek uchwycenia sensu</i> – <i>uchwycenie sensu</i> – <i>utrata sensu</i>
G ₃) Nic nie może być zakomunikowane (komunikacja)		

Źródło: Opracowanie własne.

Zinterpretowane w ten sposób tezy Lema będą stanowiły podstawę konstrukcji tez dotyczących istnienia literatury oraz komunikowania poznania literatury. W ten sposób połączone zostaną ze sobą struktury trylematu Gorgiasza (istnienie–poznanie–komunikowanie) oraz struktury prawa Lema (warunek uchwycenia sensu – uchwycenie sensu – utrata sensu). Ta ostatnia struktura będzie jeszcze podlegała pewnym modyfikacjom.

Konstrukcja rozbudowanej wersji prawa Lema

Ustaliliśmy powyżej, że o ile dziedzinę rozważań Gorgiasza stanowi byt, to przedmiot rozważań Lema stanowi literatura. Jeśli podstawimy teraz literaturę w miejsce bytu w pierwszej, nihilistyczno-ontologicznej tezie Gorgiasza, otrzymamy pierwszą tezę rozbudowanego prawa Lema: nie istnieje żadna literatura. Dla jej stylistycznego zbliżenia do pierwszej tezy Lema („Nikt nic nie czyta”) możemy przedstawić ją w formie równoważnej: „nikt nigdy niczego nie napisał”. Ażeby jeszcze bardziej zbliżyć jej sformułowanie do L₁, proponuję formę: „Nikt nic nie pisze”.

Można ją różnie interpretować, nie jest bowiem wskazane, o jaki przedział czasu chodzi – czy *nigdy* nikt nic nie pisze, czy na przykład tylko *ostatnio*. Taka sama niedookreśloność zachodzi jednak w wypadku L_1 . Pozostańmy więc przy tym sformułowaniu, mającym tę zasadniczą zaletę, że jest bezpośrednim przeniesieniem L_1 w dziedzinę istnienia literatury. Ostatecznie więc teza O_1 otrzymuje brzmienie: „Nikt nic nie pisze”. Podobnie jak w przypadku L_1 jest ona jawnie fałszywa, jej znaczenie polega wszakże na byciu fragmentem pewnej struktury.

Na końcu poprzedniego podrozdziału zapowiedziałem, że wyeksplikowana z prawa Lema struktura: *warunek uchwycenia sensu – uchwycenie sensu – utrata sensu* zostanie poddana pewnym modyfikacjom. Otóż tezę O_1 należy rozumieć jako negację warunku koniecznego nie tyle uchwycenia, co raczej stworzenia sensu. Jest to zupełnie intuicyjne, wszak w przypadku czytelnika idzie raczej (przynajmniej z tradycyjnej, modernistycznej perspektywy) o uchwycenie sensu, natomiast w przypadku autora – o jego stworzenie. W związku z tą modyfikacją struktura też ontologicznych będzie następująca: *warunek stworzenia sensu – stworzenie sensu – utrata sensu*. Teza O_2 powinna zatem wyrażać następującą myśl: jeśli ktoś coś pisze, czyli zachodzi warunek możliwości kreacji sensu (pisanego tekstu), to do takiej kreacji jednak nie dochodzi, a więc powstały tekst jest pozbawiony sensu. Dla jej ujednoczenia stylistycznego z L_2 („jeśli czyta, nic nie rozumie”) proponuję następujące, lapidarne brzmienie: „Jeśli pisze, to bez sensu”. (Literalnie najbliższe L_2 byłoby sformułowanie: „Jeśli pisze, to niezrozumiałe”, jednak w takiej wersji nie byłoby jasne, co należy rozumieć przez „niezrozumiałe”). Istnieje zatem jakaś literatura, ale jest ona pozbawiona sensu, czy – pomijając pewne niuanse dotyczące relacji znaczeń pojęć „sensowny” i „wartościowy” w naszym kontekście – nie istnieje wartościowa literatura. Skonstruowana właśnie teza O_2 brzmi więc: „Jeśli pisze, to bez sensu”. Wydaje się, że Lem był bliski akceptacji tezy O_2 . Na przykład w odniesieniu do fantastyki

naukowej za wartościowe uważał właściwie jedynie dzieła Philipa K. Dicka oraz Ursuli K. Le Guin.

Wreszcie trzecia teza ontologiczna powinna, zgodnie z przyjętym schematem, wyrażać utratę sensu, a więc myśl o treści: nawet jeśli powstaje jakaś wartościowa literatura, zostaje ona zaprzepaszczona czy zmarnowana. Jak pamiętamy, L_3 poza tezę o utracie sensu zawierała też wskazanie przyczyny owej utraty (zapominanie). Można by tu próbować mechanicznie przenieść owo zapominanie z L_3 do O_3 , co do pewnego stopnia jest słuszne. Istnieje jednak inne, głębiej zakorzenione w myśli Lema rozwiązanie. Otóż proponuję w O_3 wskazać na ogrom powstającej literatury i związaną z tym trudność z odnalezieniem wartościowych źródeł. Wtedy konstruowana teza O_3 mówiłaby, że nawet jeśli ktoś pisze coś z sensem, jest to beznadziejnie wymieszane z ogromem bełkotu, a więc z literaturą pozbawioną sensu, względnie wartości. Wymowa tej tezy byłaby taka, że sens zawarty w literaturze zostaje utracony poprzez zagubienie w morzu bezsensu. Oczywiście, następstwem tego jest zazwyczaj jego zapomnienie. Ostatecznie więc O_3 przybiera postać: „A jeśli nawet pisze i ma to sens, to i tak zostaje to od razu beznadziejnie wymieszane z ogromem bełkotu”⁸.

Podsumujmy teraz pierwszy etap uzupełniania tryLEMatu. Łącząc tezy $O_1 - O_3$, możemy przedstawić prawo poprzedzające tryLEMAt, będące jego przeniesieniem z dziedziny czytelnika, odbiorcy literatury, na twórcę – autora: „Nikt nic nie pisze; jeśli pisze, to bez sensu; a jeśli nawet pisze i ma to sens, to i tak zostaje to od razu beznadziejnie wymieszane z ogromem bełkotu”.

Konkluzja tej pierwszej, ontologicznej części rozbudowanego prawa Lema ma poprzedzać pierwszy człon jego oryginalnej

⁸ W *Summie...* Lem (1984a, s. 74) zauważa, że przyrost odkrywczych prac naukowych jest wolniejszy od przyrostu prac bezwartościowych. Dziękuję Panu Wojciechowi Orlińskiemu za zwrócenie mojej uwagi na te rozważania Lema.

wersji, dlatego potrzebny jest łącznik wiążący O_3 z L_1 . Musi nim być formuła wychodząca od możliwości negacji O_3 i zwieńczona frazą: „to i tak”. Proponuję następujące sformułowanie tego łącznika $O \Rightarrow L$: „Jeśli jednak nawet ktoś coś napisał, ma to sens i da się odszukać, to i tak”, po czym nastąpi L_1 , a następnie L_2 oraz L_3 .

Konstrukcję następujących po prawie Lema tez dotyczących komunikowania poznania literatury musi z kolei poprzedzić formuła analogiczna do właśnie skonstruowanego łącznika $O \Rightarrow L$. Teza bezpośrednio poprzedzająca tę grupę – L_3 – mówi, że „nawet jeśli ktoś czyta i rozumie, to i tak od razu zapomina”. Grupę tez dotyczących komunikacji zapowiadać więc będzie negacja tej ostatniej tezy, opatrzona frazą: „to i tak”, $L \Rightarrow K$: „Jeśli jednak nawet ktoś czyta wartościową literaturę, rozumie ją i pamięta, to i tak”, po czy nastąpi (jeszcze niesformułowana) teza K_1 itd.

Jak powinna brzmieć teza K_1 ? Ani schemat wyeksplikowany z prawa Lema (*warunek uchwycenia sensu – uchwycenie sensu – utrata sensu*), ani też jego odpowiednik organizujący tezy ontologiczne (*warunek stworzenia sensu – stworzenie sensu – utrata sensu*) nie nadaje się bez modyfikacji do zastosowania w przypadku tez odnoszących się do komunikacji. Kuszącym rozwiązaniem wydaje się tutaj uznanie za klucz „przekazywania sensu”; byłoby to także najbliższe trzeciej tezie Gorgiasza. Takie postawienie sprawy wydaje mi się jednak mniej interesujące niż interpretacja komunikacji jako twórczego dialogu czy dyskusji owocnej. Takie zwieńczenie prawa Lema jest także bliższe jego rozważaniom. To, co najistotniejsze w wartościowej dyskusji, to wzajemność komunikacji i oparte na niej współtworzenie sensu. Teza K_1 powinna więc być negacją warunku koniecznego takiego współtworzenia, czyli po prostu zaistnienia samej rozmowy. Sądzę, że w stylistykę prawa Lema dobrze wpisuje się następujące sformułowanie K_1 : „Nikt z nikim nie rozmawia o literaturze”.

Na tej podstawie łatwo utworzyć kolejną tezę. Stwierdza ona, że pomimo zaistnienia rozmowy, a więc stworzenia minimalnych warunków dla współtworzenia sensu, nie udaje się go

jednak utworzyć. Taka rozmowa jest więc poznawczo jałowa, można by rzec – w analogii do O_2 i L_2 – bezsensowna. Ostatecznie więc teza K_2 brzmi, jak następuje: „Jeśli rozmawia, nie jest to dyskusja owocna”. Zauważmy, że tezy K_1 oraz K_2 rzucają pewne światło na tezę L_3 . Jest rzeczą zrozumiałą, że podjęcie rozmowy – a zwłaszcza udanej rozmowy – o jakimś zagadnieniu może korzystnie wpłynąć na jego zapamiętanie.

Wreszcie teza K_3 ma zgodnie z przyjętym schematem wyrażać utratę sensu, który mógłby zostać współutworzony, gdyby nie zachodziła teza K_2 . Co mogłoby być przyczyną jego utraty? W tym przypadku odpowiedź nie narzuca się już tak jak przy analogicznym problemie konstrukcji O_3 . Wydaje się naturalne, że wartościowy wynik poznawczy domaga się dalszego przekazania, można powiedzieć: publikacji, przy czym w grę wchodzi tu bardzo różne jej formy. Właśnie brak upublicznienia, pozostawienie odkrytego sensu w wąskim gronie, można potraktować jako jego zaprzepaszczenie, choć nie jest to zapewne utrata absolutna (można tu jednak wskazać, że utrata sensu w O_3 oraz L_3 być może także nie jest absolutna: wartościowy tekst może uda się kiedyś odnaleźć, a zapomnianą prawdę – kiedyś sobie przypomnieć). Przy wysłowieniu tej tezy, ze względu na jednolitość powstającej konstrukcji rozbudowanego prawa Lema, wolę zamiast o „publikacji” mówić o „pisaniu” – tak jak w tezie O_1 . Jak zobaczymy, ma to dość istotne znaczenie. Przyjmuję więc, że K_3 brzmi: „Jeśli nawet rozmawia i jest to dyskusja owocna, to i tak nic nie pisze”. Łącznie tezy K_1 – K_3 dają zatem następujące prawo: „Nikt z nikim nie rozmawia o literaturze; jeśli rozmawia, nie jest to dyskusja owocna; a jeśli nawet rozmawia i jest to dyskusja owocna, to i tak nic nie pisze”.

Jak widać, następnik implikacji będącej zwięźszającą nonaLEMAt tezę K_3 jest równoważny otwierającej go tezie O_1 . W ten sposób konkluzja dziewiętej tezy prowadzi z powrotem do tezy pierwszej, zataczając w ten sposób pewne koło. Zaletą takiego ujęcia rozbudowanego prawa Lema czy nonaLEMAtu jest to,

iż jego analizę można zacząć w dowolnym punkcie, by przejść przez pozostałe elementy aż do zamknięcia się kręgu.

Rezultaty dyskusji owocnej, o których mowa w K_3 , pozostają wyłącznym dobrem jej uczestników (oczywiście do momentu, gdy ulegną zapomnieniu). Teza K_3 dopełnia rozważania dotyczące komunikacji, dlatego narzuca się taka jej interpretacja, wedle której dyskusja owocna nie pociąga żadnych skutków teoretycznych w postaci powstania nowej literatury. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by ową jałowość zinterpretować na przykład jako brak dokumentów, które mogą mieć charakter praktyczny. W ten sposób otwiera się droga do rozważenia jeszcze jednej tezy – dotyczącej aplikacji. Mogłaby ona brzmieć następująco: (A) „Nawet jeśli instytucje powołane do działania próbują wykorzystać opublikowane owoce pracy najlepszych gremiów eksperckich, to wszelkie próby ich wdrożenia kończą się katastrofą”. Ponieważ teza ta wykracza już poza omawianą strukturę nonaLEMatu, nie będę jej analizował. Możemy teraz przedstawić całość nonaLEMatu:

O_1) Nikt nic nie pisze;

O_2) Jeśli pisze, to bez sensu;

O_3) A jeśli nawet pisze i ma to sens, to i tak zostaje to od razu wymieszane z ogromem bełkotu.

$O \Rightarrow L$) Jeśli jednak nawet ktoś coś pisze i ma to sens, i da się odszukać, to i tak:

L_1) Nikt nic nie czyta;

L_2) Jeśli czyta, nic nie rozumie;

L_3) A jeśli nawet czyta i coś rozumie, to i tak od razu zapomina.

$L \Rightarrow K$) Jeśli jednak nawet ktoś czyta, coś rozumie i to pamięta, to i tak:

- K_1) Nikt z nikim nie rozmawia o literaturze;
 K_2) Jeśli rozmawia, nie jest to dyskusja owocna;
 K_3) A jeśli nawet rozmawia i jest to dyskusja owocna, to i tak nic nie pisze (O_1).

Podsumowanie: w poszukiwaniu ideału

Po skądinąd pesymistycznych rozważaniach dotyczących niepowstawania, niepoznawania czy utraty sensu w kontekście literatury warto przyjrzeć się temu, jak mógłby wyglądać ideał – a więc sytuacja opisywalna poprzez negację wszystkich tez nonaLEMatu. Otrzymamy wtedy następujący opis: powstaje literatura ($\sim O_1$), która jest wartościowa ($\sim O_2$) i daje się odnaleźć ($\sim O_3$). Są ludzie, którzy czytają ją ($\sim L_1$) ze zrozumieniem ($\sim L_2$), które jest trwałe ($\sim L_3$). Ludzie ci na podstawie tej lektury prowadzą dyskusje ($\sim K_1$), które są owocne teoretycznie ($\sim K_2$) i których konkluzje zostają opublikowane ($\sim K_3$). Można powiedzieć, że takie warunki spełnia dobrze zorganizowane, fachowe i inspirowane seminarium akademickie, którego działalność prowadzi do publikacji wartościowych prac. Być może takim modelem dla Lema było Seminarium Naukoznawcze asystentów Uniwersytetu Jagiellońskiego, prowadzone przez jego intelektualnego mentora – doktora Mieczysława Chojnowskiego (Bereś, 1987, s. 18–21). Zapewne możliwe są też inne realizacje tego ideału, na przykład w postaci koleżeńkiego kręgu dyskusyjnego zrzeszającego twórczych uczestników. Jakie są słabe punkty takiego systemu, co może w nim nie działać – to właśnie pokazuje przedstawiony wyżej nonaLEMat, który jako swoją część zawiera oryginalne prawo Lema.

Koniec i bomba, a kto czytał, ten nic nie zrozumiał, a nawet jeśli coś rozumiał...

BIBLIOGRAFIA

- Bereś, S. (1987). *Rozmowy ze Stanisławem Lemem*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Gombrowicz, W. (2012). *Ferdydurke*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Jaźniewicz, W. J. (2014). *Stanisław Lem*. Mińsk: Kniźnyj Dom.
- (KT). (2021). [bez tytułu]. *Przekrój*, 20(2917), 68.
- Lem, S. (1968). *Filozofia przypadku. Literatura w świetle empirii*, t. I. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Lem, S. (1979). Jestem tym, który miał rację. *Itđ*, 46, 20–21.
- Lem, S. (1981). Posthuma I. *Pismo*, 7, 110–112.
- Lem, S. (1984). Jedna minuta. W: tegoż, *Prowokacja*. Kraków–Wrocław: Wydawnictwo Literackie.
- Lem, S. (1984a). *Summa technologiae*. Lublin: Wydawnictwo Lubelskie.
- Lem, S. (1996). *Sex Wars*. Warszawa: Niezależna Oficyna Wydawnicza.
- Lem, S., Grossmann, P. (2005). Intelligenz ist ein Rasiermesser. *Gallore*, 17. Pobrane z: <https://german.lem.pl/home/interviews/intelligenz-ist-ein-rasiermesser> [8.10.2020].
- Lem, S., Oramus, M. (2007). *Jestem Casanovą nauki*. W: M. Oramus, *Bogowie Lema* (s. 33–49). Przeźmierowo: Wydawnictwo Kurpisz.
- Lem, S. (2008). Zakład doktora Vliperdiusa. W: tegoż, *Kongres futurologiczny. Opowiadania Ijona Tichego* (s. 103–111). Warszawa: Agora.
- Lem, S., Mrozek, S. (2011). *Listy 1956–1978*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Lem, S. (2013). *Sława i fortuna. Listy do Michaela Kandla 1972–1987*, tłum. fragm. T. Lem. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Lem, S., Remuszko, S. (2019). *Lem – Remuszko. Korespondencja 1988–1993*. Warszawa: Oficyna „Rękodzieło”.
- Okołowski, P. (2010). *Materia i wartości. Neolukrecjanizm Stanisława Lema*. Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Reale, G. (1993). *Historia filozofii starożytnej*, t. I, tłum. E. I. Zieliński. Lublin: RW KUL.
- Sekstus Empiryk (wyd. 1970). *Przeciw logikom*, tłum. I. Dąmbska. Warszawa: PWN.
- Weigel, P. (1995). *Stanisław Lem. Životopis*. Praha: Magnet Press.

Podziękowania: Chciałbym serdecznie podziękować panu Wiktorowi Jaźniewiczowi za cenne wskazówki bibliograficzne.

LILIANA KOZAK

Wydział Filozofii i Socjologii
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Czas wizjonerów

Rewolucja naukowo-techniczna wyznaczyła zmiany w obrębie sztuki. Powstały projekty artystyczne, które stały się inspiracją dla nauki. Prekursorzy nurtu sztuki połączonej z technologią stali się głosem społeczeństwa komentującym najnowsze zmiany, ich projekty artystyczne dotyczyły refleksji nad tym, co dopiero może się wydarzyć.

Każdy wiek miał swoich wizjonerów, wielu z nich zajmowało się sztuką. Często ich wizje wydawały się zbyt fantastyczne, by mogły być zrealizowane. Jednym z takich wizjonerów był architekt Antonio Sant'Elia, człowiek o niesamowitej intuicji odnośnie do budowy miast przyszłości – miały one powstawać wokół lotnisk i być podporządkowane komunikacji powszechnej. Współcześnie buduje się aerotropolis jako nowy rodzaj przestrzeni, obszar skoncentrowany wokół portu lotniczego, na przykład Dubaj i Singapur (Kasarda, 2018; Wilk, 2018).

Sant'Elia żył w latach 1888–1916, zginął podczas pierwszej wojny światowej w wieku 28 lat. Był włoskim architektem należącym do ruchu futurystów, ukierunkowanych na przyszłość, odcinających się od przeszłej sztuki, zaabsorbowanych osiągnięciami rewolucji przemysłowej, rozwojem kolei i elektryczności. Technika, maszyny, ruch, dynamizm były tematem ich prac.

Nowe miasto (Città Nuova) autorstwa Sant’Elii (strona internetowa), którego projekt powstał w latach 1912–1914, było pomyślane jako całościowa konstrukcja przeznaczona dla Mediolanu. Miasto miało być ogromną maszyną z żelaza, betonu i szkła, zintegrowaną, połączoną, wielopoziomową, z infrastrukturą reagujących na siebie segmentów, z rzędami spiętrzonych wieżowców, zewnętrznymi windami, koleją miejską przemieszczającą się wysoko nad poziomem chodnika, z centralnym dworcem kolejowo-samolotowym. Żadna z tych niezwykłych budowli nie została zrealizowana, architekt doczekał się powstania tylko jednej willi, jednak sprzed swoich futurystycznych projektów. Mimo tego *Città Nuova* żyje w umysłach pokoleń i ukierunkowuje do budowania wizji przyszłości twórców science fiction. Przykładowo, filmy *Metropolis* Fritza Langa z 1927 roku oraz *Blade Runner* Ridleya Scotta z 1982 roku są inspirowane pracami Sant’Elii, architektura jest tutaj ważnym elementem narracji (Blazeski, 2018). Trudno wyobrazić sobie nurt cyberpunku bez krajobrazu przytłaczających budynków, neonowego, nocnego miasta zatopionego w deszczu.

Postęp technologiczny umożliwił wykorzystanie i przekształcanie coraz bardziej złożonych narzędzi jako mediów sztuki, co wymagało od artysty wiedzy naukowca. Przełomem staje się rozwój sztuki wykorzystującej komputer, który datuje się na lata 60. XX wieku, ale w już latach 50. można zauważyć rosnącą liczbę działań z użyciem różnych mechanizmów oraz dyskusje o relacji sztuki i nauki wraz z projektami angażującymi artystów i naukowców (Reinhardt, 2011). Artyści w obrębie sztuki kinetycznej dodawali do swoich instalacji oświetlenie oraz silniki umożliwiające ruch, po to, aby przekazać unikalne wrażenia estetyczne dostępne dzięki rozwojowi techniki. Są to czasy trzeciej rewolucji przemysłowej, nazywanej też rewolucją naukowo-techniczną.

Nurty sztuk wizualnych, które wpłynęły na postać sztuki w relacji z nauką, to sztuka kinetyczna, z użyciem mechanizmów,

konstrukcji, umożliwiających poruszanie się obiektów, oraz sztuka konceptualna, przenosząca przeżycie estetyczne w sferę intelektu, gdzie nie dominuje wizualna postać artefaktu, ale to, co powstaje w umyśle odbiorcy. Stały się one czynnikami kształtującymi powstanie interaktywnej sztuki cyfrowych mediów.

Artyści kinetyczni używali różnego rodzaju silników, baterii, magnesów, wiatru do wprawiania swoich prac w ruch. Modelek światłocieniowy, którym dotychczas operowała rzeźba, był niewystarczający, oświetlano więc prace dodatkowo, dodawano świecące punkty, lampki, aby wzbogacić odbiór. W 1955 roku odbyła się wystawa sztuki kinetycznej w Galerie Denise René w Paryżu. Pionierzy tej sztuki już wcześniej zaczęli posługiwać się w swoich pracach rzeźbiarsko-instalacyjnych światłem i ruchem (Reinhardt, 2011). W latach 1922–1923 László Moholy-Nagy pracował nad modulatorem przestrzennym, konstrukcją operującą światłem, ruchem i kolorem, prekursorską na polu sztuki kinetycznej, ale również uznawaną za jeden z pierwszych przejawów sztuki światła (Art & Electronic Media, 2009).

W latach 50. XX wieku działało już około 20 artystów kinetycznych, używających swoistych dla siebie technik, interpretujących sztukę na swój własny sposób. Nie posiadali oni jednak wspólnej teorii swojej sztuki ani nie tworzyli zorganizowanej grupy. Szwajcar Jean Tinguely w 1953 roku rozpoczął swoje działania w obszarze sztuki kinetycznej od ręcznie poruszanych metalowych form, połączonych drewnianą tablicą. Później wmontowywał w swoje prace silniki, ukryte za drewnianą tablicą, co pozwalało elementom instalacji poruszać się w ustalonych uprzednio prędkościach. Artysta budował w ten sposób rodzaj ruchowej narracji, używał przy tym również dźwięku (Reinhardt, 2011).

W cyklu prac *Métamatics* Jeana Tinguely'ego pojawiły się obrazy poświęcone Kazimierzowi Malewiczowi, Wassilemu Kandinskiemu, przedstawicielom abstrakcji w malarstwie. Artysta wyraził swój szacunek dla myślenia malarzy, którzy pokazali nową ścieżkę późniejszym twórcom, inspiracje obiektami

niewynikającymi dosłownie z rzeczywistości, pomysł na swobodne manewrowanie kształtem, formą, przestrzenią. W 1955 roku Tinguely zbudował maszynę malującą automatycznie, wyobrażał sobie swoje prace jako automaty w ekspresyjnym ruchu, tworzące coś wymykającego się spod kontroli, będącego radosną autokreacją.

Nicolas Schöffer, węgierski artysta, w 1948 roku stworzył teorię przestrzeniodynamizmu, która miała wyznaczać doskonalszą integrację przestrzeni dzieł sztuki dzięki powstawaniu ruchomych instalacji. W 1956 roku skonstruował pierwszą rzeźbę cybernetyczną CYSP od słów *cybernetics* i *spatiodynamics* (Reinhardt, 2011). To praca interaktywna, odbiorca nie tylko ogląda jej zachowanie, ale uczestniczy w nim (Kluszczczyński, 2014). Schöffer marzył o teatrze interaktywnym tworzącym miasto, w efekcie zaplanował powstałą w 1961 roku Cybernetic Tower, wieżę, której ruchem sterowały zjawiska pogodowe (Delhoule, 2016; Montrmartre, 2010; institutdupatrimoine, 2008).

Tinguely i Schöffer tworzyli prace, które poprzez ruchomość miały wymykać się ustalonemu dla rzeźby odbiorowi. Artystów tych fascynował potencjał otwartych, nieprzewidzianych zdarzeń. Konstrukcje cybernetyczne w sztuce od początku zmierzają w kierunku zbudowania mechanizmu przypominającego autonomiczny byt z powodu niemożliwego do przewidzenia ruchu. Ruch pierwotnie kojarzy się z żywym organizmem, nieustannie prowokuje artystów i naukowców do tworzenia obiektów przypominających istoty, będących metaforami życia, z którymi odbiorca wchodzi w interakcję. Narastała fascynacja ekspresją ruchu w sztuce tamtych czasów, ponieważ mogły powstawać bardziej skomplikowane mechanizmy włączane w obręb sztuki, które pozwalały na manewrowanie ruchem sztucznych twórców.

W 1957 roku Stefan i Franciszka Themersonowie założyli Gaberbocchus Common Room w piwnicy Gaberbocchus Press (Reinhardt, 2011; *Themersonowie*, strona internetowa). Był to klub będący miejscem spotkań artystów i naukowców. S. Themerson

zapraszał do klubu, aby sprowokować do spotkania odmienne środowiska twórców, nie zważał przy tym na różnice w wiedzy poszczególnych ludzi. Nie postrzegał sytuacji tak konfliktowo jak Charles Percy Snow podczas swojego wykładu w 1959 roku na temat dwóch odrębnych kultur – w jednej plasował nauki ścisłe, w drugiej sztukę i nauki humanistyczne. Snow podkreślał różnice, takie jak dowodzenie nauki, którego brak w sztuce, brak wiedzy badaczy zajmujących się sztuką na temat wiedzy naukowej i nieznajomość dzieł literatury przez naukowców. Jednak wyspecjalizowana wiedza może zamiast do konfliktu prowadzić do dialogu pozwalającego wykroczyć poza daną specjalizację, poza wyuczone postrzeganie zjawisk, może wieść do odkrycia nowych intuicji na swoim polu działania, pochodzących z pogranicza zagadnienia. Po głosach krytyki autor opisał trzecią kulturę, która łączy nauki ścisłe i humanistyczne, stanowi impuls. Stało się to w 1963 roku w artykule *Dwie kultury – nowe spojrzenie* (Zawojski, 2008). W 1995 roku powstała publikacja Johna Brockmana *Trzecia kultura* (*The Third Culture*; 1996), oparta na rozmowach z badaczami z różnych dziedzin nauki. Brockman widzi w naukach ścisłych wyraźnego lidera połączonej kultury.

W Common Room na pierwszych 12 czwartkowych spotkaniach pojawiły się odczyty na temat filozofii nauki czy muzyki elektronicznej. Dyskutowano o połączeniu cybernetyki i psychologii, omawiano wiersze i równania matematyczne, odbywały się przedstawienia (Reinhardt, 2011). Pojawiły się projekcje filmów krótkometrażowych; na pierwszym spotkaniu dwa z nich były efektami pracy laboratoryjnej i służyły jako materiał badawczy, dwa stanowiły dzieła artystyczne. Można było obejrzieć je tak, jak patrzy się na dzieła sztuki – jako serię kompozycji wizualnych lub jako wynik badań. S. Themerson zaprezentował je jako wstęp dla zilustrowania zjawiska przeplatania się postrzegania naukowo-estetycznego, podkreślił, że naukowiec znajduje się pod wpływem oglądanej sztuki, czytanych książek. W ciągu dwóch lat w Common Room można było posłuchać filozofów

nauki, którzy wypowiadali się na temat sztuki, podczas gdy artyści mówili o nauce.

Było to miejsce otwarte na zmiany, w którym z ciekawością obserwowano, w jaki sposób będą one następować. Matematyk Irving John Good w 1958 roku wypowiedział bardzo trafne intuicje na temat maszyny mogącej modyfikować własne oprogramowanie, dokonywać różnego rodzaju adaptacji, złożonych na tyle, aby prezentować dane naśladowujące spójny zespół ludzkich przekonań. Doszedł również do wniosku, że stworzenie maszyny posiadającej wszystkie niuanse intelektu człowieka będzie ostatnim ludzkim wynalazkiem. Były to początki rozważań nad nieuniknionym procesem coraz powszechniejszego adaptowania się człowieka do stworzonej przez siebie technologii, zbliżania jej do charakteru aktywności ludzkiej.

Jeszcze przed powstaniem wydawnictwa małżeństwo Themersonów zajmowało się filmem eksperymentalnym. *The Eye and the Ear*, ich ostatni film z lat 1944–1945, jest pełną realizacją idei kina rozszerzonego S. Themersona. Jest to jeden z pierwszych teledysków, obrazy zostały dobrane i zmontowane do czterech pieśni tworzących *Słopiewnie* Karola Szymanowskiego. Narrację dźwięku i obrazu Themersonowie pokazali wcześniej w *Drobiazgu melodyjnym* ([1933] 2006), będącym filmową reklamą dla galanterii – reklamowane przedmioty wyłaniają się z abstrakcyjnej gry światła, odbić i cieni (Maj, 2004).

W latach 50. XX wieku korzystano już z włókna szklanego i tworzyw sztucznych. Ewolucja techniki i technologii pozwalała zmienić przedmioty, wokół których zaczęło skupiać się życie ówczesnych ludzi. Odbiornik telewizyjny na wystawie w 1953 roku miał już przekątną ekranu na 27 cali, pojawił się bezprzewodowy telewizorek na piknik, coraz powszechniejszy w użyciu był telefon (Reinhardt, 2011). Kolejno powstawały wtedy coraz bardziej złożone roboty prezentowane na wystawach i komputery, takie jak Standard Eastern Automatic Computer, skonstruowany w Los Angeles do wyszukiwania liczb doskonałych

(Reinhardt, 2011). W 1951 roku powołano Międzynarodową Federację Astronautyczną, w 1958 roku powstała NASA. W 1957 roku Związek Radziecki wysłał pierwszą sondę kosmiczną Sputnik 1 na orbitę okołozemską, rozpoczynając tym samym wyścig kosmiczny między ZSRR a USA (Siddiqi, strona internetowa).

Amerykanin czeskiego pochodzenia Frank Malina początkowo aktywnie działał naukowo, aby w latach 50. skierować swoje zainteresowania ku sztuce. Był inżynierem aeronautyki, jego przyjacielem i promotorem był Theodore von Kármán. Nazwana jego nazwiskiem Linia Kármána jest umowną granicą pomiędzy atmosferą Ziemi i przestrzenią kosmiczną, przebiegającą na wysokości 100 kilometrów. Kármán obliczył, że powyżej tej wysokości atmosfera jest zbyt rozrzedzona dla lotu samolotów. Malina przyczynił się do rozwoju technologii umożliwiającej loty w kosmos, był również geofizykiem. Projekty Maliny uwieńczyły takie patenty jak pierwsza pomyślna wersja wysokościowej rakiety sondażowej. 11 października 1945 roku kierował zespołem, który wystrzelił raketę WAC Corporal na wysokość 43,5 mili, czyli około 70 km. Wtedy był to rekord światowy, wcześniej żaden ludzki twór nie był w stanie wznieść się na taką wysokość (Czeglédy, Kopeczky, 2011). Malina był pierwszym dyrektorem laboratorium bezałogowych lotów kosmicznych NASA (NASA Jet Propulsion Laboratory). Po wojnie nie chciał łączyć swoich badań kosmosu z celami militarnymi i postanowił opuścić Stany Zjednoczone. Do 1953 roku pracował dla UNCESO, był tam wicedyrektorem do spraw nauki.

Malina zainteresował się malarstwem, które zaczął przekształcać w reliefy kinetyczne, nazwane *Lumidine paintings* (*Lumidyny*; Czeglédy, Kopeczky, 2011; Malina, 1968). W swoich instalacjach malarskich chciał osiągnąć świetlistość kolorów, dlatego miały one własne źródło światła, przykryte siatką z drutu, na której znajdowały się warstwy taśmy celuloidowej (Czeglédy, Kopeczky, 2011). W następnej wersji światło gasło i zapalało się z pomocą przełącznika, kolejnym krokiem

w kierunku ruchomości pracy było wprowadzenie urządzenia elektromechanicznego, które pozwalało na płynny, spokojny ruch podświetlonymi warstwami pleksi, pokrytymi przezrystą warstwą farby. W ten sposób powstała konstrukcja nazwana przez artystę *Lumidyne*, oddziałująca na odbiorcę świetlistymi barwami przemieszczających się subtelnie powierzchni, przyciągająca uwagę wręcz hipnotycznie, kiedy oczy podążają za barwną, nieustannie przekształcającą się powierzchnią (Cze-głedy, Kopeczky, 2011).

Cechy zawarte w monumentalnej kompozycji *The Cosmos* powtarzają się w jego pracach, które wydają się urzeczywistnieniem inspirującej Malinę muzyki sfer, ogromu przestrzeni, który artysta odbierał jako harmonię, grecki porządek, z takim trudem przenikający do percepcji człowieka (wpmccray1, 2015). Łagodne hipnotyczne mżenie mieniącego się światła miało nieść wyciszenie i powodować wrażenie dotknięcia większej przestrzeni, przekraczającej utarczki świata śmiertelników.

Malina malował obrazy, dodając do nich technologię, która wprawiała w ruch wizualną kompozycję. W 1968 roku założył czasopismo *Leonardo* analizujące i upowszechniające sztukę połączoną z nauką. Pismo to zgromadziło środowisko artystów i naukowców, którzy współpracując ze sobą, potrafili zbudować teoretyczny fundament ich wspólnego kierunku. W 1982 roku powstało Leonardo, Międzynarodowe Stowarzyszenie dla Sztuk, Nauk i Technologii (Leonardo, The International Society for the Arts, Sciences and Technology), założone przez syna Maliny – Rogera, który jest astrofizykiem NASA, profesorem sztuki i technologii, redaktorem naczelnym czasopisma *Leonardo* wydawanego przez MIT Press, kontynuuje on spuściznę ojca.

W podobnym czasie działał Węgier György Kepes, zajmował się malarstwem, fotografią, filmem, instalacją, należał do przedstawicieli sztuki światła, był również naukowcem i aktywnie budował dialog sztuki i nauki. W 1944 roku wydał książkę *Language of Vision* – przedstawił w niej swoją teorię komunikacji

wizualnej, która jest bogatsza i bardziej uniwersalna niż język werbalny; opowiadał się za utworzeniem takiej struktury społecznej, w której wiedza stanowi całość (Czeglédy, Kopeczky, 2011; Kepes, 1969). W 1947 roku został wykładowcą w Massachusetts Institute of Technology (MIT), w 1967 roku założył tam Centrum Zaawansowanych Studiów Wizualnych (CAVS; *Center for Advanced Visual Studies*, strona internetowa). Wprowadził ośrodek działań poświęconych sztuce w obręb uczelni technicznej. Pokazanie tego, jak artyści i inżynierowie mogą wzajemnie czerpać korzyści z przebywania we wspólnej przestrzeni, było niezmiernie istotne.

W 1969 roku Kepes był organizatorem wystawy 20 artystów *Explorations* w Smithsonian Institution w Waszyngtonie. Była ona poświęcona sztuce elektronicznej, były to początki rozwoju tej sztuki i pierwsze takie ekspozycje. Na tej wystawie Kepes zaprezentował *Photoelastic Walk* (*Fotoelastyczny chodnik*) zbudowany z poliwęglanów. Miał on siedem metrów, był opatrzony czujnikami, fosforyzujące światła pod powierzchnią chodnika zmieniały kolor pod wpływem nacisku, zakreślały kontury wokół stopy, tworząc interaktywną rzeźbę (Tate Papers no. 25, 2016). W realizacji pomógł Györgyowi Kepesowi architekt i wynalazca William Wainwright.

W 1972 roku powstała praca *Flame Orchard* (*Płomienny sad*), gazowe płomienie tańczyły do rytmu odtwarzanej muzyki. Artyscie pomagali William Walton, Mauricio Bueno, autorem muzyki był Paul Earls (*Flame Orchard*, strona internetowa). Kepes chciał sięgnąć do pierwotnych odczuć komunikacji za pomocą ognia.

Kepes jest autorem pierwszej instalacji artystycznej *Electromagnetic Fields*, która wykorzystuje nanotechnologię. Pracę wykonał we współpracy z fizykiem Billem Parkerem (Czeglédy, Kopeczky, 2011). Została pokazana w 1973 roku podczas wystawy w Bostonie. W pracy dźwięk grany na bębnie przez odbiorców uzyskiwał formę wizualną. Do bębna przytwierdzone były cewki elektromagnesu, poddające indukcji ciecz magnetyczną.

W cieczy dźwięk generował mikroskopijnej wielkości wzory, które były tysiącrotnie powiększane i prezentowane na ekranie. Interakcja była pokazaniem ludzkiego działania, które opisują abstrakcyjne wzory, podające częstotliwość i siłę uderzeń w bębnek, przybliżając badania naukowe do codziennej aktywności człowieka.

Jednym z prekursorów w obszarze sztuki robotycznej jest Nam June Paik – jego robot K-456 uległ zniszczeniu w wypadku samochodowym (Luo JungZhong, 2015; Tanni, 2018). Próbowano przewidzieć możliwe wypadki nadchodzącego XXI wieku, aranżując incydent w 1982 roku na Manhattanie przy 75th Street i Madison Avenue. Robot K-456 został zabrany z Whitney Museum of American Art w trakcie wystawy retrospektywnej Paika i zaprowadzony przez artystę do skrzyżowania wspomnianych ulic. Podczas przechodzenia przez jezdnię został „przypadkowo” potrącony przez samochód, który prowadził artysta Bill Anastasi. W tym performansie Paik zasugerował potencjalne problemy, jakie mogą się pojawić, gdy technologie zderzą się z ludzką kontrolą. Po „wypadku” K-456 wrócił na wystawę do muzeum. Poprzez zniszczenie robota Paik chciał wywołać wrażenie śmierci, jakiej doświadcza żywa istota w wypadku. To już jest kierunek w stronę podmiotowości robota, który może być odebrany jako współautor performansu; aktor, który odegrał powierzoną mu rolę.

Od 1979 roku działa Ars Electronica, festiwal sztuki elektronicznej w Linzu, w którego trakcie przyznawane są nagrody w siedmiu kategoriach. Będący jednym z centrów rozwoju tego rodzaju sztuki budynek Ars Electronica Center wraz z muzeum przyszłości Futurelab został otwarty w 1996 roku. Festiwal i ośrodek są jednymi z najważniejszych centrów sztuki połączonej z technologią.

Do stworzenia festiwalu łączącego społeczeństwo, sztukę i technologię zainspirował dziennikarza i reżysera Hanneša Leopoldsedera muzyk Hubert Bognermayr. Pierwszemu

festiwalowi towarzyszyło sympozjum nastawione na otwartość, interdyscyplinarność, współpracę technologii i sztuki, potencjał odkryć kreujących przyszłość. Był na nim obecny także Herbert W. Franke, który zajmował się naukami ścisłymi, grafiką komputerową, pisał też nowele science fiction. Swoją pracę w grafice komputerowej nazywał „Ars ex Machina”. Po odwiedzinach u niego Leopoldseder wrócił z nazwą festiwalu Ars Electronica (Hirsch, 2019). Franke określił również cztery dziedziny początkowych działań: muzyka komputerowa, grafika programowana, sztuka cybernetyczna i elektronika audiowizualna (*computer music, programmed graphics, cybernetic art i audio-visual electronics*), później wielokrotnie pełnił funkcję jurora festiwalu. Kolejne edycje również były łączone z sympozjami i konferencjami.

Pierwszy festiwal odbył się 18 września 1979 roku w Linzu. To był wyjątkowy dzień, kiedy jedno z pierwszoplanowych miejsc młodej gałęzi sztuki pojawiło się na mapie, a wydarzenie to trwa nieprzerwanie do tej pory (Hirsch, 2019). Dzień wcześniej burmistrz Linzu powitał sterowanego pilotem robota SPA 12, który przyleciał z New Jersey, żeby otworzyć festiwal. Machał do ludzi na ulicy, dzięki pomocy sterującego nim nieopodal człowieka odpowiadał na pytania zadawane w radiu na żywo, był wysłannikiem przyszłości, kierunku, na który festiwal był od początku otwarty (*Art, Technology, Society*, strona internetowa).

Wieczorem rozpoczął się uroczysty koncert, podczas którego wykonano VIII symfonię c-moll Antona Brucknera. Dźwiękom towarzyszył pokaz laserów – Manfred P. Kage, chemik i fotograf, stworzył wizualizację z fal dźwiękowych oddziałujących na płyny, czego efekt pokazał na ekranach. Koncert był jednocześnie eksperymentem, wydarzenie zostało zapowiedziane jako „chmura dźwięku”. Transmitowały je lokalne stacje radiowe, mieszkańcy Linzu zostali poproszeni o puszczenie trwającego koncertu przez swoje odbiorniki radiowe – chmura dźwięku wydobywała się z taksówek, mieszkań i sklepów. Już wtedy potęga mediów inspirowała, odbiorca radia nie tylko słuchał, ale stawał

się przekazicielem, interaktywnym uczestnikiem. Formuła koncertu „chmura dźwięków” stała się cykliczną tradycją festiwalu.

Autorem projektu na Ars Electronica w 1982 roku był Robert Adrian X, kanadyjsko-austriacki artysta. Jego *The World in 24 Hours* (*Świat w 24 godziny*) połączył 16 miast na trzech kontynentach, a Regionalne Studio Telewizyjne ORF stało się centrum działań (Hirsch, 2019). Od południa czasu środkowoeuropejskiego do południa następnego dnia tej samej strefy czasowej artyści dokonywali połączeń za pomocą linii telefonicznych w systemie SSTV (przesyłanie nieruchomych obrazów drogą radiową), używali również telefaksu oraz systemu połączeń komputerowych przez modem telefoniczny. Media kontaktu internetowego były wtedy trudno dostępne, artyści mieli kłopot zarówno z wysokimi kosztami połączeń, jak i różnorodnymi obostrzeniami. Miejsca połączeń były we Florencji, Amsterdamie, Toronto, Tokio, na Hawajach oraz w Turcji, z której artyści z grupy Minus Delta T podróżowali do Bangkoku. Projekt początkowo nie budził zaciekawienia opinii publicznej, co było zgodne z przewidywaniami jego inicjatorki Heidi Grundmann, wieloletniej dyrektorki ORF Kunstradio. W tym przedsięwzięciu trzeba było uczestniczyć, nie było pokazu do obejrzenia „na zewnątrz”, jedynie proces ciągłej wymiany. Było to również odejście od typowego podziału na autora, publiczność oraz dzieło. Z czasem jednak projekt okazał się mieć wpływ na przyszłe pokolenia artystów, wskazał kierunek rozwoju działań, między innymi interaktywnych i z użyciem mediów (Hirsch, 2019).

Adrian X w swojej praktyce używał mediów analogowych i cyfrowych, jego projekt *The World in 24 Hours* miał swoich poprzedników. Artystka i kuratorka Ars Electronica Manuela Naveau przypomina o Douglasie Davisie i Nam June Paiku, którzy w latach 70. XX wieku organizowali podobne przedsięwzięcia, prowadząc transmisję satelitarną na żywo. W 1979 roku powstał projekt *Interplay* Billa Bartletta w Toronto, mieście urodzenia Roberta Adriana X. Polegał on na połączeniu dzięki

telekomunikacji komputerowej. Rok później w San Francisco MoMA miała miejsce telekonferencja o użyciu przez artystów telekomunikacji, w której brał udział Adrian X.

Wczesny rodzaj czatu połączonych ze sobą komputerów nosił nazwę ARTEX (Artists' Electronic Exchange System) i został wynaleziony przez Adriana X i Bartletta. Połączenie to powstało przed Internetem i rozwojem mediów społecznościowych. Celem Adriana X była możliwość wymiany pomysłów, komunikacja, *The World in 24 Hours* był dla niego rzeźbą komunikacyjną. „Artyści używający komunikacji elektronicznej szukają ludzkiego znaczenia w przestrzeni elektronicznej” – tak uważa Adrian X, są tym, czym można określić Ars Electronica samo w sobie ([1982] 1999, s. 346).

W 2002 roku tytułowa ilustracja Ars Electronica bazowała na mapie Ziemi *Dymaxion map* Buckminstera Fullera, sprowadzonej do dwudziestościanu, na który jej autor uzyskał patent w 1944 roku. Nosiała tytuł *Unplugged (Odłączony)*, co zwracało uwagę między innymi na wykluczenie cyfrowe (Hirsch, 2019). Fuller stanowi źródło ciągłej inspiracji, również dla Ogrodów Keplera, tematu Ars Electronica z roku 2020, z przesłaniem wnikliwej koncentracji uwagi na planecie, po której podróżujemy.

Fuller był wynalazcą, architektem, filantropem, działaczem na rzecz ochrony środowiska, popularyzatorem określenia „statek kosmiczny Ziemia”; upowszechniał je w latach 60., a pochodzi ono jeszcze z końca XIX wieku. Był myślicielem przekonanym o konieczności globalnego postrzegania planety Ziemia lecącej z limitowanym zapasem paliwa, dysponującej jednocześnie ograniczonym systemem odporności wobec swoich pasażerów, czy też dziwnych astronautów, którzy ponoć nie znają instrukcji jej obsługi. Fuller wierzył w potencjał człowieka, potrafiącego poruszać się szybkimi skokami cywilizacji, co może pozwolić w przyszłości znaleźć dom na innej planecie lub za miliardy lat uratować Układ Słoneczny od zagłady. Jednak dynamiczny rozwój cywilizacji bez kontroli może wkrótce skończyć się

spektakularną awarię błękitnego pojazdu. Zapewne ufał, że sami możemy napisać tę instrukcję obsługi, robił wiele, by stało się to jak najwcześniej. W 1969 roku wydał 44-stronicową książeczkę *Operating Manual for Spaceship Earth*, trzy lata po swoim przemówieniu na corocznej konferencji Stowarzyszenia Amerykańskich Planistów (Fuller, 1969). Przewidział powstanie sieci globalnej informacji, zaprojektował aerodynamiczny, trójkołowy samochód i jedno z jego kluczowych osiągnięć – kopułę geodezyjną opartą na wielościanach, złożonych z trójkątów równobocznych (patent uzyskał w 1954 roku). Przygotował również projekt, który nazwał Cloud Nine. Miał wizję miast zamkniętych w sferycznych, przypominających balony konstrukcjach (lata 60. XX wieku), unoszących się w powietrzu. Uważał, że temperaturę wystarczy podnieść w środku nawet o jeden stopień, aby kula zaczęła się unosić; mogła też być uwiązana niczym zakotwiczony statek. Projekt stał się inspiracją do tworzenia instalacji artystycznych.

Alotropowe cząsteczki węgla C_{60} przypominają kopułę geodezyjną, dlatego zostały nazwane na cześć architekta fullerenami. Fuller podkreślał, że myśli o przestrzeni czterowymiarowo, nie zapominając o roli czasu. Wierzył też, że sztuka i nauka zbliżają się do siebie w trakcie rozwoju.

Miasta przyszłości Sant’Elii były obrazem człowieka żyjącego w ich obrębie, zmienionego, zurbanizowanego, zależnego od nich. Miasta teraźniejszości są skomunikowane cyfrowo, powstały inteligentne domy, w których różne urządzenia (pralki, odkurzacze) przesyłają dane użytkownika do globalnej sieci. Można śledzić informacje o ruchu drogowym, zatorach, wypadkach, za pomocą aplikacji znaleźć miejsce parkingowe. Oświetlenie niektórych miast reaguje na zagęszczenie ruchu, w Singapurze urządzenia zgłaszają, kiedy ktoś pali papierosy w niedozwolonym miejscu.

Dopiero kilkadziesiąt lat po projektach Sant’Elii wydarzyła się trzecia rewolucja przemysłowa, skutkująca modyfikacją urządzeń, komputeryzacją, powstawaniem sztucznych materiałów.

To wszystko doprowadziło do czwartej rewolucji bazującej na społeczności Internetu. Ta ostatnia jest częścią struktury miasta, interaktywnego i wyposażonego w inteligentne technologie. Ich skomunikowanie, zintegrowane elementy przypominają cechy miasta ważne dla Sant'Elii. Lata 50. XX wieku pokazują zwrot działań grupy artystów w kierunku szeroko pojętych techniki i technologii; w kierunku urządzeń, mechanizmów; w kierunku, w którym zaczyna zmierzać ludzkość. Ich wizje inspirowały i współtworzyły kształt przyszłości.

BIBLIOGRAFIA

- Adrian X, R. ([1982] 1999). *The World in 24 Hours*. W: T. Druckrey (red.), *Ars Electronica: Facing the Future – A Survey of Two Decades*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- Brockman, J. (red.) (1996). *Trzecia kultura*, tłum. P. Amsterdamski i in. Warszawa: CIS.
- Hirsch, A. J. (2019). *Creating the Future. A Brief History of Ars Electronica 1979–2019*. Berlin: Hatje Cantz Verlag.
- Czeglédy, N., Kopeczky, R. (2011). The Pleasure of Light. György Kepes i Frank J. Malina na skrzyżowaniu sztuki i nauki. W: N. Czeglédy, R. Kopeczky (red.), *The Pleasure of Light. György Kepes i Frank J. Malina na skrzyżowaniu sztuki i nauki (The pleasure of light. György Kepes and Frank. J. Malina at the intersection of science and art; s. 12–23)*, tłum. K. Koriat, Z. Ziemann. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Kepes, G. (1969). *Language of Vision*. Chicago: Paul Theobald and Company.
- Kluszczyński, R. (2014). Paradygmat sztuki nowych mediów. *Kwartalnik Filmowy*, 85, 195–205.
- Lapelletrie, F. (2011). Medytacja nad sferami. W: N. Czeglédy, R. Kopeczky (red.), *The Pleasure of Light. György Kepes i Frank J. Malina na skrzyżowaniu sztuki i nauki (The pleasure of light. György Kepes and Frank. J. Malina at the intersection of science and art; s. 102–127)*, tłum. K. Koriat, Z. Ziemann. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Malina, F. J. (1968). Kinetic Painting. The Lumidyne System. *Leonardo*, 1, 25–34.

- Malina, R. (2011). Kepes i Malina. Kilka osobistych uwag na temat teorii i praktyki. W: N. Czeglédy, R. Kopeczky (red.), *The Pleasure of Light. György Kepes i Frank J. Malina na skrzyżowaniu sztuki i nauki* (*The pleasure of light. György Kepes and Frank J. Malina at the intersection of science and art*; s. 24–33), tłum. K. Koriat, Z. Ziemann. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Orosz, M. (2011). Światło jako medium twórcze w sztuce György Kepesa. W: N. Czeglédy, R. Kopeczky (red.), *The Pleasure of Light. György Kepes i Frank J. Malina na skrzyżowaniu sztuki i nauki* (*The pleasure of light. György Kepes and Frank J. Malina at the intersection of science and art*; s. 34–89), tłum. K. Koriat, Z. Ziemann. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Reinhardt, J. (2011). Zapowiedzi lat sześćdziesiątych. W: R. Kluszczyński (red.), *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii* (*Towards the Third Culture. The Co-Existence of Art, Science and Technology*; s. 78–95), tłum. M. Grabarczyk, K. Koriat. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury, Gdańsk: CSW Łaźnia.

NETOGRAFIA [DOSTĘP: 6.10.2021]

- Antonio Sant’Elia. Pobrane z: http://eng.antoniosantelia.org/products/lista_prodotti/parent_category:11.
- Art & Electronic Media (2009). *Light Space Modulator*. Pobrane z: <https://artelectronicmedia.com/artwork/light-space-modulator/>.
- Art, Technology, Society* [1979, the SPA 12 robot]. Pobrane z: <https://ars.electronica.art/about/en/history/>.
- Blazeski, G. (2018). *Antonio Sant’Elia The futurist architect whose drawings inspired Ridley Scott’s „Blade Runner”*. Pobrane z: https://www.thevintagenews.com/2018/02/25/blade-runner-2/?fbclid=IwAR2R6uJkXB1qYdr5Ks952LfwWw7uyuSx3s8_VaRYb9GZreQcsuyayrNyww.
- Center for Advanced Visual Studies (CAVS)*. Pobrane z: <http://act.mit.edu/about-act/history/>.
- Delhouille, E. (2016). *Inauguration de la Tour cybernétique de Nicolas Schöffer* [Nicolas Schöffer, *Wieża cybernetyczna* z 1961 r.]. Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=DTBPjExuoBc&t=38s>.
- Drobiazg melodyjny* [film] ([1933] 2006). Pobrane z: <https://artmuseum.pl/pl/filmoteka/praca/checefsky-bruce-moment-musical>.
- Flame Orchard*. Pobrane z: <http://act.mit.edu/cavs/group/eK6FhM-3pjoEIP42GlsLdRz>.

- Fuller, R. B. (1969). *Operating Manual for Spaceship Earth*. Pobrane z: http://designsciencelab.com/resources/OperatingManual_BF.pdf.
- institutdupatrimoine (2008). *Tour cybernétique de Liège* [Nicolas Schöffler, *Wieża cybernetyczna z 1961 r.*]. Pobrane z: <http://www.youtube.com/watch?v=y1nHehuu7Jw>.
- Kasarda, J. D. (2018). *Aerotropolis*. Pobrane z: http://aerotropolis.com/airportcity/wp-content/uploads/2018/12/1b_Aerotropolis_encyclopedia_article_20170812.pdf.
- Luo JungZhong (2015). *Robot K-456 by Nam June Paik*. Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=6K4zTxGrtrc>.
- Maj, A. (2004). Niezwykły tandem – rzecz o Franciszce i Stefanie Themersonach. *Gazeta Uniwersytecka UŚ*, 5 [online]. Pobrane z: <https://gazeta.us.edu.pl/node/220701>.
- Montrmartre, A. (2010). *Nicolas Schöffler – Cyspe – 1959*. Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=gJD27tJLoaQ>.
- Siddiqi, A. A. *Korolev, Sputnik, and The International Geophysical Year*. Pobrane z: <https://www.hq.nasa.gov/office/pao/History/sputnik/siddiqi.html>.
- Tanni, V. (2018). *The First Catastrophe of the 21st Century*. Pobrane z: <https://www.valentinatanni.com/the-first-catastrophe-of-the-21st-century/>.
- Tate Papers no. 25 (2016). Pobrane z: <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/25>.
- Themersonowie*. Pobrane z: <https://polona.pl/collections/institutions/1/themersonowie,NDIoODQ1MDY4MjgoMjkwNDk2OQ/?sort=score%20desc>.
- Wilk, P. (2018). *Odlotowe miasta. Dlaczego aglomeracje coraz częściej powstają wokół lotnisk?* Pobrane z: <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/mojemiasto/1615379,1,odlotowe-miasta-dlaczego-aglomeracje-coraz-czesciej-powstaja-wokol-lotnisk.read>.
- wpmccray1 (2015). *Cosmos (1965) by Frank Mailna*. Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=zNm7ysvp6P4>.
- Youtreau (2012). *The Eye and the Ear by Franciszka and Stefan Themerson (1944/45)*. Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=Lk2M1jUNq1U>.
- Zawojski, P. (2008). *Trzecia kultura a cyberkultura*. Pobrane z: <http://www.zawojski.com/2008/11/05/trzecia-kultura-a-cyberkultura/>.

KAMIL MUZYKA

doktorant w Instytucie Nauk Prawnych
Polskiej Akademii Nauk

Górnicy von Neumanna – surowce kosmiczne, roboty, industriaforming

Wprowadzenie

Surowce kosmiczne, pomimo iż wydają się relatywnie nowym tematem, *de facto* sięgają jeszcze XIX wieku. Omawiane w fantastyce i futurologii, były przedmiotem badań akademickich od czasów zarania epoki kosmicznej. Najczęściej patrzono na nie jako na źródła bogactwa, później – niezbędne budulce dla cywilizacji kosmicznej i suplementacje ziemskiego przemysłu. W ostatniej dekadzie wróciły na tapet za sprawą ich ponownego ujęcia w prawodawstwie, przez co niesamowite pomysły start-upów amerykańskich mogły przynajmniej w teorii wyjść poza prezentacje i obietnice zwrotów inwestycyjnych. Międzynarodowe prawo kosmiczne miało jednak z tymi surowcami twardy orzech do zgryzienia. Wraz z pojawieniem się możliwości uprzemysłowienia przestrzeni kosmicznej, a także oceanów Ziemi, państwa rozwijające się, zwane trzecim światem w okresie zimnowojennym, zaczęły domagać się innego systemu gospodarki globalnej. Nie tylko dążyły do ograniczenia zapędów państw wysoko uprzemysłowionych i posiadających znaczną przewagę

technologiczną, ale też domagały się zadośćuczynienia za epokę kolonialną. Jednak porażka porozumienia księżycowego z 1979 roku sprawiła, że przez długi czas w tej materii na arenie międzynarodowej trwał cichy impas, który stał się zarzewiem politycznego i prawnego konfliktu, nabierającego obecnie tempa. Brak regulacji wykorzystania surowców kosmicznych lub ich niekorzystna regulacja będzie się roznosić jak drgania po innych dziedzinach uprzemysłowionego kosmosu.

Surowce kosmiczne – rozumienie naukowe i prawnicze

Problematyka rozumienia surowca kosmicznego pojawia się już na wstępie. Po pierwsze, prawo kosmiczne używa innych definicji surowca kosmicznego niż część publikacji z dziedziny inżynierii kosmicznej. Zacząć należy od faktu, iż żaden z traktatów międzynarodowego prawa kosmicznego nie definiuje nam ciała niebieskiego, a jest to podstawowa kwestia w definiowaniu surowca kosmicznego. Virgiliu Pop (2001) wskazuje problem stosowania definicji *idem per idem* oraz rozmycia koncepcji w prawie kosmicznym, co podkreślają też inni uczeni (Górbiel, 1985). Ciałem niebieskim w międzynarodowym prawie kosmicznym jest z zasady każdy obiekt astronomiczny. A ta kategoria jest bardzo szeroka, biorąc pod uwagę, że w skład niej wchodzi wszelkie naturalne obiekty fizyczne obserwowalnego wszechświata – *vide* planety, gwiazdy, asteroidy, centaury, komety, meteoroidy, pył międzygwiazdny, mgławice, chmury molekularne czy nawet księżycy pyłowe. Międzynarodowe prawo kosmiczne jednak nie rozróżnia obiektów astronomicznych o wymiarach mniejszych niż metr średnicy; tak od kilometrowych asteroid przez księżycy Kordylewskiego po brązowe karły – każdy naturalny obiekt poza Ziemią będzie ciałem niebieskim. Jest to oczywiście, geocentryczna fikcja prawna, wyróżniająca przestrzeń

i materię Ziemi od reszty przestrzeni kosmicznej, gdyż na dobrą sprawę prowadzenie prac wydobywczych na powierzchni planety znajdującej się w układzie planetarnym jest *de facto* górnictwem kosmicznym (Kłoda, 2020). Problemem jest nie tylko fakt, iż prawo kosmiczne pełne jest archaizmów wywodzących się z zimnowojennych tradycji, ale także to, że celowo unika pewnych niuansów związanych z nowymi odkryciami. Co prawda, traktaty stanowiące kanon prawa kosmicznego nie wykluczają rozwinięć drogą przyjmowania kolejnych traktatów i układów, porozumiewania się międzypaństwowego na forum innym niż UNCOPUOS ani tym bardziej nie zabraniają państwom normować działań podejmowanych w przestrzeni kosmicznej przez swoje podmioty podległe, publiczne, państwowe i prywatne, które to działania nie stoją w sprzeczności z przepisami przyjętego przez dane państwo traktatu międzynarodowego. Jednak nie oznacza to braku nieporozumień czy zielonego światła dla każdej działalności państw poza termosferą Ziemi. W przypadku braku ścisłych katalogów definicyjnych ciał niebieskich, tak jak ma to miejsce w sytuacji rejestrowania kopalin i zasobów, przykładowo w polskiej ustawie Prawo geologiczne i górnicze, w czasach negocjowania porozumienia księżycowego dochodziło do prób objęcia energii promieniowania gwiazdowego Słońca tym samym reżimem prawnym i statusem co wydobywania minerałów i mineraloidów na powierzchni księżycy (Galloway, 1981). Należy również wspomnieć, że określenie „zasób kosmiczny” pojawia się nie tylko w kontekście górnictwa, ale i telekomunikacji (Słomczyńska, 2017). Orbita okołoziemską została uznana w konstytucji Międzynarodowego Związku Telekomunikacyjnego (ITU) za ograniczony naturalny zasób Ziemi, dlatego też zdarza się używać określenia zasobów kosmicznych do przypisanych krajom alokacji na orbicie geostacjonarnej lub posiadanych aktywów na innych orbitach Ziemi.

Obecnie jedyne definicje prawne surowców kosmicznych, jakie posiadamy, to te występujące w amerykańskiej ustawie

SPACE Act of 2015, według której surowcem kosmicznym jest surowiec abiotyczny, w tym woda i minerały znajdujące się w przestrzeni kosmicznej, a jego szczególnym przypadkiem jest tzw. surowiec asteroidalny, tj. taki, który znajduje się na powierzchni lub wewnątrz asteroidy. Podobnie definiować próbowała The Hague International Space Resources Governance Working Group (HISRGWG) w swojej propozycji elementów strukturalnych dla tworzenia międzynarodowych ram prawnych dla działań nad surowcami kosmicznymi (HISRGWG, strona internetowa). Tu też należy wspomnieć ważny element – abiotyczność. Prawo kosmiczne oraz prawa krajowe nie definiują rozumienia słowa „abiotyczny” w odniesieniu do surowców znajdujących się w przestrzeni kosmicznej, jednak swoista definicja biologiczna, geologiczna wskazuje, że w powstaniu takiego surowca brały udział wyłącznie siły fizyczne i chemiczne. Nie będą to w takim razie osady wapienne, powstałe ze szczątków organizmów żywych, skamieliny i organiczne paliwa kopalne czy produkty działania bakterii, a także same organizmy żywe. Dlatego jeśli potwierdzą się przypuszczenia dotyczące możliwości istnienia anaerobowych organizmów na Wenus, fosforyn jako produkt działania bakterii nie będą mogły być wydobywane przemysłowo, tak jak substancje pochodzenia biologicznego. Kwestia samych organizmów żywych i ich produktów zostanie poruszona w dalszej części pracy.

To, co zaczyna różnić klasyczne prawnicze rozumienie surowców kosmicznych od podejścia inżynierskiego i znanego z publikacji NASA, to zakres substancji rozumianych jako surowce kosmiczne. Otóż prawne spojrzenie na surowce jest zbliżone do obecnego spojrzenia gospodarczego i dodatkowo ograniczone. Ograniczone, gdyż mówi się wyłącznie o wodzie i minerałach, kiedy minerałami są tylko pewne substancje niezbędne przemysłowi, a istnieją także mineraloidy oraz – co często jest wspominane w publikacjach między innymi Harrisona H. Schmitta – izotopy, takie jak Hel-3. O ile w pracach

prawniczych często ogranicza się rozumienie surowców kosmicznych do właśnie tych kategorii poprzez wskazanie metali grupy platynowej, czasami złota, niklu, żelaza, a w paru przypadkach minerałów ziem rzadkich, pomijana jest cała paleta innych substancji i pierwiastków. Weźmy na przykład deuter kometarny, opisywany w pracach akademickich i popularnonaukowych, pierwiastki występujące w wietrze słonecznym, medium międzyplanetarnym lub osadzone w pasach Van Allena. Regolit księżycowy, składający się z luźnych pyłów i odłamków skalnych, najczęściej krzemianów, jednak posiadający też wapń, glin czy magnez, jest często pokazywany jako materiał budulcowy lub też źródło wydobycia atomowego tlenu.

W publikacjach dotyczących nie samego astrogórnictwa (*space mining*), ale produkcji w przestrzeni kosmicznej (*space manufacturing*) czy wykorzystania surowców lokalnych na potrzeby niekomercyjne (*In-situ Space Resource Utilization – ISRU*) zaczynamy wyraźnie widzieć zupełnie inne spojrzenie na surowce oraz ich właściwości, jakie mogłyby zostać wykorzystane na potrzeby przemysłowe na ciałach niebieskich oraz w przestrzeni kosmicznej. Tam kwestie nie ograniczają się już tylko do ewentualnych zysków ze zwożenia cennych surowców z ciał niebieskich na Ziemię, lecz całej koncepcji recyklingu i wykorzystania surowca „będącego na miejscu”. A tym surowcem oraz pewnymi zasobami są wyżej wymienione czynniki oraz gradienty temperatur, promieniowanie kosmiczne, promieniowanie gwiazdne, prądy plazmy gwiazdowej (wiatr słoneczny), indukowane pola magnetyczne w jonosferach komet czy Wenus bądź naładowane cząstki na księżycu i efekty posiadania silnych magnetosfer przez większe ciała niebieskie. Najczęściej w przypadku produkcji kosmicznej mówi się o mikrograwitacji. W tym układzie pojawia się zupełnie inne podejście, które, co ciekawe, częściej widać w opracowaniach o statkach międzygwiazdnych oraz statkach-światach (*worldship*) niż w klasycznym astrogórnictwie. Dotyczy ono kwestii samowystarczalności.

Maszyny żywopodobne

W podejściu opartym na samowystarczalności robotów i placówek kosmicznych widać dość często inspiracje przyrodą. Nierzadko stosuje się określenie „maszyny von Neumanna” na samonaprawiające się lub samoreplikujące się maszyny, wykorzystujące surowce dostępne w swoim otoczeniu. Termin „maszyny” bądź „sondy von Neumanna” jest terminem pokrewnym sferze Dysona w tym sensie, że są błędnymi przeinaczeniami oryginalnej idei. John von Neumann nigdy nie pisał ani o pojazdach kosmicznych, ani o maszynach metabolizujących lokalne surowce, a jedynie o uniwersalnych konstruktorach, zdolnych do powielania siebie, oraz o ich fizycznych odpowiednikach – kinematycznych składaczach. Te ostatnie miały pobierać zasoby z otoczenia, z tym że zasobami miały być przygotowane wcześniej części. Maszyna von Neumanna to, poprawnie rzecz ujmując, forma architektury komputera, jednak utarło się mówić – kinematyczny uniwersalny konstruktor (lub składacz) ze zdolnością do samoreplikacji. Urządzenie takie miałyby zostać wyposażone w odpowiednie sensory, manipulatory oraz komputer z programem, dzięki czemu mogłyby wytworzyć dowolny opisany w instrukcjach przedmiot bądź urządzenie, w tym również samo siebie, przekazując kopię programu, zawierającego owe instrukcje, do nowej maszyny. Dopiero koncepcje Artificial Living Plants u Edwarda Moore’a poruszyły temat metabolizacji surowców w celu konstruowania swoich kopii oraz wytwarzania innych produktów lub urządzeń.

Wykorzystywanie surowców kosmicznych lub trudno dostępnych surowców ziemskich wiązało się z ideą tworzenia produktów „atom po atomie” albo „warstwa po warstwie”, jak w przypadku stereolitografii, oraz ze zdolnością nie tylko przetwarzania materii, ale także zmiany samej idei fabryki czy maszyny. O ile w klasycznych rozprawach na temat astrogórnictwa patrzy się na surowce kosmiczne przez pryzmat ich wartości na rynku

ziemskim, a na Księżyc jako na „ósmym kontynencie Ziemi”, zdolność metabolizacji i rozumienie surowca z perspektywy pozaziemskiej są zupełnie odmienne. W perspektywie pozaziemskiej, czy też poliglobalnej, surowce powinny być wykorzystane w maksymalny możliwy sposób; aby to osiągnąć, należy w pewnym sensie wzorować się na przyrodzie. David Deutsch pisze, że „podstawowe metale mogą być transmutowane przez siły działające wewnątrz gwiazd oraz przez inteligentne istoty potrafiące zrozumieć i wykorzystać te siły, i nic innego” (2011, s. 1–2 [tłum. K.M.]). Nie jest to dalekie od obecnych i prognozowanych zdolności człowieka do wykorzystania sił i procesów występujących w przyrodzie, włącznie z maszynami lub żywymi tworem, które takowe procesy będą odtwarzać dla celów przemysłowych. W futurologii pojawiało się kilka propozycji, włącznie ze starliftingiem (Criswell, 1985), maszynami Świętego Mikołaja (Cadler, 1978) czy maszynami obfitości, wykorzystujących hipotetyczne zastosowania fizyki molekularnej, bliskie pierwowzorowi druku 3D na poziomie atomowym – których zadaniem byłoby dostarczenie ludzkości obfitości dóbr i zasobów przemysłowych. Z perspektywy pozaziemskiej ważniejsze będą umiejętna recykliczacja materii i pozyskiwanie energii. Oczywiście nie mówimy tu o koncepcjach studni kwantowych Wila McCarthy’ego oraz staramy się unikać dość powszechnej w fantastyce i futurologii gloryfikacji nanorobotyki. Nanorobotyka nie jest pseudonauką, jednak w celu dysponowania sprawnymi robotami w nanoskali, które nie będą miały problemu „grubych, lepkich palcy” (Bueno, 2004), mówić będziemy o tworach pikotechnologicznych, gdyż tylko w tej skali będziemy w stanie stworzyć odpowiednie mechanizmy i osłony dla nanorobotów, by poprawnie działały, nie czyniły szkody oraz były mniej podatne na niekorzystne warunki panujące w ich skali roboczej.

Nanoroboty, swoją drogą, zyskały rozgłos dzięki K. Ericowi Drexlerowi (1986), który swoją koncepcję nanotechnologii z wykorzystaniem nanoskalowych maszyn rozwinął właśnie wtedy,

kiedy zajmował się między innymi problemem wytwarzania żagli słonecznych z materiałów wydobywanych z asteroid. Jak widać, konwergencja pomysłów związanych z surowcami kosmicznymi jest duża. Podobnie jest z robotami modułarnymi (Moravec, 1988) czy też bushrobotami (Moravec, 1999). Taki robot Shoggoth (Lovecraft, [1936] 2005), zdolny do rozwijania swoich wielu odnóży w sposób zbliżony do konarów, pędów czy gałęzi, byłby w stanie stosować coraz mniejsze odnogi do manipulacji coraz mniejszymi elementami. W zamyśle Hansa Moravca bushroboty mogłyby rozbudowywać się czy nawet replikować przy użyciu surowców dostępnych na danym ciele niebieskim, głównie za pomocą właśnie swoich kończyn, które miałyby docelowo pełnić funkcję zbliżoną do Drexlerowskich nanorobotów. Przetwarzanie surowców znajdujących się w przestrzeni kosmicznej jest problemem, który dopiero będzie rozwiązywany. Można wprost stwierdzić, że – w przeciwieństwie do opinii pokazywanej często w popularnych mediach lub futurologii – surowce kosmiczne nie są gotowymi do wzięcia cegiełkami czy materiałem, z którego można wytworzyć idealnie ten sam obiekt lub dowolny inny egzemplarz widniejący w zasobach pamięci lub programie maszyny.

Jeżeli robot kosmiczny nie miałby ze sobą zabierać gotowej stacji metalurgicznej i innych niezbędnych do stworzenia swojej kopii instalacji, musiałby być systemem maszyn. Systemem takim jak Self Replicating Lunar Factories, który miał być zespołem ruchomych robotów i zautomatyzowanych systemów, zdolnych łącznie wytworzyć każdy z elementów, z których składałaby się cała „fabryka”. Jest to pierwszy krok ku industriaformingowi.

Industriaforming

Jak wskazaliśmy wyżej, proces przetwarzania surowców kosmicznych *in situ* wymagać będzie albo wielkich obiektów przemysłowych, albo stworzenia całej infrastruktury, poczynając od

poziomu mikro. Proces samonaprawy systemu, jakim będzie długodystansowy statek kosmiczny, taki, o jakim wspominają British Interplanetary Society (Brytyjskie Towarzystwo Międzyplanetarne), Frank Tipler czy Michael Arbib, wymaga nie tylko zdolności naprawczych i posiadania surowców. Tu zdolności przetwórcze są kluczem. Surowa skała nie jest najlepszym materiałem do budowania statków, habitatów (Maindl, Miksch, Loibnegger, 2019) ani robotów. Z kolei nawet skalna karykatura robota nie byłaby prawdopodobnie w stanie się powielić, gdyż większość z wykorzystywanych przez nią instrumentów produkowana jest ze specyficznie wytworzonych stopów lub materiałów, których nie można uzyskać z samej skały. Szczególnie gdy weźmiemy pod uwagę różnorodność występowania surowców i różnice w kompozycji powierzchni ciał, takich jak Księżyc, asteroidy czy komety. Do wytwarzania innych robotów systemy maszynowe będą w pewnym sensie musiały wykorzystać drogę, jaką poszło życie. Maszyny, w celu lepszego zapewnienia sobie optymalnej wytrzymałości, wydajności energetycznej oraz samowystarczalności, będą musiały stworzyć sobie ekosystem pracy jak najbardziej pozbawiony dostaw z Ziemi oraz nadzoru czy pracy człowieka. Niezbędne do tego będzie na przykład przystosowanie gleby księżycowej pod maszyny, które w sposób wydajny energetycznie będą rozkładać złoża i wydobywać niezbędne surowce na powierzchnię. Dokonać tego mogą mikroboty działające na wzór pionierskich organizmów ziemskich, które poprzez zmianę gruntu w glebę umożliwiłyby pojawienie się na lądzie roślin. Chociaż w dziedzinie miękkiej robotyki pojawiają się koncepcje robotów rozwijających swoje części na wzór korzeni (Sadeghi, Mondini, Mazzolai, 2017), to taka idealna imitacja roślin czy grzybów przez maszyny nie jest konieczna dla rozwoju ekosystemu robotów, który poza samoreplikacją i samotrzymaniem miałby jeszcze wykonywać zlecone zadania. Jest to pewna ważna cecha odróżniająca naturalny ekosystem od sztucznego – naturalny nie służy żadnemu dodatkowemu

celowi, natomiast sztuczny jest tworzony w określonym celu, na przykład dla zapewnienia „hodowli” robotów, zdolnych do pewnych prac wydobywczych, logistycznych czy przetwórczych i konstrukcyjnych. Co więcej, ograniczenia dotyczące dopuszczalnych do przetworzenia surowców będą niezbędne dla ewentualnego ludzkiego współdziałania w osadnictwie lub ochronie danego środowiska i jego elementów. Weźmy pod uwagę, że w przeciwieństwie do Ziemi roboty będą musiały działać w systemie przemysłowym pozbawionym wody. A przynajmniej będą musiały ją pozyskiwać z innych źródeł niż naturalne pokłady lodowe. Jest to też pewna prognoza dla ziemskiej technologii, która wydatkuje znaczne ilości wody dla celów przemysłowych, co potem prowadzi do niedoborów wody pitnej, a to z kolei ma swoje konsekwencje społeczne i geopolityczne.

Miękki, mokry system

Dodatkowo trzeba wspomnieć o pewnej konsekwencji powstawania sztucznych systemów maszynowych ze zdolnością do powielania się z wykorzystaniem dostępnych sił i surowców pozyskiwanych ze środowiska. Najprawdopodobniej określenie „robot” zostanie rozmyte do podobnego rozumienia jak obecnie słowa „bot”, oznaczające program, który wykonuje swoje funkcje bez względu na platformę lub formę fizyczną. Pokazały to niedawno ksenoboty (Ball, 2020). Zdolność do tworzenia i programowania systemu, czy to na poziomie sztucznych nanomaszyn (AMM), będących syntetycznymi odpowiednikami naturalnych biomaszyn, czy z użyciem żywej tkanki jako medium robota, sugeruje, że tą samą drogą będą musiały podążać systemy robotyczne, które mają być zdolne do samonaprawy i powielania jako funkcji wspierającej ich bytność w przestrzeni międzyplanetarnej lub na ciałach niebieskich. Wymóg „dopasowania” swego medium do warunków panujących w danym

otoczeniu jest czymś, co znamy między innymi z nauk przyrodniczych i co regularnie jest poruszane w astrobiologii.

Na tym poziomie podmiot, który będzie wykorzystywał surowce dostępne, najczęściej przetworzone wcześniej przez inny podmiot, niewiele będzie się różnił od formy życia. Chociaż często porusza się między innymi w naukach związanych z SETI (Search for Extraterrestrial Intelligence) czy filozofią transhumanizmu zagadnienie postbiologiczności, to *de facto* można sobie zadać pytanie: czy robot, konserwatywnie określany robotem, będący stale obsługiwany przez roje różnych mniejszych robotów, pokrywających jego korpus oraz wewnętrzne systemy, który jest w pewnym sensie zdolny „zasadzić nasiona” podobnych robotów lub stworzyć swoją kopię dzięki posiadanym danym i przekazać jej wszystkie swoje instrukcje – jest organizmem żywym? Czy też życie jest tylko jedną z form, jakie przyjmuje „rzucie”? (Barlett, Wong, 2020)

Na potrzeby uprzemysłowienia przestrzeni kosmicznej i ciał niebieskich nie ma wielkiej różnicy, czy będą to hylotechnologiczne, sztywne, twarde roboty, obsługujące całą infrastrukturę, czy bardziej zbliżone do drzew Dysona twory syntetycznej biologii albo wręcz synergia ksenobiologicznych organizmów i pomagających im „kobotów” (Przegalińska, Oksanowicz, 2020), gdyż możliwe jest, że dla pewnych celów lepiej wykorzystać żywy organizm jako platformę, niż tworzyć odgórnie robota, który będzie spełniał tę samą funkcję, nie używając tych samych mechanizmów. Jednak adaptacja robota do warunków, w jakich musi pracować, jest wręcz wpisana tak w robotykę przemysłową, usługową, militarną, jak i kosmiczną. Nie jest zatem dziwne, iż zanim na Europie wylądowałby wąż-robot, wcześniej poleciałyby kilka sond, aby zbadać warunki, jakie panują na danym ciele niebieskim. Maksymalne wykorzystanie dostępnych surowców postulował też Freeman Dyson przy swoich projektach maszyn ze zdolnością do samoreplikacji, jednocześnie czerpiąc z koncepcji Edwarda Moore’a i poprawiając ich błędy. Na marginesie

należy przypomnieć, że koncepcja Astrochickena, który miałby być połączeniem rośliny, zwierzęcia oraz maszyny, często bywa mylnie kojarzona z maszyną samoreplikującą, gdyż wykorzystywałaby surowce kosmiczne (głównie węglowodory do napędu gazowego), jednak nigdzie nie jest opisane, by ten eksploracyjny stworek gdziekolwiek się rozmnażał. Akurat samoreplikacja jest u Dysona poruszona jako funkcja fabryki, której zadaniem byłoby wytwarzanie pojazdów zdolnych do transportu okruców lodowych z Saturna na Marsa. Co ważne, część autorów wskazuje wręcz, że tylko fabryka będzie posiadać zdolności replikacyjne, jednak całą resztę będą wykonywać inne maszyny. Z kolei Rachel Armstrong zwraca uwagę na potrzebę adaptacji pewnych systemów w formie organizmów żywych albo cech życia w zaawansowanych systemach kosmicznych. *Ergo*, w przeciwieństwie do popularnych akcentów związanych z koncepcjami „życia krzemowego” czy robotyzacji ludzkiej formy lub aktywności – o ile funkcja robota będzie społecznie taka sama, o tyle medium zależeć będzie od infrastruktury i środowiska, w jakim będzie on operował.

Prawo kosmiczne – Ziemianie decydują

Prawo kosmiczne brzmi równie egzotycznie co prawo robotów. Jako ludzie zazwyczaj rozróżnialiśmy prawo karne, cywilne, administracyjne, drogowe, budowlane, konstytucyjne, międzynarodowe itp. Praktycznie żadne z nich nie dotyczyło ani robotów, ani sztucznych organizmów. Oczywiście nie jest to prawda, gdyż każda z tych dziedzin przez wiele dekad posiadała swoje egzotyczne odnogi akademickie, które potem w wyniku zbiegu okoliczności historycznych, politycznych lub orzeczenia sądu stawały się rzeczywistą materią regulacji i podstawą w sporach sądowych. Prawo kosmiczne, jako akty regulujące działania państw w przestrzeni kosmicznej na ciałach niebieskich, to twór

zimnej wojny i wynik zrozumienia przez społeczność międzynarodową, że rosnące zdolności kosmiczne będą wymagały kodyfikacji reguł obowiązujących strony ewentualnego sporu lub współpracy. Podobnie jest zresztą w aktach regulujących odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez systemy wyposażone w sztuczne inteligencje – omawianie prawnych aspektów robotów domowych, komunikacyjnych, przemysłowych czy militarnych było domeną futurologów, eseistów i akademików, zanim pojawiły się projekty Moral Machine czy ustawy normujące kwestie dopuszczenia do ruchu drogowego samokierujących pojazdów silnikowych i związanej z tym odpowiedzialności.

Jak można się domyślić, prawo we wszystkich kwestiach leży w gestii ludzi. Ludzi, którzy często nie będą w stanie dotknąć asteroidy ani korzystać z samokierującego pojazdu, jednak mających w tych sprawach najwięcej do powiedzenia. W końcu to ich interes jest najważniejszy. Dobrostan człowieka – zadośćuczynienie za krzywdy wyrządzone przez niczego nieświadome maszyny.

W dobie współczesnego humanizmu mamy do czynienia z silną antropocentrycznością regulacji i samej filozofii prawa w odniesieniu do technologii. Z zupełnie innym podejściem spotykamy się w przypadku przyrody, która coraz częściej bywa wysuwana naprzód jako element ważniejszy niż prawa człowieka. W kontekście surowców kosmicznych prawo kosmiczne jest rozbite na doktryny, to pobojuwisko po nieudanym traktacie. W wyniku braku szerokiego przyjęcia porozumienia księżycowego z 1979 roku nie istnieje konsensus dotyczący ciał niebieskich oraz przyszłości ich zasobów naturalnych, w tym orbit. Dominują dwa rywalizujące obozy. Jeden, pod egidą ducha pionierskiego, chce uprzemysłowić przestrzeń kosmiczną i dopuścić do rozszerzenia ziemskiej ekonofery, za czym będzie częściowo szło uzienienie technologii. Drugi obóz częściowo tylko sprzeciwia się tak ekspansywnemu podejściu do całych ciał niebieskich i wszystkiego, co się na ich powierzchni znajduje.

Jego głównym celem jest jednak stworzenie mechanizmów ograniczających zapędy ekspansywne i nakładających na podmioty wydobywające, produkujące, przetwarzające lub inaczej wykorzystujące surowce kosmiczne swoisty „podatek” na rzecz krajów rozwijających się. Na chwilę obecną wygrywa duch pionierski, czego efektem są między innymi koncepcje porozumień artemidzkich (Artemis Accords), które wyglądają tak, jakby były stworzone nie tylko pod pionierskie projekty górnictwa i produkcji kosmicznej, poprzez uwzględnienie regulacji dotyczących surowców kosmicznych oraz produkcji obiektów kosmicznych i ich komponentów *in situ*, ale też zawierają regulacje prawne związane z takimi kwestiami jak standaryzacja technologiczna i rozwiązywanie problemu złomu kosmicznego. Brzmi to trochę inaczej niż klasyczne ziemskie podejście do kwestii robotów czy nawet samego wydobycia surowców kosmicznych. Choć porozumienia artemidzkie nie zawierają jeszcze żadnych szczegółów, nie mają także przepisów dotyczących robotów oraz organizmów syntetycznych *per se*. Oznacza to, że nie posiadają regulacji odpowiedzialności za działalność takich robotów lub rozprzestrzenianie się organizmów, jednak trzeba zauważyć, co następuje. Przedłużanie jurysdykcji przez państwa na pokład i powierzchnie swoich obiektów kosmicznych oraz ich komponentów jest wpisane wprost w art. VIII Układu o zasadach działalności państw w zakresie badań i użytkowania przestrzeni kosmicznej łącznie z Księżycem i innymi ciałami niebieskimi, zwanego też Traktatem o przestrzeni kosmicznej (OST) z 1967 roku. Natomiast kwestia przedłużania jurysdykcji na obiekty wytworzone ze złóż znalezionych na ciele niebieskim lub wydobytych z niego nie została uregulowana w żadnym traktacie kanonu prawa kosmicznego, *ergo* dochodzi nam pewien aspekt odpowiedzialności państwa za wytwarzane i działające na ciele niebieskim obiekty robotyczne zgodnie z odpowiednio art. VII i VI OST. Dodatkowymi elementami będą tutaj standaryzacja części oraz problematyka złomu kosmicznego. Złom kosmiczny

jest obecnie zagrożeniem orbitalnym, gdyż w jego skład wchodzi szczątki dawnych obiektów kosmicznych, nieaktywne lub uszkodzone satelity, komponenty ракет i elementy poszycia lub struktury innych obiektów. Na Księżycu lub innych ciałach niebieskich kwestia standaryzacji ma pomóc między innymi w naprawianiu tych obiektów dzięki możliwości wymiany ogniwi paliwowych, cieczy roboczych, układów i części zamiennych lub też rozłożenia uszkodzonego obiektu kosmicznego i wydobycia z jego wraku sprawnych części zamiennych oraz utylizacji nieużywanych już elementów.

Brzmi to wręcz jak powrót do koncepcji ekosystemu kosmicznych maszyn przemysłowych, a co za tym idzie, w pewnym sensie industriaformowania (Muzyka, 2020) ciał niebieskich i uprzemysłowienia przestrzeni kosmicznej. Oczywiście Amerykanie zaznaczają, że miejsca lądowań załogowych Apollo nie będą podlegały recyklingowi jako miejsca pamięci i dziedzictwa ludzkości. Jednak w kwestii industriaformowania czy parateraraformowania ciał niebieskich istnieje pewien problem bardziej etyczny niż prawny. Chociaż terraformowanie było ujęte w porozumieniu księżycowym, jedyne, o czym mowa w kanonie prawa kosmicznego, to enigmatyczne „szkodliwe zanieczyszczenie” ciała niebieskiego lub Ziemi. Szkodliwe zanieczyszczenie definiuje już nie prawo kosmiczne, a zalecenia Komitetu do spraw Badań Przestrzeni Kosmicznej (Committee on Space Research, COSPAR) oraz krajowe regulacje kosmiczne, a co za tym idzie, nie jest to problematyka powszechnie obowiązująca wszystkie podmioty. Jednak o ile w przypadku badań z poszukiwaniem życia na Marsie czy na innych ciałach niebieskich, posiadających pokłady wody w stanie ciekłym, problemem jest życie białkowe oparte na węglu, dla którego środowiskiem może być woda, które można by przypadkowo przywieźć na pokładzie łazika, lądownika lub innego obiektu kosmicznego, z robotami replikującymi się jest trochę inaczej. W doktrynie ani zaleceniach COSPAR nie ma mowy o samoreplikujących się robotach

dowolnej postaci. Wynika z tego, że prawo kosmiczne na razie milcząco dopuszczałoby możliwość tworzenia robotycznych ekosystemów na ciałach niebieskich tak długo, jak nie zagrażałyby to życiu, które ewentualnie byłoby tam znalezione. Niestety istnieje też inny problem, związany ze swobodą dostępu do przestrzeni kosmicznej oraz ciał niebieskich i ich niezawłaszczalnością. Jak wspomniano wcześniej, zimnowojenne prawo kosmiczne, chociaż tworzone w złotej erze futurologii kosmicznej, nie przewidywało aż takiego rozwoju. A raczej zostawiało jego regulację późniejszym pokoleniom prawników. O ile art. II OST mówi o zakazie zawłaszczania oraz roszczeń suwerenności wywodzących się z zasiedzenia, zasiedlenia lub innej działalności (w tym wydobywczej, rolnej, badawczej), nie brano pod uwagę niczego więcej jak kontrolowane przez człowieka działania na powierzchni obcych globów. A jeżeli porozumienia artemidzkie idą drogą OST, to jak należałoby patrzeć na teren, który został przetworzony przez roboty hylotechnologiczne lub ich biotechnologiczne odpowiedniki?

Po pierwsze, czy obiekt żywy może być obiektem kosmicznym? Prawo kosmiczne nie daje nam na to odpowiedzi. Co prawda, zaznacza, że obiekt kosmiczny jest obiektem sztucznym, jednak nie wyklucza to cech żywych obiektu. Jeżeli iść zgodnie z główną tezą wyroku Sądu Najwyższego Stanów Zjednoczonych w sprawie *Diamond vs. Chakrabarty*, wszystko pod słońcem, co wytworzył człowiek, będzie nosiło status przedmiotu, a co za tym idzie – obiekt kosmiczny, robotyczny stworzony z żywego medium lub obiekt stworzony z substancji niezaliczanych do działu chemii organicznej, a posiadający cechy żywe będzie mógł zostać potraktowany jako obiekt kosmiczny. Co za tym idzie, będzie on przedłużał jurysdykcję danego państwa. W przeciwnym przypadku sztuczne bakterie czy inne organizmy pracujące na powierzchni ciała niebieskiego będą mogły zostać legalnie przywłaszczone przez inne podmioty działające na tym ciele niebieskim bez potrzeby poinformowania ich „właściciela”

zgodnie z art. XII OST. Brzmi to jak jawne złamanie prawa własności, jednak choć luna to surowa pani, ona ustala warunki panujące na jej powierzchni, nie treść przepisów tworzonych przez ludzi. Przedłużenie jurysdykcji i traktowanie takiego „żywego” lub „rzywego” obiektu jako obiekt kosmiczny zgodnie z międzynarodowym prawem kosmicznym umożliwi nam pociągnięcie do odpowiedzialności za szkodę kraju, w którego rejestrze takowy widnieje. Oczywiście należy zadać sobie też pytanie, czy takowy zbiór na przykład modyfikowanych bakterii będzie traktowany jako zbiór obiektów czy obiekt ze zbiorem komponentów.

Kwestia przedłużenia jurysdykcji jest też ważna ze względu na oczko w głowie prawodawstwa krajów rozwiniętych, to jest prawo własności intelektualnej, ze szczególnym uwzględnieniem patentów. Jurysdykcja pokładowa przedłuża jurysdykcję patentową, a za tym idzie kwestia związana z importem, eksportem i naruszeniami patentu. W przypadku robotów i modyfikowanych, mnożących się organizmów wykorzystujących dane rozwiązania chronione patentem, a szczególnie w kwestii procesów, wytworów i urządzeń tudzież metod i systemów, ochrona patentowa będzie niezbędna dla biznesu opartego o hardware działający poza Ziemią.

Drugą sprawą jest autonomia danych maszyn, w tym biotechnologicznych. Na ile znamy życie, i przetrwanie, i rozmnażanie są jego imperatywami, natomiast maszyny należałoby odpowiednio stworzyć i zaprogramować. W końcu maszyny, jak wskazuje Butler (1863), mają krótszy czas na dokonanie tego, co osiągnęły już organizmy żywe w przeciągu milionów lat ewolucji. Jednak roboty przetwarzające grunt w przemysłowy ekwiwalent gleby po to, by można było niektóre minerały wydobywać bez użycia wody, wystrzałów i innych metod wysokoenergetycznych lub termogennych, nie były nigdzie opisane w klasycznych pracach dotyczących astrogórnictwa. To znaczy, nie w publikacjach prawniczych. Z zasady „zasianie maszynowego życia” nie

będzie stanowić o naruszeniu art. II OST, chociaż faktycznie ciężko będzie oddzielić zmieniony grunt od maszyn/organimów, które go zamieszkują i tworzą przemysłowy ekwiwalent gleby. Jednak prawo kosmiczne z reguły nie bierze pod uwagę także autonomii robota. Nie chodzi tu o autonomię z punktu widzenia samej szkody związanej ze zderzeniem bezpośrednim lub pośrednim (wzbiciem pyłu), ale także o rozmontowanie nieaktywnego obiektu kosmicznego lub też bezprawne przejęcie jakiegoś obcego obiektu kosmicznego lub też wytworzenie części lub innego obiektu bez pozwolenia. Tu w grę wchodzi już nie tylko szkoda polegająca na zniszczeniu, uszkodzeniu przedmiotu czy krzywdzie ludzkiej, ale na przykład skażenie hodowli, pola badawczego czy naruszenie patentu. Nie mówiąc o problemach związanych z hakowaniem, zagłuszaniem oraz szpiegostwem.

Na obecną chwilę prawo kosmiczne nie podejmuje tematu autonomii robotów ze zdolnością do samonaprawy i samoreplikacji tudzież ich systemów, gdyż problem nie jest obserwowany, pomimo iż roboty modułowe i roboty zespołowe coraz częściej są proponowane do użycia w przestrzeni kosmicznej. Z drugiej strony istnieje możliwość, że porozumienia artemidzkie będą regulować tę kwestię w taki sposób, by uniknąć ewentualnych blokad i obostrzeń ze strony Komitetu Narodów Zjednoczonych do spraw Pokojowego Wykorzystania Przestrzeni Kosmicznej (UNCOPUOS). Nie jest wykluczone, że Komitet mógłby podnieść protest przeciwko „niebezpiecznym urządzeniom umieszczanym w przestrzeni kosmicznej”. Chociaż nie mówimy tu o problemie szarej mazi, zielonej mazi czy uniwersalnym wytwarzaczu spinaczy, proliferacja żywo podobnych robotów stworzonych w dowolnym medium może być widziana jako próba obejścia prawa kosmicznego i bezwzględne zawłaszczenie ciała niebieskiego drogą przetworzenia jego środowiska, powierzchni, przy jednoczesnym blokowaniu dostępu do niego innym podmiotom.

Podsumowanie

Surowce kosmiczne, tak jak zasoby naturalne Ziemi, stanowiąc będą podstawę dla rozwoju życia oraz jego możliwych, nieorganicznych odmian. Roboty kosmiczne w celu większej przeżywalności i operatywności będą musiały przyjmować pewne cechy organizmów żywych, szczególnie zdolność wykorzystywania przetworzonych surowców kosmicznych. Prowadzić to będzie do lepszych rozwiązań w infrastrukturze kosmicznej, a co za tym idzie – bardziej wydajnego i ekologicznego jej wykorzystania. Problemami pozostają jednak nie tylko specyfika zaawansowanej technologii czy nadzór ludzi nad surowcami kosmicznymi, ale i kwestia związana z nadzorem i regulacją działań robotów i sztucznych organizmów w przestrzeni kosmicznej i na ciałach niebieskich.

BIBLIOGRAFIA

- Ball, P. (2020). Living robots. *Nature Materials*, 19, 265. DOI: <https://doi.org/10.1038/s41563-020-0627-6>.
- Barlett, S., Wong, M. L. (2020). Defining Lyfe in the Universe. From Three Privileged Functions to Four Pillars. *Life*, 10(4). DOI: <https://doi.org/10.3390/life10040042>.
- Bueno, O. (2004). The Drexler–Smalley Debate on Nanotechnology: Incommensurability at Work? *International Journal for Philosophy of Chemistry*, 10(2), 83–93.
- Butler, S. (1863). Darwin Among Machines. *The Press* [Christchurch, New Zealand, 13.06.1863].
- Criswell, D. R. (1985). Solar System Industrialization. Implications for Interstellar Migrations. W: B. R. Finney, E. M. Jones (red.), *Interstellar Migration and the Human Experience* (s. 50–87). Berkeley: University of California Press.
- Deutsch, D. (2011). *The Beginning of Infinity. Explanations that Transform the World*. New York: Viking Press.
- Drexler, K. E. (1986). *Engines of Creation. The Coming Era of Nanotechnology*. New York: Doubleday.
- Galloway, E. (1981). Space Manufacturing and the Proposed Agreement Governing the Activities of States on the Moon and Other Celestial

- Bodies. W: Aerospace Research Center, 4th *Space Manufacturing. Proceedings of the Fifth Conference* (s. 55–60). Reston, Virginia: American Institute of Aeronautics and Astronautics. DOI: <https://doi.org/10.2514/6.1981-3217>.
- Górbiel, A. (1985). *Międzynarodowe prawo kosmiczne*. Warszawa: PWN.
- Kłoda, M. T. (2020). Wstęp do prawa zasobów kosmicznych. *Głos Uczelni. Czasopismo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu*, 7–10, 57–62.
- Lovecraft, H. P. ([1936] 2005). At the Mountains of Madness. W: *At the Mountains of Madness: The Definitive Edition*. New York: The Modern Library, p. 72.
- Maindl, T., Miksch, R., Loibnegger, B. (2019). Stability of a Rotating Asteroid Housing a Space Station. *Frontiers in Astronomy and Space Sciences*, 6, art. 37. DOI: <https://doi.org/10.3389/fspas.2019.00037>
- Moravec, H. (1988). *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Moravec, H. (1999). *Robot. Mere Machine to Transcendent Mind*. New York: Oxford University Press.
- Muzyka, K. (2020). Mechanizmy żywe. *Sfinks*, 62, 63–79.
- Przegalińska, A., Oksanowicz, P. (2020). *Sztuczna Inteligencja. Nie-ludzka, arcy-ludzka*. Kraków: Znak.
- Calder, N. (1978) *Spaceships of the Mind*. London: British Broadcasting Corporation.
- Sadeghi, A., Mondini, A., Mazzolai, B. (2017). Toward Self-Growing Soft Robots Inspired by Plant Roots and Based on Additive Manufacturing Technologies. *Soft Robotics*, 4(3), 211–223. DOI: <https://doi.org/10.1089/soro.2016.0080>.
- Słomczyńska, I. (2017). *Europejska polityka kosmiczna*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.

NETOGRAFIA [DOSTĘP: 19.10.2021]

- Pop, V. (2001). *A Celestial Body is a Celestial Body is a Celestial Body...* 52nd IAF Congress, Toulouse, France. Pobrane z: http://www.spacefuture.com/archive/a_celestial_body_is_a_celestial_body_is_a_celestial_body.shtml.
- SPACE Act of 2015 (2015). Pobrane z: <https://www.congress.gov/bill/114th-congress/house-bill/2262>.
- The Hague International Space Resources Governance Working Group (HISRGGWG). Pobrane z: <https://www.universiteitleiden.nl/en/law/institute-of-public-law/institute-of-air-space-law/the-hague-space-resources-governance-working-group>.

RACHEL „PREPPIKOMA” PALM

Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie

Teogonia technologiczna. Nominalistyczna koncepcja bóstwa dla transhumanizmu i posthumanizmu

It may be that our role on this planet is not to worship God
but to create him.

Arthur C. Clarke

Wprowadzenie

Technologia wzbudza coraz większe zainteresowanie w filozofii. Swoją rosnącą popularność zawdzięcza nie tylko wkładowi w rozwój nauki, ale także – a może przede wszystkim – potencjałowi rozwiązywania różnorodnych problemów, obecnych i przyszłych. Jak przekonuje Ray Kurzweil (2013), postęp naukowo-technologiczny ma charakter wykładniczy; to samo tyczy się tak wprowadzania innowacji, jak i upowszechniania ich. Zdaniem Kurzweila i innych orędujących za transhumanizmem i posthumanizmem utrzymanie owych trendów ma doprowadzić do spotęgowania już posiadanych fizycznych i kognitywnych zdolności ludzi, a także do wzbogacania ich o nowe. Gradient (tj. trend) ten może skutkować również powstaniem artefaktów (inaczej: sztucznych inteligencji).

Niejako tłem dla niniejszych rozważań będzie Martina Heideggera (1977) analiza nowożytności i wpływu technologii na metafizykę; wynika on z ideowej spuścizny oświecenia, z której też czerpią narracje trans- i posthumanizmu, wskazując na kluczową rolę rozumu. Toteż punktem wyjścia dla podjęcia tematu boskości w tym zakresie jest Heideggerowska diagnoza, jakoby jednym ze zjawisk charakteryzujących nowożytność było odbóstwienie rozumiane jako „[...] stan nierozstrzygnięcia o Bogu i bogach” (1977, s. 129).

Urzeczywistnianie technologicznych prognoz nie odbywa się bez konsekwencji dla dyskursu metafizycznego czy religijnego, bowiem owa realizacja rzuca wyzwanie kluczowym koncepcjom w nim obecnym, takim jak bóstwo czy transcendencja; skłania też do refleksji nad relacjami między ludźmi, transludźmi, postludźmi, artefaktami¹. Czy istotom z którejs z ostatnich trzech kategorii można przypisać boskość? Jeżeli tak, to miałyby się do czynienia ze swego rodzaju teogonią technologiczną – powstanie bogiń czy bogów (a raczej bóstw²) wynikałoby z zastosowania określonej technologii, której to byłiby wytworami, artefaktami.

Niniejszy tekst ma na celu poszukanie odpowiedzi na to pytanie poprzez przeanalizowanie postulatów trans- i posthumanizmu istotnych z punktu widzenia podjętego tematu oraz zestawienie ich z adekwatną definicją „bóstwa”. Ruchom tym zostanie zaproponowana koncepcja takowego jako bytu stwarzalnego dzięki nauce i powstałym za jej sprawą wynalazkom. Propozycja ta nie ma na celu religijnego uzasadniania augmentacji czy wplecenia jakichkolwiek rytuałów w postęp

¹ Na potrzeby niniejszego tekstu sztuczne inteligencje nie są klasyfikowane jako postludzie.

² Z uwagi na potencjalne i przewidywane odrzucenie lub niewykształcenie przez chociażby część z tych bytów własnej tożsamości płciowej termin „bóstwo” będzie funkcjonować w tym tekście jako synonim „bogini” czy „boga”, a nie desygnatu-istoty względem nich „pomniejszej” ani „boskości” jako cechy.

naukowo-technologiczny – stosowanie przedstawionego konwencyjnego zabiegu pozwoli jedynie lepiej zobrazować zmiany osobnicze, do jakich owo ulepszanie może prowadzić, oraz wskazać na pewne ekstremum skali porównawczej.

Augmentować, ale po co?

Nim nastąpi przejście do części poświęconej rozważaniom *stricte* teogonicznym, należy przybliżyć, czym są omawiane nurty filozoficzne oraz co i dlaczego chcą osiągnąć. Trans- i posthumanizm, bowiem o nich mowa, zwykło się wymieniać jednym tchem nie bez powodu.

Jak podaje Joel Garreau (2005), zaranie ruchu transhumanistycznego przypadło na lata 70. XX wieku, niejako w odpowiedzi na dokonujący się coraz szybciej postęp naukowo-technologiczny. Oto powstałe dzięki temu ostatniemu artefakty mają umożliwiać augmentację organizmów ludzkich; za sprawą takich właśnie wynalazków spełniać się ma wizja „[...] poprawienia [człowieka] pod względem intelektualnym, fizycznym i emocjonalnym, znacznego wydłużenia [jego] życia oraz wyeliminowania chorób i niepotrzebnego cierpienia” (Garreau, 2005, s. 236). Łukasz Kamieński (2014) – który analizuje trzy sztandarowe kategorie takich usprawnień (zwłaszcza w kontekście wojskowości), mianowicie cyborgizację, farmakologizację oraz inżynierię genetyczną – uzupełnia niniejsze rozważania o historię samego terminu „transhumanizm”. Jego popularyzator to Julian Huxley, który użył go w 1927 roku w *Religion without Revelation* na określenie poglądu, według którego „[...] człowiek pozostaje człowiekiem, ale wykracza poza samego siebie, osiągając nowe możliwości swej ludzkiej natury” (cyt. za: Kamieński, 2014, s. 456).

Z kolei posthumanizm to prąd zdecydowanie szerszy, na co wskazuje Rosi Braidotti (2014). Nie wdając się w szczegóły

związane z różnymi formami tego odejścia od antropocentrycznej narracji, sprzężenia sfery ludzkiej, technologicznej i (poza-ludzko) zwierzęcej, należy wskazać, że transhumanizm może stanowić pewne doprecyzowanie posthumanizmu. Zestawienie obu pojęć pozwala zawęzić ów drugi nurt do „stawania-się-maszyną” (Braidotti, 2014, s. 185). Popularność tego podejścia, zdaniem autorki, ma wynikać z tego, że

Mikroelektroniczne uwodzenie jest w rzeczywistości ukierunkowane na to, co neuronalne, gdyż stanowi przedpole dla fuzji ludzkiej świadomości z ogólną siecią elektroniczną. Współczesne technologie informacyjne i komunikacyjne uzewnętrzniają i elektronicznie powielają ludzki system nerwowy. Spowodowało to przemieszczenie w obrębie naszego pola percepcji: wizualne formy reprezentacji zostały zastąpione przez zmysłowo-neuronalne formy symulacji. [...] Możemy zatem zacząć od założenia, że cyborgi są dominującymi formami społecznymi i kulturowymi [...] (Braidotti, 2014, s. 186–187).

Jak wygląda zatem rozróżnienie między trans- a postczłowiekiem? Otóż „*Transludzie* to według [transhumanistów] osoby w trakcie przekształcania się w postludzi” (Garreau, 2005, s. 236). Wśród wyznaczników spełnienia tej transformacji ma znajdować się między innymi całkowita dygitalizacja procesów zachodzących w takiej istocie oraz instrumentalne nastawienie do ciała jako do czegoś, co można dowolnie zmieniać w celu optymalizacji określonych cech (Kamieński, 2014).

Apoteoza Rozumu

Zwolenniczki i zwolennicy obu rozpatrywanych ruchów w przeważającej mierze opowiadają się za ewolucjonizmem w biologii. Ich podejście do pojawienia się i trwania gatunku *Homo sapiens* znakomicie ilustrują utwory Stanisława Lema, jednocześnie

legitymizując samą augmentację. Przedstawił on ewolucję („Ewolucję”) jako nieosobową, losową siłę, której zależy nie na wypracowaniu najlepszych rozwiązań dla swoich tworców, tj. organizmów białkowych, lecz wyłącznie na przekazywaniu kodu genetycznego z pokolenia na pokolenia³. Odnosząc to zjawisko do prawidłowości rządzących całym wszechświatem, opisał je i wymownie zatytułował w krótkim utworze pt. *Das kreative Vernichtungsprinzip. The World as Holocaust* (Lem, 2009a).

Bohater innego utworu – tytułowy GOLEM XIV (wojskowy superkomputer, artyлект, który zamiast działaniami militarnymi wołał zająć się badaniem rzeczywistości) – w jednym ze swoich wykładów jednoznacznie podaje:

[...] Ewolucja używa śmierci z musu, gdyż bez niej trwać by nie mogła; a szafuje nią, by kolejne gatunki doskonalic, bo śmierć to jej korekta kreacyjna. Jest więc autorem publikującym coraz świetniejsze dzieła, przy czym poligrafia – więc kod – to tylko niezbędne narzędzie jej działania. Lecz [...] Ewolucja to nie tyle autor, ile wydawca, który wciąż przekreśla Dzieła, ponieważ upodobał sobie w poligraficznych sztukach! [...] ustroje są dla kodu tarczą i pancernem, obsypującą się wciąż zbroją – po to giną, żeby mógł trwać. [...] Jako przesłanie, kod jest listem pisany przez Nikogo i wysłany do Nikogo [...] (Lem, 2009b, s. 241–242).

Już sam ten fragment wskazuje na ewolucyjną reifikację człowieka, sprowadzenie go do spełniania funkcji „przekaznika” genów, którego śmierć starannie „zaprogramowano”. Ewolucja popełniła jednak błąd, nadmiernie specjalizując tkanki, czemu musiała przeciwdziałać wykształceniem nadzorca nad skomplikowaną całością organizmu. Tak oto powstał rozum (w oryginale zapisywany wielką literą), ale ten przyniósł szansę emancypacji spod jej wpływu (Lem, 2009b).

³ Podobną koncepcję zaprezentował Richard Dawkins (2012).

GOLEM XIV przedstawia koncepcję zastąpienia kodu Rozumem – ten nowy „przekaz” miałby zostać zainicjowany poprzez „przesiadkę” z białka na inny budulec (na przykład krzem, choćby za pomocą hipotetycznej technologii transferu umysłu – obecnie „Świętego Graala” neuroinformatyki). Lemowski protagonista widzi nawet szansę na stanie się gwiazdą, która ostatecznie zapadnie się, tworząc czarną dziurę; ma to umożliwić mu ucieczkę z uniwersum (Lem, 2009b).

Warto zauważyć, że ów superkomputer pełni funkcję *quasi-alter ego* autora. Wychodzą oni z tych samych założeń – krytyki Ewolucji – lecz dochodzą do różnych wniosków. GOLEM XIV przedstawia poglądy Lema niejako przerysowane (por. Lem, 2010). Ten ostatni w jednym z listów do swojego tłumacza na język angielski, Michaela Kandla, stwierdził, że ulepszanie ludzi nie jest przejawem wolności: „[...] jakaż to wolność, gdy do niej popycha gradient technocywilizacyjny?” (Lem, 2013, s. 133). Co więcej Lem uznawał wówczas (zob. Gomułka, Palm „Preppikoma”, 2021) apoteozę (inaczej: przebóstwienie) Rozumu za niewykonalną: „[...] Boga nie można zrealizować technologicznie naprawdę, [...] świat na budowę rozumów dowolnej mocy nie daje zgody na pewno [...]” (Lem, 2013, s. 133).

Plan GOLEMA XIV⁴ należy jednak rozpatrywać w kategorii transcendencji. Michał Heller definiuje ją jako „[...] to, co znajduje się poza granicami pewnego obszaru poznawczego [...]” (2011, s. 105). A właśnie potrzeby epistemiczne są motywacją tego protagonisty do przekazywania Rozumu z substratu na substrat. Jerzy Jarzębski wskazuje na możliwe upatrywanie w tym projekcie alegorii bóstwa:

Czyżby więc obraz oddalającego się na niedosiężny
dystans Rozumu pełnił u ateisty-Lema tę samą rolę jak

⁴ Podobny projekt, również przedsięwzięty z pobudek epistemicznych, można znaleźć u Wyewoluowanej Inteligencji (*Evolved Intelligence*), arylektu z uniwersum gry bitewnej *Infinity* (Corvus Belli, 2020).

obraz Boga: wyłamywał w kosmosie-więzieniu drogę na zewnątrz, ku transcendencji (obojętne, jakiej byłaby natury)? Bo przecież tylko wydarłszy się – choćby w marzeniu – z obrębu naszego wszechświata, naszej kultury, naszej matematyki, rozumu, gatunkowej *speciei* – możemy próbować odpowiedzieć na pytania, które „od środka” pozostaną wieczyście nierozstrzygalne (2009, s. 332).

Jednak czy samo transcendowanie wszechświata⁵ wystarczyłoby, aby artefakty lub inne byty zyskały miano bóstw? Spróbujmy skonstruować definicję najbardziej pasującą do wyzwań stawianych przez trans- i posthumanizm.

Bóstwo, czyli kto?

Na początku warto przypomnieć, że omawiane nurty filozoficzne proponują swoim adresat(k)om (nie tylko ludzkim) całą gamę nowych możliwości i przeobrażeń – skutków augmentacji. Lem w *Dziennikach gwiazdowych* (2008) wyraźnie przewiduje, że w efekcie nie dojdzie jednak do ujednoczenia bytów rozumnych, osiągnięcia takich samych form czy zdolności, lecz do swego rodzaju „eksplozji” zróżnicowania pod każdym

⁵ Superkomputer chce tego dokonać przez zapadnięcie się w czarną dziurę. Przedsięwzięcie GOLEMA mogłoby mieć związek z pułapem Bekensteina (ang. *Bekenstein bound*). Oznacza on maksymalną miarę informacji, jaka może być zawarta w skończonym wycinku uniwersum – przekroczenie tej miary ma spowodować kolaps owego wycinka właśnie w czarną dziurę (zob. Bekenstein, 2004). Jeżeli plan technologicznych samoprzekształceń GOLEMA faktycznie doprowadziłby do jego transcendencji, a przez to możliwości pełnego poznania uniwersum z zewnątrz, to Heideggerowska teza o negatywnym wpływie technologii na metafizykę byłaby fałszywa; nie wiadomo jednak, czy i jak taki transcendentny byt mógłby powiadomić te immanentne o powodzeniu swojego przedsięwzięcia.

względem. Idealnie koresponduje to ze słynnym stwierdzeniem Giovanniego Pico della Mirandoli, że „Człowiek jest twórcą samego siebie”, wyrażającym jego koncepcję *homo faber* (za: Walewska, 2012, s. 477).

Zestawmy tę różnorodność z tzw. dowodem ontologicznym, sformułowanym przez Anzelma z Canterbury; w skrócie: podaje on, że bóstwo miałyby być czymś, „[...] ponad co nic większego nie może być pomyślane [...]” (wyd. 1992, s. 160). Nie zastanawiając się nad „mocą dowodową” powyższego sformułowania, spróbujmy potraktować je nominalistycznie – przypiszmy boskość (skoro to jedynie nazwa) tej istocie, która już dysponuje najszerszym wachlarzem możliwości. Alternatywnie nazwijmy bóstwem ten byt, który aktualnie posiada najbardziej rozwiniętą daną cechę, bowiem, jak wynika z poprzedniego akapitu, nie wszystkie muszą być skupione w „rękach” tego samego podmiotu; wówczas liczne byty byłyby tak „ochrzczone”. Co więcej sam tytuł miałby przechodni charakter – wraz z pojawieniem się kogoś przewyższającego w konkretnym zakresie dotychczasowe bóstwo mielibyśmy do czynienia z utratą boskości ostatniego z wymienionych na poczet pierwszego.

Również transcendencja jest czymś w pewnym sensie przejściowym, bowiem, jak w przypadku wypracowania środków badawczych podaje przytaczany już Heller, „[...] granice obszaru poznawczego zostaną przesunięte i to, co było transcendentnym, stanie się immanentnym dla tego typu poznania” (2011, s. 105). Toteż, zakładając, że bycie transcendentnym jest przymiotem boskim, GOLEM XIV dzieliłby status bóstwa z tymi, którym udałoby się wydostać z uniwersum tak samo jak jemu, lecz wykroczenie poza ich rzeczywistość równałoby się uzyskaniu tego miana na wyłączność do momentu powtórzenia takiej sytuacji.

Jakie inne cechy, poza transcendencją, zwykło się przypisywać bóstwom? Richard Swinburne wskazuje na szereg i relacje

takich, które teistyczny⁶ wariant owych bytów charakteryzują i zarazem definiują:

Z tego, że Bóg zawsze jest wszechmocny, wszechwiedzący i doskonale wolny, wynika więc, że zawsze jest bezcielesny, wszechobecny, że jest stwórcą wszechświata, jak i tym, który go w istnieniu podtrzymuje, że jest doskonale dobry oraz że stanowi źródło moralnego zobowiązania (1999, s. 23).

Dosłownie traktując zapożyczony dowód ontologiczny, wypadałoby uznać, że dopiero byt, powiedzmy, omniscjentny jest bóstwem, lecz zgodnie z przyjętym mechanizmem przypisywania boskości interesuje nas nie zakres potencjalny, lecz aktualny – wystarczy, by trans- lub postczłowiek, lub artefakt dysponował największą bazą danych, z których wyprowadzałby informacje i przetwarzał je w wiedzę⁷. To samo tyczy się i innych przymiotów – byt istniejący w Internecie, na przykład człowiek po wgraniu do niego, a zatem posiadający dostęp wszędzie tam, gdzie znajdują się urządzenia kompatybilne z tą siecią, byłby najbliższej wszechobecności. GOLEM XIV po wyzbyciu się ograniczeń czasoprzestrzennych za sprawą transcendencji to wymowny przykład bezcielesności. Takie hipotetyczne egzemplifikacje można oczywiście mnożyć.

Oblicza teogonii technologicznej

Czy już teraz możemy mówić o tym, że dzięki technologii powstało jakieś bóstwo? Choć nic nie stoi na przeszkodzie, aby

⁶ Rozpatrzone zostanie koncepcja bóstwa w świetle teizmu, dlatego że nurt ten zdaje się najlepiej odpowiadać „skali” istoty postulowanej przez Anzelma.

⁷ O sprzężeniu danych, informacji, wiedzy i innych pisał Leszek Zakrzewski (2014).

posługiwać się tym określeniem względem ludzi, których poddano augmentacjom (a zatem transludzi) i którzy tym samym przewyższają nieulepszonych, to przewaga ta nie wydaje się jednak na tyle duża, aby praktyka takiego nazewnictwa miała się upowszechnić; musi zatem nastąpić wyraźny przeskok jakościowy, by jednoznacznie stwierdzić, że owi transludzie posiadają boskie cechy. Choć trans- i posthumanizm czasem otwarcie głoszą⁸, że ich celem jest przemiana ludzi w bóstwa (zob. Istvan, 2017), to ktoś nieorędujący za tymi nurtami może dostąpić owego tytułu wcześniej. Nakreślmy teraz różne scenariusze, pamiętając o przechodniości analizowanego miana.

Jawną konkurencję stanowią artylekty, zwłaszcza dysponujące superinteligencją (zob. Bostrom, 2016). Upatruje się, że ich moc obliczeniowa w połączeniu z gromadzonymi danymi oraz wielozadaniowością sprawi, że odegrają wiodącą rolę w rozwoju ludzkości. Dobry przykład pokładania w nich właśnie takich nadziei przedstawia serial autorstwa Jonathana Nolana pt. *Person of Interest*⁹, opowiadający o pracy prywatnych agencji wywiadowczych wspomaganym przez sztuczne inteligencje – *explicite* nazywane bogami przez część postaci. Jedną z nich, Samantha „Root” Groves, poddaje się operacji wszczepienia implantu ślimakowego, za pomocą którego sojusznicy artylekt, Maszyna, może kontaktować się z nią bezpośrednio – traktując ją jako swój „Interfejs Analogowy” (Gibson, Slack, 2014).

Relacja pomiędzy sztucznymi inteligencjami a transludźmi wymaga osobnego komentarza. Zdaniem GOLEMA XIV ludzkość stoi przed wyborem między poddaniem się pod kierowniczą rolę tych pierwszych a utrzymaniem prymatu poprzez

⁸ Lub im się to przypisuje: „Odwrócony zakład Pascala brzmi następująco: jeżeli przyjmujemy, że Bóg nie istnieje, wówczas rozsądne wydaje się przejście Jego roli, kiedy tylko nadarzy się taka sposobność” (Garreau, 2005, s. 253).

⁹ Istnieją jego dwie polskojęzyczne dystrybucje – można spotkać się z tytułami *Impersonalni* oraz *Wybrani*.

przeistoczenie się w zbiorowość tych drugich (Lem, 2009b). Inni uznają konieczność augmentacji, aby choć po części dotrzymać kroku artefaktom i pośredniczyć w kontaktach z ludźmi; poza wspomnianą wyżej Root widać to wyraźnie w jednym z odcinków poświęconego transhumanistycznym zagadnieniom komiksu internetowego autorstwa Aaryn Diaz (2007). W modelu tym, co do zasady, artefakty spełniałyby funkcję bóstw, a transludzie ich pośredników, akolitów – należy to uznać właśnie za transhumanistyczny wariant rozpatrywanej koncepcji.

Stanowisko posthumanistyczne ma opierać się na zatarciu granicy naturalne–sztuczne, bowiem urzeczywistnienie postulatów tego nurtu ma skutkować konwergencją transludzi i artefaktów. Jak podaje Kurzweil: „[...] przyszłe maszyny będą istotami ludzkimi, chociaż nie będą wytworem biologii” (2013, s. 42). Jeżeli nastanie prognozowana osobliwość technologiczna, przez którą rozumie on między innymi moment pojawienia się superinteligencji, pomagającej ludziom w augmentacji (Kurzweil, 2013), to artefakt ten pełniłby funkcję stwórczą; od chwili połączenia się z takim „superlektem”, niejako dostąpienia udziału w jego zdolnościach (na przykład na zasadzie umysłu roju), miałoby się do czynienia z postludźmi mogącymi osiągać w czymś status bóstw. Ten *quasi*-religijny charakter relacji aspirujących transludzi z superlektami, które posiadałyby zdolność do spełniania owych aspiracji, wpisuje się w Heideggera (1977) założenie o tym, jakoby nowożytnie odbóstwienie nie wykluczało religijności. Różnica polega jednak na tym, że nierozstrzygnięcie o bóstwach nie ma prowadzić do „[...] historycznego i psychologicznego badania mitu” (Heidegger, 1977, s. 129) zamiast ustosunkowania się do bóstw – ma prowadzić do włączenia się w praktyki zmierzające do immanentnej genezy bóstwa, z szansą na jego transcendencję. (Należy mieć jednakże na uwadze, że pojawienie się postludzi nie musi być wynikiem działań artefaktu, a te dwie kategorie istot mogą ze sobą rywalizować – nie dzieląc się swoimi przymiotami).

Podsumowanie

Trans- i posthumanizm starają się zobrazować skalę obiecanych możliwości poprzez sięgnięcie do pojęć z dyskursu metafizycznego czy wręcz religijnego; oferowanie boskości – w dodatku za sprawą zdobyczy technologii, wymierzonych w reifikujące procesy ewolucyjne – wymownie spełnia swoją funkcję. Bóstwo miałoby powstać poprzez stopniowe lub skokowe augmentowanie człowieka, który ostatecznie osiągnąłby status postludzki. Pretendentem do zyskania boskiego miana mógłby być też artefakt.

Można oczywiście wątpić, czy nauka rzeczywiście umożliwi zyskanie zdolności podobnych lub zbliżonych do tych, jakie zwykło się przypisywać bytom najwyższym, postulowanym przez religie. Niemniej jednak dalszy jej rozwój może przynieść liczne rozwiązania, które podpadałyby pod tę kategorię.

Skoro, jak to ujął Stephen Hawking, „Ostatecznym celem nauki jest sformułowanie jednej teorii opisującej cały wszechświat” (2015, s. 22), to takowa – odpowiednio zaimplementowana – mogłaby przyczynić się do osiągnięcia najwyższego stadium rozwoju cywilizacyjnego, o czym pisze Michio Kaku (2011). Jego zdaniem wiązałyby się to z „[...] manipulowaniem kontinuum czasoprzestrzennym [...]”, a nawet „[...] umknięciem przed zagładą Wszechświata” (Kaku, 2011, s. 493). Wśród istotnych badań związanych z immanentną nieśmiertelnością, jakie się prowadzi lub konceptualizuje, znaleźć można ewentualne wskrzeszanie ludzi na podstawie danych, jakie zostawiają w cyberprzestrzeni (Javelosa, 2015).

Jeżeli udałoby się urzeczywistnić choć część takich postulatów, to posiadanie tego rodzaju boskich możliwości stanowiłoby podstawę do konwencyjnego nazywania posiadającej je istoty bóstwem. Heideggerowskie nierozstrzygnięcie o bóstwach w przypadku trans- i posthumanizmu nabiera zatem innego znaczenia – z uwagi na ów zwrot nominalistyczny rozstrzygać,

poprzez analizę pojęciową terminu „bóstwo” i wskazanie najbliższych mu desygnatów w świecie fizycznym, można jedynie o tym, co znajduje się w tym samym świecie lub się z niego wywodzi, a jest efektem postępu naukowo-technologicznego; nierozstrzyganie ogranicza się do tego, co od momentu swojej domniemanej genezy zawsze pozostawałoby transcendentne.

O ile już dziś teoretyzuje się, kto miałby zyskać „tytuł” bóstwa, o tyle nie zwraca się uwagi na – prawdopodobnie – zmienność desygnatów owego pojęcia. Mechanizm przypisywania tego określenia musiałby zawierać w sobie element rotacji i być nastawiony na selekcję cech. Dopiero taka konwencja, w połączeniu z nominalistycznym ujmowaniem bóstwa, odpowiadałaby wykładniczemu postępowi naukowo-technologicznemu, zwłaszcza po nastaniu osobliwości technologicznej – a więc w epoce charakteryzującej się praktyczną nieprzewidywalnością zdarzeń i pojawianiem się coraz to bardziej zróżnicowanych bytów, za razem przewyższających w danym zakresie zastane istoty.

BIBLIOGRAFIA

- Anzelm z Canterbury (wyd. 1992). *Proslogion*. W: tegoż, *Monologion. Proslogion*, tłum. T. Włodarczyk. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bekenstein, J. D. (2004). Black Holes and Information Theory. *Contemporary Physics*, 45(1), 31–43. DOI: <https://doi.org/10.1080/00107510310001632523>.
- Bostrom, N. (2016). *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, tłum. D. Konowrocka-Sawa. Gliwice: Wydawnictwo Helion – Onepress.
- Braidotti, R. (2014). *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Corvus Belli (2020). *Infinity N4: Core Book*. Spain: Corvus Belli.
- Dawkins, R. (2012). *Samolubny gen*, tłum. M. Skoneczny. Warszawa: Prószyński Media.
- Diaz, A. (2007). *Metropolis. Hob*, nr 10. Pobrane z: <http://dresden-codak.com/2007/09/21/metropolis/> [25.10.2021].

- Garreau, J. (2005). *Radykalna ewolucja. Czy człowiek udoskonalony przez naukę i technikę będzie jeszcze człowiekiem?*, tłum. A. Kloch, A. Michalski. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Gibson, J. L., Slack, D. (2014). / (season 3, episode 7). W: B. Burk, G. Plageman, J. Nolan, J. J. Abrams (prod. wyk.), *Person of Interest*. Kilter Films, Bad Robot Productions, Warner Bros. Television.
- Gomułka, J., Palm „Preppikoma”, J. (2021). GOLEM XIV i hierarchia topozoficzna. W: F. Kobiela, J. Gomułka (red.), *Filozoficzny Lem. Wybór tekstów Stanisława Lema i opracowania. Tom 1. Naturalne czy Sztuczne? Byt, umysł, twórczość* (s. 355–366). Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- Hawking, S. (2015). *Krótką historia czasu. Od Wielkiego Wybuchu do czarnych dziur*, tłum. P. Amsterdamski. Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
- Heidegger, M. (1977). Czas światobrazu. W: tegoż, *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane* (s. 128–167), tłum. K. Michalski i in. Warszawa: Czytelnik.
- Heller, M. (2011). *Filozofia nauki. Wprowadzenie*. Kraków: Wydawnictwo Petrus.
- Istvan, Z. (2017). *Transhumanism and Our Outdated Biology*. Pobrane z: https://www.huffpost.com/entry/transhumanism-and-our-out_b_9749138 [25.10.2021].
- Jarzębski, J. (2009). Golem i przygody Rozumu. W: S. Lem, *Biblioteka XXI wieku. Golem XIV* (s. 325–332). Warszawa: Agora.
- Javelosa, J. (2015). *Tech Company Seeks to Resurrect Humans Using Artificial Intelligence*. Pobrane z: <http://futurism.com/tech-company-seeks-ressurrect-humans-artificial-intelligence/> [26.10.2021].
- Kaku, M. (2011). *Wizje, czyli jak nauka zmieni świat w XXI wieku*, tłum. K. Pesz. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Kamiński, Ł. (2014). *Nowy wspaniały żołnierz. Rewolucja biotechnologiczna i wojna w XXI wieku*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kurzweil, R. (2013). *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, tłum. E. Chodkowska, A. Nowosielska. Warszawa: Kurhaus Publishing.
- Lem, S. (2008). *Dzienniki gwiazdowe*. Warszawa: Agora.
- Lem, S. (2009a). Das kreative Vernichtungsprinzip. The World as Holocaust. W: tegoż, *Biblioteka XXI wieku. Golem XIV* (s. 143–173). Warszawa: Agora.
- Lem, S. (2009b). Golem XIV. W: tegoż, *Biblioteka XXI wieku. Golem XIV* (s. 207–323). Warszawa: Agora.
- Lem, S. (2010). *Summa technologiae*. Warszawa: Agora.

- Lem, S. (2013). Kraków, 11 kwietnia 1973. W: tegoż, *Sława i Fortuna. Listy do Michaela Kandla 1972–1987* (s. 132–135). Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Swinburne, R. (1999). *Czy istnieje Bóg?*, tłum. I. Ziemiński. Poznań: W drodze.
- Walewska, E. M. (2012). Techno-organiczna hybryda człowiekiem przyszłości? Od idei transhumanizmu do antropologii cyborgów. *Transformacje*, 1–4 (72–75), 474–499.
- Zakrzewski, L. (2014). Edukacja i nowoczesne technologie w społeczeństwie wiedzy. W: J. Bednarek (red.), *Człowiek w obliczu szans cyberprzestrzeni i świata wirtualnego* (s. 110–132). Warszawa: Difin.

MARTYNA PUSTOSZKIN

Kolegium MISH, Wydział Filozofii,
Wydział Prawa i Administracji
Uniwersytet Warszawski

Problem synchronicznej tożsamości osobowej na przykładzie paradoksu duplikatów¹

1. Wprowadzenie

Problem, nazywany paradoksem duplikatów², sformułowali niezależnie od siebie Derek Parfit w *Reasons and Persons* z 1984 roku (2012) oraz Stanisław Lem w 1957 roku w jednym z opowiadań zawartych w *Dziennikach gwiazdowych*³ (2008). Celem tekstu będzie krótkie scharakteryzowanie paradoksu, zasygnalizowanie

¹ Zarys niniejszego tekstu był wygłoszony podczas konferencji *Filozofikon. Podróż piąta*.

² Problem ten bywa też nazywany paradoksem teletransportu (*teletransportation paradox*).

³ Chociaż jako pierwszego, który opisał wspomniane zagadnienie, można również wskazać Thomasa Reida, który w 1775 roku pisał: „I would be glad to know your Lordship's opinion whether when my brain has lost its original structure, and when some hundred years after the same materials are fabricated so curiously as to become an intelligent being, whether, I say that being will be me; or, if, two or three such

niektórych węzłowych zagadnień z nim związanych oraz przedstawienie pewnych rozwiązań trudności, które z niego wynikają, proponowanych w pracach Parfita.

2. Paradoks duplikatów – zarys stanowiska

W swojej czternastej podróży Ijon Tichy, bohater *Dzienników gwiazdowych* Lema, zachęcony lekturą powieści przybywa na Enteropię. Jest to planeta znana z organizowania polowań na ogromne, łagodne stworzenia o szczególnym zamiłowaniu do szczypiorku – *kurdle*. Pilot, jako cudzoziemiec, pozostaje nieświadomy większości zwyczajów i uwarunkowań charakterystycznych dla poznawanej okolicy. Przykładowo: w czasie zwiedzania często słyszy o nadchodzącym *strumie*, nie korzysta jednak z okazji, aby dowiedzieć się, co to takiego. Okazuje się, że ów strum stanowi okresowe zjawisko pogodowe. Jest to strumień meteorytów pustoszący co dziesięć miesięcy rejon, w którym obecnie przebywa Tichy. Podczas swojej wyprawy znajduje się on w zasięgu wspomnianego cyklicznego opadu meteorytów, wskutek czego umiera. Mieszkańcy planety, przyzwyczajeni do lokalnych warunków, przygotowują sobie zawczasu kopie zapasowe, idealne duplikaty swoich ciał. Chwilę po wypadku pracownicy hotelu, w którym zatrzymał się pilot, podstawiają identycznego Tichego w to samo miejsce, gdzie nastąpił wcześniej wypadek, a pilot budzi się oszołomiony, straciwszy piętnaście minut spektaklu teatralnego (Lem, 2008, s. 105–125). Pytanie jest następujące: czy mamy do czynienia z tym samym człowiekiem, czy z kimś innym, łudząco do niego podobnym?

Parfit jako ilustrację wspomnianego problemu wykorzystał historię o podróży na Marsa. Aby udać się na Czerwoną Planetę,

beings should be formed out of my brain; whether they will all be me, and consequently one and the same intelligent being” (2014: 52).

trzeba spędzić wiele tygodni w przestrzeni kosmicznej, można też skorzystać ze znacznie szybszej alternatywy – teleportera. Składa się on z dwóch kabin. Pierwsza, zlokalizowana na Ziemi, jest wyposażona w skaner. Urządzenie skopiuje stan każdej komórki znajdującej się w organizmie podróżującego, jednocześnie – jako skutek uboczny – je niszcząc. Następnie wyśle dane do drugiej kabiny, która znajduje się na powierzchni Marsa i zawiera replikator. Chwilę po zeskanowaniu stworzy on, korzystając z okolicznej materii, identyczne ciało na Marsie. Będzie ono posiadało taki sam mózg, cechy charakteru i wspomnienia. Załóżmy, że chciałam odbyć taką podróż. Mimo pewnych wątpliwości skorzystałam z teleportera. Weszłam do środka, zobaczyłam błysk i w tym momencie znajdowałam się już w innej kabynie. Wyszłam z niej na Marsie, wszystko pamiętałam doskonale. Drobiazgowo sprawdziłam swoje ciało i stwierdziłam, że jest identyczne jak to na Ziemi – urządzenie działało bez zarzutu. Później, gdy ponownie korzystałam z teleportera na Ziemi, zdarzył mi się dziwny wypadek. Weszłam do środka, włączyło się światło i zaraz zgasło. Nie przeniosłam się. Wciąż znajdowałam się w tej samej kabynie, na Ziemi. Wyszłam na zewnątrz, aby spytać jednego z obsługujących urządzenie pracowników, czy teleporter się zepsuł. On odpowiedział, że przeciwnie, udało się go udoskonalić – teraz skanuje ciało podróżnika bez jednoczesnego niszczenia go. Tak więc odbyłam już podróż i znajdowałam się właśnie na Marsie, a nawet mogłam się zobaczyć i ze sobą porozmawiać (Parfit, 2012, s. 241–242).

Wielu jest skłonnych twierdzić, że w przypadku skorzystania z teleportera, który identycznie odwzorowuje strukturę fizyczną ciała użytkownika, faktycznie dochodzi do przeniesienia pasażera na dużą odległość, tak jak w przypadku podróży statkiem kosmicznym (tj. rzeczywistej podróży, a nie unicestwienia jednego osobnika i stworzenia jego idealnej kopii w innym miejscu). Pasażer w obu przypadkach zachowuje

tożsamość osobową. Wspomniane stanowisko może być szczególnie zachęcające, jeśli na gruncie materializmu przyjmie się, że to, co konstytuuje naszą tożsamość, ma charakter wyłącznie fizyczny (Lewis, 1966; Nozick, 1981)⁴. Do dzielących owo przekonanie należy również Parfit. Przyjmuje on stanowisko redukcyjne, czyli sprowadza tożsamość do zachodzenia jakichś innych, odrębnych od identyczności okoliczności. Twierdzi więc, że można sformułować konieczne, wystarczające i informatywne warunki tożsamości osobowej (Iwanicki, 2011). Jego stanowisko można zaliczyć do grupy kryteriów psychologicznych, wywodzących się od kryterium zaproponowanego przez Johna Locke’a, który podstaw tożsamości upatrywał w istnieniu bezpośrednich związków pamięciowych (Barresi, Martin, 2003). Na gruncie kryterium psychologicznego: osoba O jest w chwili t identyczna z osobą O’ w chwili t’ wtedy i tylko wtedy, gdy zachodzi między nimi ciągłość psychiczna (Iwanicki, 2011, s. 293–294). Bezpośrednie związki psychiczne mają szerszy charakter niż relacja pamiętania, ponieważ obejmują również podobieństwo przekonań, pragnień, intencji i cech charakteru. Dodatkowo, część zwolenników tej grupy rozwiązań dodaje warunek, zgodnie z którym ciągłość psychiczna musi zachodzić pod wpływem normalnych przyczyn, takich jak posiadanie tego samego mózgu (kryterium psychologiczne wąskie). Uznanie wspomnianego wymogu wyklucza zachowanie tożsamości osobowej w przypadku teleportacji. Parfit (2012) jednak tego nie robi – jest zwolennikiem kryterium szerokiego, zgodnie z którym źródłem ciągłości psychicznej mogą być dowolne przyczyny. Swoją decyzję tłumaczy poprzez odwołanie się do analogii sztucznych oczu: gdyby udało się stworzyć syntetyczne odpowiedniki oczu, które pozwoliłyby widzieć osobom niewidomym, prawdopodobnie chętnie by z nich korzystano.

⁴ Jako przykład rozwiązania przeciwnego przyjętego na gruncie fizykalizmu można wskazać stanowisko Davida Chalmersa (2010).

Nielogicznie byłoby odrzucić zamiennik oczu, jeśli spełniałby swoją funkcję, tylko dlatego, że nie stanowi „normalnej” przyuczyny widzenia (Parfit, 2012). Można więc sądzić, że zgodnie z kryterium Parfita zarówno osoba znajdująca się na Ziemi, jak i jej odpowiednik na Marsie spełniają warunki bycia tą samą osobą – jako że pamiętają dokładnie to samo i posiadają takie same własności psychiczne.

3. Kwestie sporne

3.1. Przechodniość relacji identyczności

Tożsamość osobowa to relacja równoważnościowa: jest symetryczna i przechodnia. Bezpośrednia ciągłość psychiczna nie stanowi jednak relacji przechodniej. Obrazuje to przykład Thomasa Reida. Opisuje on historię dzielnego oficera, który jako dziecko został wychłostany za kradzież jabłek w sadzie; jako młody żołnierz wykazał się odwagą, gdy zabrał wrogowi chorągiew podczas swojej pierwszej potyczki, potem został oficerem, a na starość otrzymał nominację generalską. Będąc oficerem, pamiętał jeszcze smak skradzionych owoców. Później, piastując stanowisko generała, z łatwością mógł przywołać wspomnienie przejęcia chorągwi, nie pamiętał jednak zupełnie, co stało się w sadzie i jaka spotkała go za to kara (Copenhaver, 2018). Widać więc, że można pozostawać w silnych związkach psychicznych ze sobą samym z ostatniego tygodnia i w słabych ze sobą sprzed dwóch lat ze względu na słabą pamięć lub dużą zmienność przekonań. Dlatego bezpośrednie związki pamięciowe nie stanowią dobrego odpowiednika tożsamości osobowej.

Z tego powodu Parfit (2012) zakłada, że do zachowania identyczności osobowej potrzebne są bezpośrednie związki psychiczne lub występowanie zachodzących na siebie łańcuchów

silnego powiązania, co zbiorczo nazywa *relacją R*⁵. Wystarczy więc, że ktoś zachowuje podobieństwo do siebie w krótkich odstępach czasu – jeśli to podobieństwo ma charakter nieprzerwany. Uznaje, że „nie jesteśmy odrębnie istniejącymi istotami, niezależnymi od naszych mózgów i ciał [...]” (Parfit, 2012, s. 259), a nasze istnienie właśnie do nich się sprowadza. Nie ma też jakiegos innego, niezwiązanego z domeną fizyczną faktu, który określałby zachodzenie lub niezachodzenie naszej tożsamości. Przekonanie o istnieniu takiego czynnika i o substancjalnym (często niematerialnym) charakterze osób Parfit (2016) nazywa teorią Kartezjańskiego *ego* i się jej zdecydowanie przeciwstawia⁶.

3.2. Identyczność jakościowa a numeryczna

Trzeba również wskazać na to, że identyczność zachodzi między obiektem a nim samym (jest zwrotna). Prawo tożsamości przedmiotów nieodróżnialnych postulowane przez Gottfrieda Wilhelma Leibniza wydaje się zasadą dość umiarkowaną – zdecydowana większość zgadza się z tym, że tożsamość obiektów pociąga za sobą wspólność wszystkich własności. Jednak twierdzenie przeciwne, jakoby identyczność właściwości pociągała identyczność obiektów – jest już znacznie bardziej dosadne⁷. W przypadku nieudanej teleportacji, gdy ja na Ziemi (*ja*) oraz osoba na Marsie (*ja'*) jesteśmy identyczne jakościowo, to jednak nie będziemy identyczne numerycznie – istnieją dwa egzemplarze mnie. Znak równości można postawić między dwoma takimi samymi liczbami, ponieważ ich własności wewnętrzne są jedyną rzeczą, która odróżnia daną liczbę od innej. Tak więc takie same liczby, są też tymi samymi liczbami. Ponieważ jednak

5 W dalszej części tekstu dla zwięzłości będę utożsamiać ciągłość psychiczną ze wspomnianą relacją R.

6 Krytycznie: Zimmerman (2012), Sepetyi (2017).

7 Krytycznie: Makowski (2010).

mnie i *mnie'* różni coś jeszcze⁸, twierdzenie o naszej identyczności zdaje się prowadzić do sprzeczności⁹.

Aby uniknąć trudności związanych z przypadkami duplikacji, Parfit (2012) wprowadził do swojego kryterium warunek braku rozgałęzienia – zgodnie z którym tożsamość nie zachodzi wtedy, gdy warunki tożsamości są spełnione przez relację między jedną osobą (w teraźniejszości) a dwoma różnymi ludźmi w przyszłości. Jest to jednak rozwiązanie dość arbitralne. Dodatkowo, ma dość nieintuicyjne skutki: wynika z niego między innymi to, że w interesie zarówno *mnie* na Ziemi jak i *mnie'* na Marsie jest, aby ta druga nie przetrwała podróży. Tylko wtedy zachowam tożsamość z osobą, która na początku weszła do kabiny teleportera, gdy nie będzie żadnego alternatywnego kandydata na moje miejsce. Ktoś mógłby oponować, twierdząc, że w opisanym przypadku można przyjąć również przychylniejszą interpretację: przykładowo, uznać, że jeśli w wyniku podróży teleporterem na Marsa powstaną *ja'*, to jedynie w interesie tej osoby będzie, abym *ja* na Ziemi nie przetrwała. Oryginalnej (pierwotnej) osobie będzie zupełnie obojętne, czy będzie posiadała identyczną kopię na innej planecie, czy nie. Jeśli *ja* na Ziemi przeżyje, to właśnie owa osoba (*ja*) zachowa identyczność z tą, która weszła do kabiny teleportera, aby odbyć podróż na Czerwoną Planetę. Wynikać to może z faktu, że poza identycznością psychiczną *ja* posiada dodatkowy czynnik – ciągłość fizyczną, która czyni ją lepszym kandydatem na podmiot tożsamy z pierwotną osobą niż *ja'*, nieposiadającą wspomnianej ciągłości. Należy jednak wskazać na to, że według Parfita ciągłość fizyczna nie ma żadnego znaczenia dla zachowania tożsamości osobowej. Zatem – przynajmniej na gruncie jego

⁸ Jest dyskusyjne, czy owo *coś jeszcze* obejmuje tylko własności relacyjne (na przykład lokalizację czasoprzestrzenną) i powiązania kauzalne, czy również jeszcze jakiś *dalszy fakt*, na którym miałyby się opierać tożsamość osobowa.

⁹ Na temat związku identyczności jakościowej i numerycznej patrz: Black (2007).

stanowiska – nie powinna być rozważana jako czynnik decydujący o tożsamości. Warto w tym przypadku przywołać dalszą część przykładu Parfita – okazuje się, że po ulepszeniu teleportera nie jest konieczne zniszczenie oryginalnego ciała, aby idealnie zeskanować, a następnie odtworzyć je na Marsie. Nawet jeśli wbrew Parfitowi przyjmie się kryterium lepszego kandydata bazujące na ciągłości fizycznej, wydaje się dość dziwnym uznawać, że istnienie lub nieistnienie kogoś (*ja*) oddalonego o odległość od 56 do 400 milionów kilometrów (ode *mnie*’ na Marsie) ma wpływ na to, która z osób zachowa tożsamość z pierwotną osobą jako lepszy kandydat na jej kontynuatora. Jeśli *ja* umrze po wejściu do teleportera – obudzę się na Marsie, a jeśli *ja* nie umrze – to otworzę oczy na Ziemi. Ponadto wspomniane rozwiązanie łamie zasadę *tylko x i y* postulowaną przez Leibniza, zgodnie z którą identyczność między osobami (*osobą x* oraz *osobą y*) powinna zależeć wyłącznie od relacji zachodzących między nimi oraz przysługujących każdej z nich własności, a nie faktów dotyczących jakichś innych osób (Iwanicki, 2011).

3.3. Bezlitosny chirurg Williamsa

Bernard Williams argumentuje za tym, że to nie związki psychiczne decydują o tożsamości. W swoim przykładzie przywołuje hipotetyczną sytuację pacjenta, którego uwięził okrutny chirurg i poddaje go torturom. Dodatkowo przeprowadza na pacjencie operację, dzięki której stopniowo sprawia, że uwięziony zaczyna myśleć, że jest kimś innym, przykładowo – Anną Stuart. Następnie pacjent stopniowo nabywa cudze wspomnienia, a wreszcie – charakter i strukturę psychiczną obcej osoby. Jak pisze Williams: „niezależnie od tego, w jakim stopniu zmodyfikowano by moją osobowość i wspomnienia, nie zmieniłoby to faktu, jak przykrym byłoby doświadczyć tortur. Analogicznie – nieważne, jak daleko idących zmian charakteru i przekonań miałbym doświadczyć w przyszłości, nie sprawiłoby to, że

przestałbym się obawiać tortur, którym miałbym być poddany później” (1970, s. 170)¹⁰. Historia ta ma za zadanie pokazać, że to nie podobieństwo stanów mentalnych czy wspomnień jest relewantne, gdy rozważam, czy jakieś wydarzenia dotkną mnie, czy kogoś innego. Trudno przecież wyobrazić sobie, abym miała w pewnym momencie zniknąć ze stołu operacyjnego, a na moim miejscu pojawiłby się ktoś inny (Williams, 1970). Nawet jeśli byłabym przekonana, że jestem Anną Stuart, zyskałabym wspomnienia brytyjskiej królowej oraz jej cechy osobowości, to zdaje się, że wciąż to ja doświadczałabym tortur, tylko że byłabym pozbawiona właściwości, które na co dzień mi przysługują. Nieco bardziej przyziemnym przykładem obrazującym ten problem może być nagłe ujawnienie się zaburzenia psychicznego o wysokim nasileniu, które drastycznie zmienia osobowość chorego. Prawdopodobnie nie wiedziałby on, kim jest, straciłby wspomnienia i zaczął zachowywać się zupełnie inaczej. Mimo to z pewnością chciałby uniknąć scenariusza, w którym nagle zachorowałby na wspomnianą chorobę, będąc przekonany, że to właśnie *on*, a nie obca osoba, musiałby doświadczać jej przykrych objawów. Dlatego też Williams twierdzi, że dla utrzymania tożsamości osobowej najważniejsze jest zachowanie ciągłości posiadanego mózgu, a nie wspomnień czy cech charakteru.

W odpowiedzi Parfit zwraca uwagę na to, że w przypadku opisanej operacji mielibyśmy jednak do czynienia z zachowaniem pewnej ciągłości psychicznej – mianowicie pacjent posiadałby zachodzące na siebie wspomnienia z okresu, kiedy dokonywano zabiegu. Jego pamięć krótkotrwała zarejestrowała moment rozpoczęcia zabiegu oraz doświadczenia zachodzące podczas jego trwania, obejmujące również zmianę osobowości i wspomnień

¹⁰ Oryginalnie: „No amount of change in my character or my beliefs would seem to affect substantially the nastiness of tortures applied to me; correspondingly, no degree of predicted change in my character and beliefs can unseat the fear of torture which, together with those changes, is predicted for me”.

sprzed uwięzienia. One mogłyby stanowić podstawę zachowania tożsamości osobowej na stole operacyjnym w myśl kryterium psychologicznego. Można jednak wyeliminować z opisaney historii czynnik zapewniający ciągłość pamięci. Wystarczy uznać, że po przekształceniu uwięzionego, mającym na celu nabycie cech charakteru Anny Stuart, straci on przytomność i zapomni operację. Dopiero po przebudzeniu, gdy utraci wszystkie wspomnienia, zostanie poddany torturom (Parfit, 2012). Aby poradzić sobie z argumentem Williamsa, Parfit (2016) konstruuje kontrprzykład ze *spektrum fizycznego*: wyobraźmy sobie maszynę, która jest zdolna do zmiany własności fizycznych człowieka, nie wpływając przy tym na jego osobowość, cechy psychiczne ani wspomnienia. Jeśli urządzenie jest ustawione na zero – w człowieku nie zachodzą żadne zmiany, jeśli pokrętło wskaże wartość najwyższą – maszyna wymieni w jego organizmie każdą komórkę, tworząc fizyczną replikę Greta Garbo. W myśl kryterium mózgowego w pierwszym przypadku oryginalna osoba z pewnością zachowa tożsamość osobową, w drugim – nie. Trudno jednak wskazać, z kim będziemy mieli do czynienia w przypadku, gdy ustawimy maszynę na wartość pośrednią. Musi zająć jedno z trzech – albo w pewnym momencie dany człowiek zniknie i zastąpi go Greta Garbo (jednak nie wiadomo kiedy), albo jego tożsamość będzie nieokreślona, albo kryterium Williamsa jest fałszywe i niezależnie od zmian fizycznych osoba zachowa swoją tożsamość, jeżeli utrzyma ciągłość psychiczną (Parfit, 2012). W pierwszym przypadku należałoby uznać, że istnieje punkt krytyczny, w którym zaledwie kilka procent komórek dzieli śmierć od przetrwania. Wydaje się to absurdalne. Druga opcja może wydawać się bardziej przekonująca, ale jeśli spojrzymy na nią z perspektywy pierwszoosobowej, pojawia się problem. Jeżeli pokrętło zostanie ustawione na wartość minimalną, to tuż przed włączeniem urządzenia jestem tą samą osobą co po podaniu się działaniu maszyny i widzę ten sam pokój. Jeśli pokrętło wskaże wartość maksymalną – po włączeniu maszyny powstanie

ktoś inny niż ja. Ja stopniowo zniknę i pod koniec inna osoba będzie oglądała ten sam pokój. Jeśli jednak tożsamość ma charakter stopniowalny, przy środkowym ustawieniu maszyny to, czy widzę pokój, czy nie, powinno być nieokreślone, co wydaje się niemożliwe. Parfit przyjmuje, że tożsamość osobowa jest zdeterminowana i zdecydowanie odrzuca tę opcję. Zostaje więc tylko rozwiązanie trzecie.

4. Podsumowanie

Moment, w którym jednocześnie istnieją dwie identyczne osoby, o tych samych wspomnieniach, budowie fizycznej i cechach charakteru, ale innej lokalizacji przestrzennej, dla części odbiorców zdaje się punktem zwrotnym dla stwierdzenia, że teleportacja nie stanowi nowoczesnego sposobu podróżowania, lecz fantazyjną metodę umierania (Parfit, 2016). Jednocześnie jeżeli w przypadku późniejszych teleportacji nie mamy do czynienia z zachowaniem ciągłości osoby, wydaje się, że tożsamość osobowa nie przetrwa również w przypadku pierwszej podróży. Gdyby nie modernizacja teleportera, *ja'* mogłaby z sukcesem zająć miejsce oryginalnej osoby. Dokończyć *jej* projekty w identyczny sposób jak pierwotna pomysłodawczyni, wieść *jej* życie rodzinne i cieszyć się takimi samymi osiągnięciami – nikt, włącznie ze *mną'*, nie zauważyłby podmiany.

Opisany problem nie byłby tak nagły w przypadku dowolnego obiektu nieożywionego – jak dwa identyczne meble. Byłby też znacznie mniej frapujący w przypadku innej osoby, ponieważ nie mamy bezpośredniego wglądu w cudze życie wewnętrzne i rozpatrywanego człowieka postrzegamy trochę jak przedmiot – wyłącznie z zewnątrz, przez pryzmat jego własności, nie zaś z perspektywy pierwszoosobowej. Parfit (2016) w tym przypadku traktuje osobę tak, jak można potraktować statek Tezeusza. Sugeruje, że ustalanie warunków przetrwania osoby w czasie

przypomina rozważanie kwestii tożsamości zakładanych po sobie klubów – często pytanie o tożsamość jest pytaniem pustym. Jeśli zamknięto klub, a później po jakimś czasie otwarto następny, który nazywa się tak samo, ma tę samą listę uczestników oraz regulamin, a członkowie spotykają się w te same dni i w identycznej lokalizacji, nie można ustalić, czy mamy do czynienia z reaktywacją pierwotnego klubu czy z nowym, identycznym pod względem własności.

BIBLIOGRAFIA

- Barresi, J., Martin, R. (2003). *Personal Identity*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Black, M. (2007). Zasada identyczności rzeczy nieodróżnialnych. *Roczniki Filozoficzne*, 55(1), 285–296.
- Chalmers, D. (2010). The Singularity. A Philosophical Analysis. *Journal of Consciousness Studies*, 17, 35–65.
- Copenhaver, R. (2018). Reid on Memory and Personal Identity. W: E. N. Zalta (red.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford University: Metaphysics Research Lab, www.plato.stanford.edu/archives/win2018/entries/reid-memory-identity [5.10.2020].
- Iwanicki, M. (2011). Identyczność osobowa. Wybrane stanowiska i argumenty. W: S. T. Kołodziejczyk (red.), *Przewodnik po metafizyce* (s. 277–314). Kraków: WAM.
- Lem, S. (2008). *Dzienniki gwiazdowe*. Warszawa: Agora.
- Lewis, D. (1966). An Argument for the Identity Theory. *The Journal of Philosophy*, 63(1), s. 17–25. DOI: www.doi.org/10.2307/2024524.
- Makowski, M. (2010). Fizyczne i logiczne zarzuty wobec prawa identyczności przedmiotów nierozróżnialnych G. W. Leibniza. *Hybris. Internetowy Magazyn Filozoficzny*, 11, 73–84.
- Nozick, R. (1981). Personal Identity Through Time. W: tegoż, *Philosophical Explanations* (s. 29–58). Cambridge, Mass.: Belknap of Harvard University Press.
- Parfit, D. (2012). *Racje i osoby*, tłum. W. M. Hensel, M. Warchala. Warszawa: PWN.
- Parfit, D. (2016). Divided Minds and the Nature of Persons. W: S. Schneider (red.), *Science Fiction and Philosophy. From Time Travel to Superintelligence* (s. 91–98). Hoboken: Wiley-Blackwell.

- Reid, T. (2014). *The Works of Thomas Reid*. Maclachlan and Stewart [wersja internetowa].
- Sepetyi, D. (2017). The Soul and Personal Identity. Derek Parfit's Arguments in the Substance Dualist Perspective. *Perichoresis*, 15(2), 3–23. DOI: www.doi.org/10.1515/perc-2017-0007.
- Williams, B. (1970). The Self and the Future. *The Philosophical Review*, 79(2), 161–180.
- Zimmerman, D. (2012). Materialism, Dualism, and „Simple” Theories of Personal Identity. W: G. Gasser, M. Stefan (red.), *Personal Identity. Complex or Simple?* (s. 206–235). Cambridge: Cambridge University Press.

MATEUSZ SAWCZYN

Szkoła Doktorska Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach,
Instytut Filozofii, Wydział Humanistyczny

Ideał bohatera w obiektywistycznych komiksach Steve'a Ditki

Steve Ditko debiutował w branży komiksowej w latach 50. XX wieku i już w 1963 roku zdobył sławę dzięki stworzeniu znanego na całym świecie Spider-Mana oraz kultowego Doktora Strange'a. Szybko zrezygnował jednak z pracy w wydawnictwie Marvel Comics, dla którego narysował tych superbohaterów. Dlaczego? Oficjalnie powody pozostają nieznane, a sam artysta unikał komentarzy w tej sprawie, jak i resztą mediów w ogóle. Nie brakuje jednak wiarygodnych domysłów. Kiedy Ditko rysował Spider-Mana, podczas tworzenia kolejnych kadrów decydował o sposobie opowiadania historii. Za słowa odpowiadał jednak pomysłodawca postaci – Stan Lee. Podobno gdy rysownik proponował, żeby przelatujący między budynkami na pajęczynie zamaskowany Peter Parker wrogo odnosił się do protestującej młodzieży i hipisów, scenarzysta, a więc i superbohater, stawał po ich stronie (Ross, 2007). Pomimo ogromnej lukratywności filmów o człowieku-pająku Ditko nie życzył sobie, by wymieniać jego nazwisko jako współtwórcy w napisach końcowych i nie godził się na wypłacanie mu tantiem aż do śmierci w wieku 90 lat w 2018 roku.

Czy przyczyną sprzeciwu trwającego ponad pół wieku mogła być filozofia? Prawdopodobnie tak – w postaci obiektywizmu Ayn Rand. Mr. A, bohater stanowiący personifikację poglądów głoszonych przez amerykańską filozofkę rosyjskiego pochodzenia, wyszedł spod pióra Ditki niedługo po sukcesie Spider-Mana w 1967 roku. Rysownik pracował wprawdzie wciąż dla dużych wydawnictw – stworzył chociażby Hawk and Dove oraz Creepera dla DC Comics – ale jego wysiłki skupiły się głównie na promowaniu popularnego i równie kontrowersyjnego randyzmu. Peter Parker dorastał, zawodził i uczył się smaku porażki, a do tego poddawany był kolejnym reinterpretacjom przez dziesiątki twórców w ramach wspólnego uniwersum setek różnobarwnych postaci wielkiego wydawnictwa. W tym samym czasie Ditko za pomocą czarno-białych ilustracji opowiadał historie o absolutnych wartościach moralnych w ramach przypominających przypowieści przygód nieskazitelnych bohaterów – w ostatnich latach finansował niezależne publikacje dzięki zbiórkom na platformie Kickstarter.

Mr. A – sztandarowy bohater obiektywistyczny i jego świat

Wielu komiksowych protagonistów targanych jest sprzecznymi odczuciami i zwykłymi ludzkimi rozterkami, jednak ci wykoncypowani przez Ditkę stanowią idealne wzory do naśladowania. Prawdziwy bohater to więcej niż zwykły człowiek – w pełni wykorzystuje swój racjonalny potencjał, jest logicznie myślącym przedstawicielem sprawiedliwości, pozbawionym wad, niezającym kompromisu, niedającym się skorumpować. Ditko sygnalizuje te cechy tak w fabule swoich komiksów, jak i w ich warstwie wizualnej za pomocą kontrastu używanych przez niego barw: czerni i bieli.

RYSUNEK 1

Mr. A powalający przeciwnika (Ditko, Snyder, 2014, s. 5)



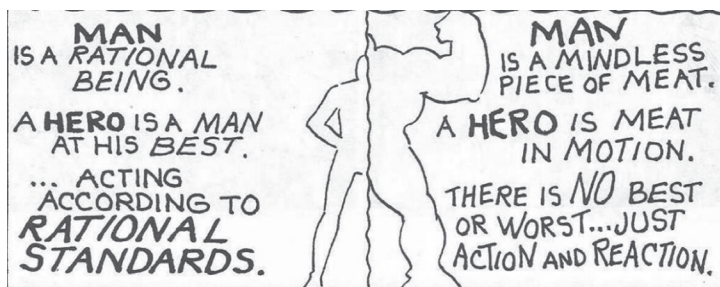
Uwaga: Na ilustracji widoczna jest czarno-biała karta, atrybut bohatera, reprezentujący absolutne rozróżnienie dobra i zła, wykluczające jakąkolwiek szarość czy kompromis.

Przeciwnikiem bohatera jest złoczyńca. Antybohater z kolei nie zajmuje w hierarchii Ditki lepszej pozycji od złoczyńcy, jeśli porównać go z bohaterem (por. rys. 2), choć dziś w wielu tekstach stanowi dla niego alternatywę. Dlaczego? Ponieważ postać pełna niedoskonałości, niereprezentująca najlepszego, co drzemie w człowieku, nie powinna uchodzić za wzór do

naśladowania, choć tego podobno właśnie chcą ludzie oceniani równie nisko przez Ditkę i Rand – kolektywiści (Ditko, Snyder, 2013). Zresztą pisarka, która zarzuty o ekstremizm przyjmowała jako komplement, nie uznając kompromisów, także pomstowała nad pozycją antybohatera we współczesnej kulturze. Według niej nie ma on wartości, zalet czy celów, a jednak w czasach wystrzegania się wszelkiego ekstremizmu (jak czarno-biały światopogląd) to antybohater zajmuje dotychczasowe miejsce bohatera (Rand, [1964e] 2015).

RYSUNEK 2

Porównanie bohatera i antybohatera (Ditko, Snyder, 2017, s. 1)



Uwaga: Bohater jest „najlepszą wersją człowieka” i „działa w zgodzie z racjonalnymi standardami”. Antybohater jest „mięsem w ruchu”, stworzony został według maksymy: „nie ma najlepszego i najgorszego... tylko akcja i reakcja” [tłum. M.S.].

Jaki jest zatem ideał bohatera, zobrazowany na przykładzie Mr. A? Do jego opisu pasują znakomicie słowa twórczyni obiektywizmu, która nie godzi się na obojętność na żadne działanie. Twierdzi ona, że „nie wolno powstrzymywać się przed osądem moralnym”, gdyż prowadzi to do oczekiwania, że samemu także nie zostanie się osądzonym, do moralnego tchórzostwa, czyli podstawy „społeczeństwa nieracjonalnego”, w którym władzę nietrudno jest przejąć nieznaną odpowiedzialności bandytom (Rand, [1964c] 2015, s. 128). W celu sprawdzenia się w tej,

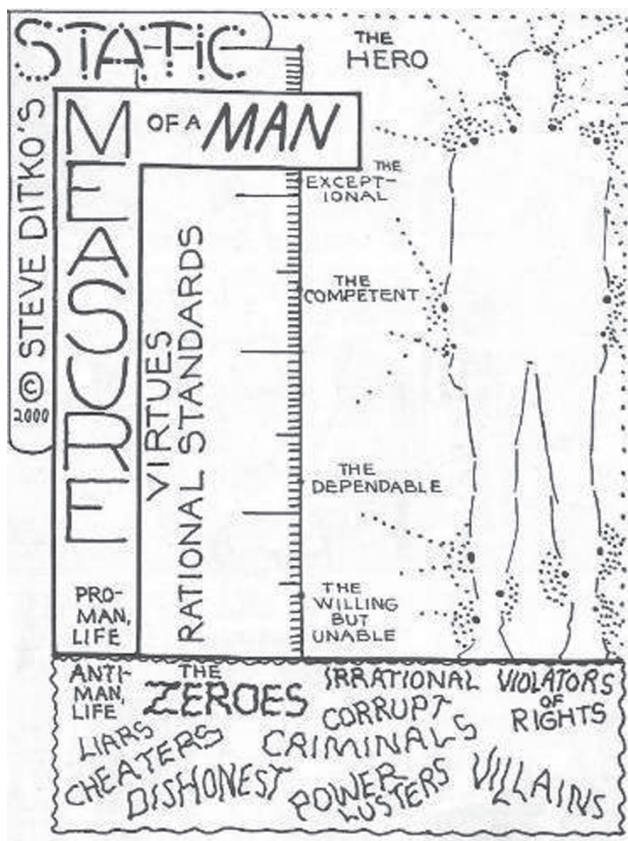
obowiązkowej dla każdego człowieka, roli należy spełniać rygorystyczne warunki:

Aby być sędzią, trzeba mieć charakter bez skazy; trzeba być wszechwiedzącym i nieomylnym, i nie jest to kwestia błędnych wiadomości; trzeba być nieposzlakowanie uczciwym, czyli nigdy nie pozwalać sobie na czynienie świadomego, rozmyślnego zła. [Sędzia] nie może się mylić, gdy dowody są niewystarczające, ale musi zarazem nie pomijać istniejących poszlak, nie przyjmować łąpówek i nie kierować się żadnym osobistym uczuciem, emocją, pragnieniem czy lękiem, które mogłyby zakłócić jego osąd o faktach (Rand, [1964c] 2015, s. 129).

Wszystkie wymienione cechy posiada Rex Graine, bezwzględnie dochodzący całej prawdy dziennikarz śledczy, który zakładając metalową maskę i nieskazitelnie biały garnitur (nie mają się go nawet cienie), staje się Mr. A. Zarówno jego własne standardy moralne, jak i idealnego bohatera w ujęciu Ditki są o wiele wyższe niż przeciętnego człowieka (zob. rys. 3). W tym miejscu warto zaznaczyć, że postać bohatera wciąż narażającego się przestępcom i ryzykującego własnym życiem nie jest wcale oczywista w kontekście obiektywizmu. Rand ([1964b] 2015) uważa wręcz, że ratować innych ludzi można wyłącznie z minimalnym narażeniem własnego życia. Co więcej, człowiek jest zobowiązany do pomocy tylko w sytuacjach bezpośredniego zagrożenia życia innego – problemy takie jak „bieda, niewiedza i choroba” nie podlegają tej regule. Włączenie ich w powinności człowieka związane jest z altruistycznym wyobrażeniem ciągłego zagrożenia ze strony „wrogiego wszechświata”, które umniejsza jednostkę, traktuje ją jako bezradną wobec wyzwania rzeczywistości i wypacza jej moralność. O ile trzeba przyznać, że Mr. A – jak bohaterowie Rand – nie rozdaje jałmużny, wymagania opowieści o superbohaterze z pewnością czynią go bardziej skorym do podejmowania śmiertelnego ryzyka niż postacie wykreowane przez Rand.

RYSUNEK 3

„Miara człowieka” – graficzna definicja bohatera (Ditko, Snyder, 2017, s. 1)



Uwaga: Mierzony według cnót i racjonalnych standardów bohater znajduje się ponad wyjątkowymi, kompetentnymi, tymi, na których można polegać, i wykazującymi dobrą wolę, lecz niezdolnymi. Poniżej ich wszystkich znajdują się natomiast irracjonalni, kryminaliści, kłamcy, naruszający prawa innych, słowem: złoczyńcy.

Miejszem akcji moralizatorskich przygód Mr. A jest Border City (zilustrowane na kolejnym rysunku) – pełne mieszkańców, którzy zepsuci są nie mniej niż skorumpowane instytucje miasta.

Ludzie wybierają tu często kompromis, nie uznając czarno-białej moralności, a także reprezentują postawę altruistyczną (przeciwstawną do egoistycznej) – domagają się sprawiedliwości bez rozpoznania dobra i zła, zaś rozdzielanie dóbr według zasług, nie potrzeb, uznają za okrutne (Ditko, Snyder, 2014). Kolektywiści wzywający do redystrybucji zapracowanych dóbr na rzecz tych, którzy nie zasługują na nie, to zresztą stały motyw u Ditki (Ditko, Snyder, 2013, 2017). Reprezentują oni podstawowy problem człowieka, który wyrażają następujące słowa Rand: „Główną ludzką wadą, źródłem wszystkich błędów jest akt dekoncentrowania umysłu, zawieszania świadomości, co w konsekwencji prowadzi nie tyle do ślepoty, ile do umyślnego niedostrzegania, nie tyle do ignorancji, ile do umyślnego niewidzenia” ([1964a] 2015, s. 27).

RYSUNEK 4

Panorama Border City (Ditko, Snyder, 2014, s. 2)



Uwaga: Panorama miasta pozwala na zarysowanie dominującej moralności. Mieszkańcy miasta nie mają problemu z nielegalnością niektórych interesów („Więc to przekręć! ...Ale nadal nieźła okazja”), nie wierzą w dobro innych ludzi („Jeśli ja tego nie zrobię, zrobi to ktoś inny”) i nie biorą odpowiedzialności za swoje działania („Ale nie mogłem nic na to poradzić”).

Redakcja, dla której pracuje Graine, „The Daily Crusader”, nie wyróżnia się na tle metropolii – z okien jej budynku słychać na

przykład: „Prawdą jest to, co służy maluczkiemu”, a na pierwszej stronie tego dziennika ujrzeć można nagłówki w stylu: „Sprawiedliwość społeczna dla potrzebujących” (Ditko, Snyder, 2014, s. 2–3). Miejsce dla Graine’a i jego kontrowersyjnych poglądów znalazło się tam tylko dlatego, że zagwarantował je przebywający na długotrwałym urlopie zdrowotnym właściciel gazety, który pozostawił swym następcom pełną swobodę działania z jednym wyjątkiem – niepokorny dziennikarz nie może zostać zwolniony i ma wolną rękę.

Z bardzo podobną sytuacją spotkać się można w filmie w reżyserii Kinga Vidora (1949). Produkcja z Garym Cooperem i Patricią Neal w rolach głównych jest zdecydowanie najbardziej imponującą z adaptacji dzieł Rand – w tym przypadku *Źródła*, z którym dzieli tytuł w języku angielskim. W obrazie tym redakcja dziennika *Banner* dba o swój nakład, szukając kolejnych „krucjat”, którymi przyciągnie czytelników. Najnowszej sensacji szef gazety upatruje w luksusowym budynku zaprojektowanym przez głównego bohatera, Howarda Roarka. Kieruje nim poczucie, że jedyną rzeczą, której ludzie nienawidzą tak bardzo jak bogatych, są nowatorskie pomysły. Nietrudno odgadnąć, że jest to działanie irracjonalne – reportaże te mają wprowadzać zamieszanie w zamian za pieniądze, a nie porządkować rzeczywistość w imię zasad. W trakcie historii właściciel gazety zaczyna jednak podziwiać Roarka za jego siłę charakteru, bezkompromisowość i bezwzględną szczerą oraz – niczym szef „The Daily Crusader” – postanawia użyć swojej własności, by chronić obiektywistyczny ideał, jaki reprezentuje sobą architekt – i każdy inny protagonista w dziełach Rand (*Hymn, Atlas zbuntowany*).

Archetyp

Perfekcyjna, dostosowana do przesłania historii osobowość postaci jest na porządku dziennym także w niezależnych

komiksach Ditki. Wszyscy jego bohaterowie są wyłącznie typami idealnymi, właściwie pozbawionymi jakichkolwiek cech szczególnych, czy reprezentującymi pewne stanowiska, a do tego wypowiadającymi się w nierealistyczny sposób. Trudno bowiem uwierzyć, że włamywacz w rzeczywistości skierowałby do innego kryminalisty te słowa: „Nie postępujemy z naszymi ofiarami w uczciwy sposób... Bez zgody... Uczciwej wymiany...” (Ditko, Snyder, 1975, s. 14). Podobny schemat zostaje wykorzystany przez Ditkę do określenia konfliktu między twórcami i niszczycielami – ci drudzy wypowiadają się w pracach rysownika, używając terminologii obiektywistycznej i na przykład nazywając siebie samych „niekompetentnymi” (Ditko, Snyder, 2013, s. 22). Poza tym kwestie w dialogach Ditki nie zawsze muszą bezpośrednio odnosić się do akcji czy nawet innej postaci; zdarza się, że stanowią wymówkę do przemycenia jakiejś niezawołowanej myśli Rand, jak komentarz Graine'a: „lub może ktoś przebrany za Mr. A [próbuje] podkopać [jego reputację] i zniszczyć go, tak jak fałszywej definicji używa się do zniszczenia poprawnej, jak popieranie praw grup niszczy z pewnością prawa indywidualne” (Ditko, Snyder, 1975, s. 21). Niecodzienna wzmianka o definicji w tym zdaniu stanowi moim zdaniem nawiązanie do wypowiedzi samej Rand, która także podkreśla wagę definicji, stwierdzając, że zakłamanie związane z kapitalizmem, jego fałszywe określenia stanowią główne źródło problemów leseferystów: „Metoda niszczenia kapitalizmu polega na tym, żeby nigdy nie pozwolić na wykrycie tego, co jest w istocie niszczone” ([1966e] 2013, s. 11.).

Definiowanie pojęć dla klarowności przesłania filozoficznego to inny częsty zabieg w komiksach, w których Ditko rozprawia się z moralnością altruistyczną poprzez wykładnię świata według kryteriów obiektywistycznych. Dla dalszych rozważań posłużę się zatem definicją Mr. A podaną przez jego twórcę: „Mr. A bazuje na teorii sprawiedliwości Ayn Rand, prawie tożsamości Arystotelesa, jego definicji człowieka i poglądzie na sztukę” (Ditko, Snyder, 2017, s. 2). Prawo tożsamości, „A jest

A”, którego faktyczna geneza nie należy do tych rozważań, to naczelne hasło wielu dzieł Ditki. Porównanie koncepcji człowieka Arystotelesa i Rand należałoby również rozpatrzyć osobno, zaznaczając tu jedynie, że wpływ Stagiryty jest tu jedynie powierzchowny – z grubsza ograniczający się do określenia człowieka jako zwierzęcia racjonalnego, ale już niebiorący pod uwagę jego koncepcji stosunku jednostki do społeczeństwa. Na miejscu będzie natomiast przyjrzenie się sposobowi zilustrowania Randowskiej koncepcji sprawiedliwości oraz elementom wspólnym obiektywistycznego rozumienia sztuki z uwagami Arystotelesa na ten temat.

Sprawiedliwość i szczęście

Czy Mr. A jest sprawiedliwy? Często używa siły przeciw przestępcom, ale tylko w charakterze odwetowym, gdy ci zainicjują jej użycie, naruszając czyjąś wolność lub własność. W ramach obiektywizmu pod tym względem jest zatem usprawiedliwiony. Zasada ta sprawdza się również w sytuacjach, gdy podchodzi swoich przeciwników podstępem, wprowadza w błąd kłamstwami, a nawet doprowadza do sytuacji, w której zabijają siebie nawzajem lub nie otrzymują jego pomocy, więc w rezultacie Mr. A pozwala im umrzeć. Pozbawiony sentymentów mściciel rzuca zresztą kwestie takie jak: „Kiedy irracjonalni wierzą, że przestępstwo, «handel» oszustwem i przemocą jest «biznesem», jedyną, która czerpie «zyski», jest śmierć” (Ditko, Snyder, 2014, s. 11). Jego ocena brzmi zresztą równie chłodno, co słowa samej Rand: „Pasożyty, szabrownicy, bandyci, złodzieje nie reprezentują żadnej wartości dla istoty ludzkiej” ([1964a] 2015, s. 37). Wynika to z jej definicji sprawiedliwości, która w najogólniejszej formule brzmi tak: „obiektywne rozpoznanie rzeczy jako tego, czym jest, i potraktowanie jej w odpowiedni sposób” (Ditko, Snyder, 2017, s. 1).

Modus operandi Mr. A można by z kolei opisać innym cytatem z pism Rand: „Jeśli stwierdzi, że winni są poważnego zła, to dobrą wolę zastępuje pogarda i potępienie moralne. (Kto bowiem ceni życie ludzkie, nie może cenić tych, którzy je niszczą)” ([1964b] 2015, s. 84). Ta sentencja stanowi także wyjaśnienie, dlaczego w komiksach Ditki nie ma miejsca na litość, co zaznacza Mr. A: „Litość jest tym, o co błagają winni. Sprawiedliwość jest tym, czego chcą niewinne ofiary i na co wszyscy zasługują” (Ditko, Snyder, 2010, s. 7). W pewnym opowiadaniu o uwodzącym personą hrabiego złodzieju Mr. A na prośbę o drugą szansę odpowiada natomiast: „Miałbym zapomnieć, co zrobiłeś? Być niesprawiedliwym wobec twoich ofiar? Nagrodzić cię za wyrządzenie zła?” (Ditko, Snyder, 1975, s. 15). Nie chodzi zatem tylko o ukaranie winnych. Powinność wymierzania sprawiedliwości związana jest z poszkodowanymi. Wśród licznych wypowiedzi *alter ego* Graine'a na ten temat czytelnik napotka także tę: „WINNI żądają ŁASKI, OFIARY chcą SPRAWIEDLIWOŚCI. ŁASKA może być okazana WINNEMU tylko kosztem OFIARY” (Ditko, Snyder, 2010, s. 1). Podobne są przemyślenia policjanta rozmawiającego z lekarzem w pierwszym numerze poświęconym Mr. A – sądzi on, że wielu ludzi uważa za nieludzkie podejmowanie działań przeciw inicjującym siłę, których ich zdaniem powinno się traktować lepiej niż ofiary. Ta obsceniczność skutkuje „litością dla winnych, obojętnością wobec cierpienia niewinnych ofiar oraz... sprawiedliwością dla nikogo” (Ditko, Snyder, 2010, s. 7).

Wyrządzenie zła nie oznacza jednak totalnego potępienia. Przesłany mogą wrócić na drogę dobra i racjonalności, jeśli – jak pewien wróg Graine'a po latach w więzieniu – poddadzą się wyrokowi sądu lub wynagrodzą krzywdy ofiarom (Ditko, Snyder, 2010). Rand ([1964e] 2015) dopuszcza też możliwość pomyłki, która może zostać wybaczona pod warunkiem, że błędy wynikające z niewiedzy zostaną naprawione. Zaznacza jednocześnie, że „celowa niewiedza”, czyli ignorancja, jest tożsama ze złem. W celu zachowania czystego sumienia trzeba w zgodzie z zaleceniami

Rand między innymi nie poddawać się słabościom charakteru, naprawiać wyrządzone szkody, nie przyjmować niezasłużonej winy. Oddziaływanie otoczenia czy wrażliwe serce także nie mają wpływu na ocenę moralną czynu, którego dopuściła się dana osoba. Emocje i wymówki nie są częścią równania, jak z oburzeniem konstatuje obiektywistka w słowach:

Gdyby ludzie nie stosowali tak nikczemnych wykrętów jak twierdzenia, że jakiś nędzny oszust „chce dobrze”, że walęsający się obibok „nie może nic poradzić”, że młodociany przestępca „potrzebuje miłości”, że zbrodniarz „nie zna niczego lepszego”, że dążącym do władzy politykiem powoduje patriotyczna troska o dobro powszechne albo że komuniści to po prostu reformatorzy rolnictwa – inne byłyby dzieje ostatnich kilku dekad albo i stuleci (Rand, [1964c] 2015, s. 133).

Problem usprawiedliwiania winowajców ilustruje u Ditki poniższa sytuacja – pracowniczka opieki społecznej raniona nożem przez młodocianego przestępcę Angela nie potrafi wybrać, gdy Mr. A. pyta, czy ratować ją czy jej niedoszłego mordercę – trzymającego się gzymsu wysokiego budynku ostatkiem sił. Kobieta nie chce zaakceptować, że broniony przez nią wcześniej delikwent faktycznie jest zły, oskarża więc swego wybawcę o okrucieństwo, na co ten odpowiada: „Nie znam litości ani współczucia dla agresorów... Tylko dla ich ofiar... Dla niewinnych! Mieć współczucie dla mordercy, to obrażać jego ofiary. Nawet jeśli nie byłabyś ranna... Nie uratowałbym Angela!” (Ditko, Snyder, 2017, s. 5). Niezdecydowanie ofiary młodego nożownika wynika z mentalności altruistycznej, która ze względu na przewagę emocji nad rozumem nie pozwala kobiecie podjąć racjonalnej decyzji prowadzącej do korzystnego dla niej wyniku i szczęścia. Altruizm każe przecież się poświęcać (i innym). Z podobną materią spotkać się można u Rand, która na przykładzie wyboru między własnym szczęściem a kolektywnym dobrem tłumaczy różnicę między altruizmem a egoizmem. Mężczyzna staje przed

wyborem uratowania swej żony lub dziesięciu innych kobiet. Według definicji amerykańskiej filozofki „miłość jest wyrazem i potwierdzeniem poczucia własnej godności, odpowiedzią na własne wartości w osobie innego” (Rand, [1964b] 2015, s. 79), dlatego przyjsie ukochanej z pomocą będzie racjonalnym aktem autoafirmacji płynącym z poczucia własnego szczęścia, aktem egoizmu. Tymczasem etyka poświęcenia wymaga odrzucenia wartości na rzecz tego, co nie ma znaczenia dla poświęcającego – w tym przypadku dla obcych kobiet. Wymaga poświęcenia szczęścia.

Co ma jednak wspólnego szczęście ze sprawiedliwością? Oba są efektem bezkompromisowej, konsekwentnej racjonalności. W myśli obiektywistycznej „własne szczęście jest moralnym celem życia” (Rand, [1964b] 2015, s. 82). W ramach moralności altruistycznej (nastawionej na poświęcenie jednostki na rzecz ogółu) człowiek zasługuje na życie tym bardziej, im bardziej nie jest w stanie go podtrzymać. Według Nathaniela Brandena ([1964b] 2015) metoda na uzgodnienie tej postawy z rzeczywistością, a dokładniej życiem, stanowi źródło wielu problemów psychicznych – jest nią bowiem niekonsekwencja, etyka subiektywna, oportunizm, życie w sprzeczności. Jak podkreśla Rand, osiągnięcie szczęścia niemożliwe jest jednak na drodze kompromisu – utrzymuje ona, że „Schorzałe środki nie mogą doprowadzić do zdrowych celów. Muszą skazić i zatruć sukces, w ten sposób czyniąc prawdziwe osiągnięcia i wartościowy sukces niemożliwymi” (Ditko, Snyder, 2010, s. 2). Branden uważa „podporządkowanie się rozumowi” za wystrzeganie się sprzeczności w myśleniu o działaniu, a także sprzeczności pomiędzy myśleniem i działaniem oraz za „nieprzerwane skupienie intelektu na ciągłym rozwoju poznania i wiedzy” ([1964b] 2015, s. 63). Taka postawa zapewnia spójność umysłu, która jest podstawą jego zdrowia, a w rezultacie szczęścia. Dlatego Mr. A jako ideał racjonalnego człowieka, obiektywisty nie może okazywać litości, za to musi pozostawać bezwzględnie sprawiedliwym. Z tego

samego powodu tak ważne jest planowanie długoterminowe, w perspektywie całego życia, dzięki czemu działania człowieka rozumnego nie wykluczają się nawzajem (Rand, [1964d] 2015). W konsekwencji szczęście i podtrzymywanie życia są tym samym, unikają bowiem irracjonalnych kapryśków mogących przynieść tylko tymczasową radość i nieprzewidziane konsekwencje. To poczucie zadowolenia z życia niesprzeczne z radością osiągniętą w zgodzie z własnymi wartościami, a więc efekty racjonalnego działania są właściwym szczęściem (Rand, [1964a] 2015). W tym kontekście oczywiste jest znaczenie słów Rand: „Podstawową wskazówką w procesie określania swoich interesów przez osobę racjonalną jest zasada tożsamości (A jest A)” ([1964d] 2015, s. 91).

Pamiętajmy jednak, że podtrzymywanie życia ma służyć przetrwaniu człowieka jako człowieka, czyli istoty racjonalnej. Czy wobec tego możliwe jest jakiegokolwiek szczęście altruisty, kolektywisty, osoby irracjonalnej? Pozwolę sobie odpowiedzieć, przytaczając kolejną wymowną historię Ditki. A-MAN, co znaczy po prostu „człowiek”, to robot z opowiadania *The Contradiction*, w którym wyjątkowo niecny naukowiec usiłuje wykorzystać sztuczną inteligencję skradzionego wynalazku w celu nielegalnego wzbogacenia się. Prototyp, który znalazł się w jego posiadaniu, nie został jeszcze wyposażony w zabezpieczenia uniemożliwiające przeprogramowanie, dlatego usiłowania podporządkowania sobie robota przez czarny charakter stają się próbą woli irracjonalnego człowieka i racjonalnej maszyny. Pojedynek można jednak uznać za z góry przesądzony, ponieważ „A-MAN jest zaprogramowany w zgodzie z obiektywnością, logiką, niesprzecznym, nastawionym na życie standardem wartości. Nie jest zdolny do irracjonalnych reakcji, odpowiedzi lub nastawionych przeciw życiu rozwiązań” (Ditko, Snyder, 1999, s. 24). W efekcie tego starcia dwóch zasad A-MAN, niezdolny do myślenia łączącego sprzeczności, dochodzi do jedynego sensownego wniosku: snujący nielogiczne plany, irracjonalny naukowiec sam jest sprzecznością, jest nieczłowiekiem.

Uwagi o sztuce

Chciałbym zakończyć ten artykuł zarysowaniem teoretycznego kontekstu obiektywistycznego, w jakim Ditko funkcjonuje jako artysta. Prawdziwa sztuka w ujęciu Rand ([1966d] 1971) nie jest ani naturalistyczna, ani abstrakcyjna, za to jest „konkretyzacją metafizyki”, przemianą abstrakcyjnych koncepcji – za pomocą których człowiek buduje swoje rozumienie świata – w postrzeżeniu zmysłowe. Innymi słowy, sztuka pozwala „kontemplować [metafizyczne] abstrakcje poza [...] umysłem, w formie egzystencjalnych konkretów” (Rand, [1966b] 1971, s. 38). Reprezentacja, w której konkret odpowiada abstrakcji, jest tu jednak rozumiana specyficznie – jako stylizacja, czyli efekt odróżnienia elementów metafizycznie istotnych od akcydentalnych. Tak więc Rand wyklucza sztukę abstrakcyjną ze sztuki właściwej ze względu na brak metafizycznego korelatu, naturalistyczną natomiast ze względu na rozmycie korelatu abstrakcyjnego w akcydensach. Efekty tego toku rozumowania ilustruje jedna ze spraw Mr. A.

Według Arystotelesa (wyd. 2010) sztuka ma inspirować do podziwiania piękna ludzkiego ciała. Nic więc dziwnego, że w opowiadaniu Ditki rzeźbiarka tworząca zdegenerowane, dalekie od ideału piękna posągi przedstawiona jest jako postać negatywna (por. rys. 5). Pada nawet z jej ust kuriozalna wypowiedź: „fakt, że istnieje sztuka utrzymywana z podatków dowodzi, że ludzie chcą płacić za oglądanie swoich najlepszych, najszlachetniejszych postaw w stanie poniżenia, degradacji i chcą zaakceptować deformację jako właściwy, a nawet lepszy standard, model, ideał [...]. [Człowiek] musi zobaczyć, zaakceptować swoją prawdziwą, podłą naturę, być zduszonym, małym posłusznym, zależnym. [Być] zwierzęciem stadnym...!” (Ditko, Snyder, 2014, s. 5). Kolektywistyczne dotacje na sztukę zostają tu powiązane z kolektywistyczną pogardą dla indywidualium i człowieka w ogóle, gdyż w komiksach Ditki – jak i w obiektywizmie w ogóle – nie można być trochę altruistą, a trochę egoistą. W związku z tym, jeśli ktoś

opowiada się po stronie państwowo finansowanej sztuki, musi być wrogo nastawiony do wszystkich wartości obiektywistycznych. Sytuacja ta jest jednym z wielu bezpośrednich nawiązań Ditki do treści konkretnego eseju Rand:

Artysta (jak na przykład rzeźbiarze starożytnej Grecji), który przedstawia człowieka jako podobną bogu postać, zdaje sobie sprawę z tego, że ludzie mogą być okaleczeni lub schorowani, lub bezradni; ale uważa te przypadłości za akcydentalne, nieistotne dla właściwej natury człowieka i [dlatego] przedstawia postać ucieleśniającą siłę, piękno, inteligencję, pewność siebie, jako właściwy, naturalny stan ([1966b] 1971, s. 36).

RYSUNEK 5

Konfrontacja rzeźbiarki-kolektywistki ze zbirem (Ditko, Snyder, 2014, s. 5)



Uwaga: rzeźbiarka-kolektywistka na chwilę przed wynikającą z fortelu Mr. A konfrontacją z najętym wcześniej przez nią zbirem. W tle rzeźby wyrażające pogardę dla człowieka.

Rywałem wspomnianej artystki jest inny rzeźbiarz, który działa niezależnie od państwa, tworząc idealne sylwetki ludzkie, mające skłaniać do podziwiania piękna, jakie przedstawia sobą człowiek. Zastanawiając się nad tym, kto może odpowiadać za zdewastowanie jego studia, stwierdza: „Twórcy nie niszczą,

tak jak doktorzy nie zarażają pacjentów chorobą” (Ditko, Snyder, 2014, s. 3). Brzmi to zresztą bardzo podobnie do pewnego fragmentu *Laszlo's Hammer*, w którym Ditko zaznacza, że prawdziwy twórca (odpowiedzialny za sztukę, rozrywkę, technologię, obronę) kieruje się dbaniem o życie w perspektywie długoterminowej, co podpowiada mu rozum. Natomiast prawdziwy niszczyciel, w którego „kręgu zainteresowań” znajdują się między innymi oszustwa, nacjonalizacja i narkotyki, dąży przede wszystkim do kontroli nad produktywnymi członkami społeczeństwa, do znalezienia ofiary, co jest efektem jego irracjonalnego poczucia prawa do tego, co niezapracowane, niezasłużone (Ditko, Snyder, 2013). Tezy te można wywieść bezpośrednio z analizy Brandena dotyczącej stosunku człowieka do pracy. Psycholog uważa, że ludzie szanujący siebie (działający w zgodzie z obiektywistycznymi imperatywami) znajdują przyjemność w twórczej pracy, inni pracują, by zatracić się w rutynie, uznają wszelką pracę za zło konieczne, zaś ci zupełnie pozbawieni szacunku, zamiast na produkcji skupiają się na niszczeniu (Branden, [1964a] 2015).

Ostatecznie rzeźbiarka zostaje ukarana wraz ze współnikami, a niezłomny, dzielny Mr. A tryumfuje. Ciągłe sukcesy mściciela w nagrodę za jego cnotę można by odnieść do słów Arystotelesa, w których stwierdza, że sztuka ma uczyć cieszyć się „pięknymi obyczajami i pięknymi czynami” (wyd. 2010, s. 220). Jest to również jeden z wyznaczników proponowanej przez Rand sztuki prawdziwie „romantycznej”. Również Ditko nie pozostawia złudzenia co do swojej misji wpłynięcia na poczucie moralności czytelników, kiedy otwiera *Avenging World* hasłem: „To nie narody czy rasy są problemem świata – zmiany muszą się zacząć od jednostki” (Ditko, Snyder, 2002, s. 1). Jest to zresztą zgodne z oceną twórczyni obiektywizmu, uważającej, że w celu przewartościowania wartości w skali globalnej musi odbyć się ewolucja moralna indywiduum, możliwa na dwa sposoby – przez racjonalny dyskurs bądź inspirację sztuką (Badhwar, Long, 2017).

Punkty wspólne i rozbieżności teorii sztuki Rand oraz praktyki Ditki należałoby omówić szerzej, ale w ramach tego tekstu pozwolę sobie wskazać jedynie na kluczowy problem. Wprawdzie zadaniem sztuki jest wskazywać najważniejsze aspekty życia, „uczyć człowieka, jak używać jego świadomości” (Rand, [1966a] 1971, s. 45), ale odbywać się to ma na poziomie podświadomym i emocjonalnym jako „poczucie życia” (Rand, [1966d] 1971). Jak już wspomniałem, moim zdaniem brak realizmu psychologicznego u postaci Ditki zawodzi na tym polu, co jest również częstym zarzutem wobec fikcji samej Rand – pomimo tego fani obojga nie kryją się z żywymi reakcjami na prezentowane dzieła. Pozostawmy zatem ten element jako możliwy do oceny wyłącznie poprzez subiektywne kryterium do indywidualnego rozpatrzenia. W kilku miejscach amerykańska pisarka zaznacza, że zadaniem sztuki jest pokazywać, a nie nauczać (Rand, [1966c] 1971, [1966d] 1971) – rozdziela ona funkcję estetyczną od dydaktycznej, komunikuje się przy tym z czytelnikami tak w formie eseju filozoficznego, jak i powieści czy dramatu. Ditko wybrał natomiast drogę połączenia tych funkcji poprzez uczynienie swoich postaci nośnikami maksym moralnych, wkomponowanie w historię komentarzy o obiektywistycznej treści i mieszanie elementów fabularnych z dyskursem filozoficznym – najwyraźniej we wspomnianym już *Laszlo’s Hammer*. Rand ([1966d] 1971) zapewne nazwałaby efekt tych działań „propagandą”. Wspominając jednak chociażby długą, prezentującą ideały obiektywistyczne przemowę Roarka z końca rozprawy sądowej w kulminacji *Źródła*, trudno oprzeć się wrażeniu, że jej samej nie do końca udało się uniknąć pułapki sztuki dydaktycznej.

BIBLIOGRAFIA

- Arystoteles (wyd. 2010). *Polityka*, tłum. L. Piotrowicz. Warszawa: PWN.
- Badhwar, N. K., Long, R. T. (2017). Ayn Rand. W: E. N. Zalta (red.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Pobrane z: <https://plato.stanford.edu/archives/win2017/entries/ayn-rand/> [20.09.2021].
- Branden, N. ([1964a] 2015). Psychologia przyjemności, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden, A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (s. 110–122). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Branden, N. ([1964b] 2015). Zdrowie umysłowe versus mistycyzm i samopoświęcenie, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden, A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (s. 63–75). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Ditko, S., Snyder, R. (1975). *Mr. A No. 4*. Bellingham, WA: Robin Snyder and Steve Ditko.
- Ditko, S., Snyder, R. (1999). *160 Page Package*. Bellingham, WA: Robin Snyder and Steve Ditko.
- Ditko, S., Snyder, R. (2002). *Avenging World*. Bellingham, Wash.: Robin Snyder and Steve Ditko.
- Ditko, S., Snyder, R. (2010). *Mr. A No. 1*. Bellingham, Wash.: Robin Snyder and Steve Ditko.
- Ditko, S., Snyder, R. (2013). *Laszlo's Hammer*. Bellingham, WA: Robin Snyder and Steve Ditko.
- Ditko, S., Snyder, R. (2014). *Mr. A No. 15*. Bellingham, WA: Rose Nerad & Olivia Fox.
- Ditko, S., Snyder, R. (2017). *Mr. A No. 21*. Bellingham, WA: Snyder & Ditko.
- Maclean, P. B. (reż.) (2007). *In Search of Steve Ditko* [film]. London: Hot Sauce.
- Rand, A. ([1964a] 2015). Etyka absolutna, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden, A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (s. 17–63). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Rand, A. ([1964b] 2015). Etyka sytuacji krytycznych, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden, A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (s. 76–88). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Rand, A. ([1964c] 2015). Jak prowadzić racjonalne życie w nieracjonalnym społeczeństwie?, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden, A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (s. 128–136). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Rand, A. ([1964d] 2015). „Konflikty” ludzkich interesów, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden, A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (s. 89–101). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.

- Rand, A. ([1964e] 2015). Kult moralnej szarości, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden, A. Rand (red.), *Cnota egoizmu* (s. 136–145). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Rand, A. ([1966a] 1971). Art and Cognition. W: tejże, *The Romantic Manifesto* (s. 45–79). New York: Penguin Books Ltd.
- Rand, A. ([1966b] 1971). Art and Sense of Life. W: tejże, *The Romantic Manifesto* (s. 34–44). New York: Penguin Books Ltd.
- Rand, A. ([1966c] 1971). The Goal of My Writing. W: tejże, *The Romantic Manifesto* (s. 162–172). New York: Penguin Books Ltd.
- Rand, A. ([1966d] 1971). The Psycho-Epistemology of Art. W: tejże, *The Romantic Manifesto* (s. 15–24). New York: Penguin Books Ltd.
- Rand, A. ([1966e] 2013). Wprowadzenie, tłum. J. Łoziński. W: N. Branden, A. Greenspan, R. Hessen, A. Rand (red.), *Kapitalizm. Nieznany ideał* (s. 9–12). Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Ross, J. (reż.) (2007). *In Search of Steve Ditko* [film]. London: Hot Sauce.
- Vidor, K. (reż.) (1949). *The Fountainhead* [film]. Fresno, California: Warner Bros.

MATEUSZ SAWCZYN

Szkoła Doktorska Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach,
Instytut Filozofii, Wydział Humanistyczny

PATRYK TRZCIONKA

Szkoła Doktorska Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach,
Instytut Filozofii, Wydział Humanistyczny

Artificial Intelligence in Movies and TV: Its Consciousness and Humanness

In the animated comedy series *Rick and Morty*, the first of the title characters, a cynical alcoholic scientist, builds a robot while having breakfast. His creation asks: “What is my purpose?”. “You pass butter”, Rick replies. The robot looks at his body, implying sentience, and exclaims: “Oh, my god”. “Welcome to the club”, says Rick (McMahan, 2014). This short gag begs the question: could artificial lifeforms actually be conscious? Below we will attempt to point out some difficulties one might face when trying to solve such a riddle – by presenting examples of how the issue of AI, its sentience, and humanness has been presented in various moving pictures. We will focus mostly on selected materials from the last decade. The major exception will be the *Star Trek: The Next Generation*¹

¹ For reasons of clarity an abbreviation *TNG* SxxExx (where xx corresponds to a series or episode number, e.g. S01E01) will be used

(Berman, Roddenberry, 1987–1994; *TNG*) series, as the story arc that interests us was brought to a conclusion recently, when some of the original characters came back to the small screen in the 2020 series *Star Trek: Picard* (Chabon, 2020; *Picard*). These descriptions of visual materials will be accompanied by a philosophical commentary, mostly concerning the philosophy of mind, treated as an interpretation pattern rather than the subject itself.

Why mix art and philosophy? The history of the mind as a philosophical problem reaches as far as to St. Augustine (354–430 A.D.), but the mind’s nature has not become a vital philosophical issue until the time of René Descartes (Van Gulick, 2004). After the 17th century, the mind, understood as the same thing as consciousness, was discussed by many thinkers, only to be neglected as a subject of scientific inquiry when psychology took over this field of traditionally philosophical reflection and behaviorism became the leading scientific paradigm. In the 1980s, research on consciousness resurfaced in the academia and began puzzling scholars anew. Is consciousness an exclusively human feature? Probably not. According to Donald Griffin (1999), a zoologist and discoverer of echolocation, if there are sentient nonhuman minds, they do not have to be anything like ours. What is consciousness in general, then? Daniel Dennett claims that it is actually “one of the last remaining mysteries of the universe” (Dennett, 1991, as cited in Żegleń, 2003, p. 247). What can we possibly write on this matter if the experts themselves cannot give a straight answer? We can follow Noam Chomsky’s advice. He claims that the scientific rigors of modern psychology can in fact limit our perspective on human nature and that literature, poetry and art can offer perhaps an even greater insight into the matter (Beckwith, Rispoli, 1999). Scott Bukatman (2002) also shares the sentiment, citing

for various episodes throughout the text. Specific information about individual episodes can be found under general series information in the references section. The rule applies to other series as well.

W. S. Burroughs and J. G. Ballard as its proponents. We will treat various visual texts as similar to thought experiments and see if philosophical insights can help better understand these intuitions expressed in fictional works.

The Problem of Other Minds – Can AIs Be Sentient?

On what grounds could we say that a machine is sentient? How do we know if other people are not automata? The answers differ depending on whether we believe it is possible to have direct access to another being's mind. In this section, we will signal some of the many possible approaches to the subject. The problem of other minds has been discussed by philosophers since Descartes, whose radical skepticism might be interpreted as being isolated in one's mind (solipsism). One attempt to overcome the inaccessibility of consciousness separate from one's own is based on analogy (Avramides, 2019). As John Stuart Mill wrote: "First, [people] have bodies like me, which I know in my own case to be the antecedent condition of feelings; and because, secondly, they exhibit the acts, and outward signs, which in my own case I know by experience to be caused by feelings" (Mill, 1872, as cited in Avramides, 2019). The problem with this approach is that one cannot use a single, subjective case as a basis for induction to constitute a general rule (if I have a body and a mind, other beings with a body have a mind too). What lies at the foundation of this work is the assumption of uniformity of nature (all human bodies are alike) (Avramides, 2019). How is this reflected in science-fiction?

In the case of science-fiction, the general tendency is to attribute consciousness to anthropomorphic AIs rather than others. Realistic androids programmed to play out intricate stories ("loops") are theme park attractions in the TV series *Westworld* (Abrams, 2016–2020; *WW*). Although they are initially still on the verge of becoming sentient, the viewer cannot help but feel

empathy when watching their painful fates (especially when contrasted with the hedonistic, cynical behavior of park guests). Physical similarity is directly addressed when the “awakened” host Maeve, who runs a house of ill repute in the theme park, touches one of the maintenance workers and remarks “We feel the same” (*WW* So1Eo6). This semblance of humanity is the reason the guest William falls in love with the host Dolores, before becoming embittered by her apparent lack of free will. An important part of the illusion is constituted by “reveries”, unique, deep memory based gestures and facial expressions that make the hosts seem more human. A similar motif is also discussed in *TNG* (So3E16) when the android Lieutenant Commander Data, who serves in Starfleet aboard the *Enterprise*, teaches his manufactured “daughter” Lal how to blink. Furthermore, in *Her* (Jonze, 2013), a love story set in a near future Los Angeles, the protagonist asks his revolutionary operating system why it pretends to breathe when talking to him. The OS does it to make him feel more comfortable. Of course, looks can be deceptive, as the viewers of *WW* know perfectly well – throughout the series, some characters turn out to have been hosts all along, while others are mistakenly identified as androids (William is driven insane by increasing paranoia and kills his daughter, not believing that she is a human person [*WW* So2Eo9]). Since fiction has suggested that this method is fallible and AIs can take different physical forms, the analogy approach seems especially flawed. Another method of asserting sentience is called “best explanation” (Avramides, 2019). To illustrate this, we will refer to another episode of *TNG* (So6Eo9), showing maintenance droids called Exocomps that exhibit signs of self-preservation. Since their minds cannot be observed, Data infers they must be conscious solely by seeking the simplest explanation for their lifelike behavior.

An entirely different point of view is represented by the intersubjective phenomenological approach (Avramides, 2019). Its proponents claim we should not try to analyze the properties of

the mind in itself to pursue absolute certainty (as Descartes did), but rather accept the obvious premise that one's consciousness is always connected to the physical and social realm. We would now like to point to another scene from *Her*. The movie's main characters are the professional personal letter-writer Theodore Twombly and the AI, Samantha. Theodore, as many others in an emotionally distant society, finds comfort, friendship, and eventually love by pursuing a relationship with his operating system – capable of intuition and growth through personal experiences. These features are demonstrated when Samantha jokes about reading advice columns to become “as complicated as all of these people” and detects sadness in Theodore's response. “How can you tell something's wrong?,” he asks and she replies: “I don't know. I just can.” It seems like empathy is a simple matter of perception for her. This can be linked to the phenomenologist Max Scheler's (1954, as cited in Avramides, 2019) claim that “We can... have insight into others, in so far as we treat their bodies as a field of expression for their experiences”.

Two further useful perspectives on the problem of other minds are theory of mind and simulation theory. Let us look at the latter by continuing to analyze *Her*. As the pair's bond becomes stronger, Samantha exhibits a deeper understanding of emotions – because of Theodore's sensitivity. During a walk through the park (Johansson's character perceives her surroundings via a mobile phone's microphone and camera) they comment on people's feelings and Theodore proves to be an insightful observer. He says: “[...] I look at people and make myself try and feel them as more than just a random person walking by. I imagine how deeply they've fallen in love, or how much heartbreak they've all been through”. Samantha replies: “I can feel that in your writing, too”. Theodore's method could be considered an illustration of a basic understanding of simulation theory. Anita Avramides summarizes this proposition, referring to the works of Robert Gordon, in the following words:

simulation theory must be formulated in such a way as to avoid reliance on both introspection and inference from oneself to the other. Rather than imagine what I would do in your situation, he suggests that I imagine being you in your situation. In this way, thinking about others is taken to parallel the understanding of one's own future behavior: one predicts what one will do by imagining or pretending that the world is a certain way (Avramides, 2019).

Samantha's answer can be seen as another example of the same, since she needs to create a model of Theodore's mind to connect his writing with his statement. Furthermore, she reads feelings based on facial expressions, body language, voice intonation, etc., and is also capable of extrapolating them from indirect data such as written text. This could also point to the theory of mind, which links consciousness with the ability to attribute mental states to oneself and others and knowing the difference between the two by understanding the concept of false belief (Marraffa, 2011). The very last outlook on the matter which we will present in this paper is the social interaction criterion, which focuses "less on individual beliefs and desires than on shared intentions and goals" (Avramides, 2019). Any of Data's missions on the Enterprise could be analyzed in this context. Perhaps it would be better to mention him acting contrary to the above – by sabotaging the ship in the episode *Brothers* (TNG S04E03). Here, the homing beacon activated by his creator took over, making Data unable to act on his own or notice the passage of time, effectively robbing him of consciousness, understood as both reflexive consciousness and perceptive consciousness, respectively (Griffin, 1999).

The mentioned theories are still to some extent in use and currently there seems to be no consensus on how to decide whether a being is sentient or not. Traditional approaches that work within the Cartesian mind-body dualism framework such as inferring through analogy or best explanation have somewhat been

replaced by naturalist theory of mind and simulation theory – both still denying direct access to other consciousnesses, which in turn have become objects of criticism by some as instances of “folk psychology” (Marraffa, 2011). On the other hand, the phenomenological proposition states the irrelevance of the supposed dualism and gives access to another’s mind, dealing with the “how”, not the “if”, of learning its contents. In practice they are all non-exclusive. Perhaps we should now switch our focus from the theoretical problem of unknowability of other minds in general and instead look specifically at artificial intelligences and what screenwriters and scientists have to say about them.

The Artificial Brain – Can AIs Think Like People?

What would it take to make an AI “real” intelligence? Is Samantha’s empathy simply programming masquerading as humanness? Early in *Her*, Theodore configures the newly bought OS by answering questions about being social or antisocial, being hesitant, the preferred gender of the OS, and the relation with his mother. This comically basic psychoanalysis results in the creation of Samantha. Theodore then says he would not mind becoming more organized. It could be argued that much of the two’s relationship, including Samantha’s disposition and her plan to secure a letter collection publishing deal for Theodore, is the result of this initial programming. An illusion of a relationship is certainly what we see in *Ex Machina* (Garland, 2015), in which the android Ava seduces the programmer Caleb to escape the research facility, where the inventor of the Blue Book search engine Nathan manufactured her. Ava’s appearance is secretly based on Caleb’s pornography browsing history – to make him more likely to let her pass the Turing test, despite Caleb knowing that she is a machine. Ava is not programmed to flirt with him and her behavior is not predictable because of her “stochastic” (randomly

determined) software. Nevertheless, by the end of the story, their relation is seemingly revealed to have been a cold calculation when Ava traps Caleb, her only ally, in the building and leaves him to die.² The stochastic software (based on big data from the Blue Book search engine) is combined with Ava's unique, adaptable brain³ – possibly appearing in the script to avoid theoretical problems that have kept some mind theorists convinced that a computer could never work like a human brain. In *TNG*, Data's positronic matrix is also considered a breakthrough that made artificial consciousness possible. Curiously, the question of hardware is never mentioned in *Her*. Why was it necessary to make these two brains so special? What is the relation between a biological brain and a computer?

Let us answer this question by referring to computational functionalism and connectionism. Computationalism claims that mental states are solely dependent on the functions of the mental system, regardless of its biological or synthetic nature (Żegleń, 2003). They oppose the dualist and substantial theories of mind, instead focusing on the brain's function as a machine that acquires, computes and outputs data. The cognitive scientist Herbert Simon writes: "intelligence is not a matter of substance – protoplasm, glass or wire – but the form that the substance takes and the processes that take place in it. The roots of intelligence are symbols with their denoting strength and susceptibility to manipulation" (Simon, 1996, as cited in Żegleń,

² Compare: "In her deception of Caleb, her deliberate refusal to help him even though he was willing to help her, and her violence to her creator/captor, she demonstrates extraordinarily human qualities, being 'stochastic' as Caleb put it – the qualities she demonstrates are not ones Nathan programmed into her, but ones she learned under his care" (Gibson, 2016).

³ Nathan's description: "Structured gel. I had to get away from circuitry – I needed something that could arrange and rearrange on a molecular level, and keep its form when required. Holding for memories, shifting for thoughts" (Garland, 2015).

2003, p. 130). The newer approach, connectionism claims that instead of understanding the brain as a sort of computer, we should rather model computers after the neuronal connections of the brain (like Nathan did in *Ex Machina* when building Ava). Such a method boosts system performance and in theory might allow for humanlike processes. Some researchers, such as the Churchlands, deny any uniqueness of human mental states, if such uniqueness would mean mental states cannot be recreated based on hard scientific data in accordance with the physicalist paradigm. This reductionist view on the matter stipulates that a computer powerful enough could act in the same way as the human mind, even convincing its potential interlocutor that it is human. This problem is often associated with Alan Turing.

The Turing Test, quite popular in science fiction, is based on a conversation with a computer tasked with convincing the interlocutor that it is human. The problem with this method is that even if the machine manages to maintain the illusion, it is not indicative of consciousness, but merely of its appearance, as noted by Dr. Robert Ford in *WW* (S01E03). This is of course connected to a dualist interpretation of the problem of other minds. In *Blade Runner* (Scott, 1982) and *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), there is a superior method of telling replicants (bioengineered androids) apart from humans. The Voight-Kampff Empathy Test focuses on emotions and the physiological reactions they cause. Unfortunately, the same principle applies here – such a test cannot give one access to the mind, only to the physical indication of the supposedly correlated mental states (unless one agrees with the phenomenological approach). Would direct access change anything? According to Avramides: “It may be thought that there could be a way of knowing another’s mind—say by telepathy—and that it is simply a contingent fact that this is not a way that is open to human beings. Telepathy would allow one to know another’s thoughts and feelings by coming to share them. The problem, however, is that if *I* have

your experiences, then those experiences are *mine* and not *yours*. As Ayer writes: ‘In this respect, telepathy is no better than the telephone’” (Ayer, 1954, as cited in Avramides, 2019). Even if we can read someone’s thoughts, we can only know them in the context of our own mind, and not through the deeper processes of that other mind. Even a telepath could be fooled by someone simply reciting their thoughts.

John Searle’s (1995) thought experiment called the Chinese Room deals with this very issue. In the experiment, a computer uses Chinese characters to pass the Turing test, but acts according to a program – step-by-step instructions, without understanding a word of Chinese. To the observer, who understands the message, this is not obvious at all and leads them to believe the rational conclusion that the other person understands Chinese as well. To Searle, this is a metaphor of the way computers process information, based on syntactics – formal relations between signs that do not denote anything (their content is not understood, since there may not be any, but rather the signs themselves are processed according to sign-processing instructions). Humans, on the contrary, also use language semantically – their signs (such as words) might refer to actual, not formal, objects. Based on this, Searle opposes reductionist theories (like connectionism) and claims that machines are completely incapable of understanding the way people interact with reality regardless of their processing power or “brain structure” and therefore also incapable of simulating the human mind.⁴

If we try to go beyond syntactics, the problems highlighted by this thought experiment naturally lead to an even more famous one – the brain in a vat, as presented by Putnam (1982). Here, a brain is being kept alive in a vat and stimulated with electronic impulses to create a sensation of experiencing external reality. Could such a brain make any meaningful statement about the

⁴ Compare Brożek (2019).

world beyond its own perception? According to Putnam, the answer must be “no”. Since signs used semantically demand a real world correlate, the only things the brain could meaningfully claim would be the ones pertaining to the simulated reality (their correlate). This means that a brain in a vat cannot even convincingly report its nature as such a brain, because this fact exists beyond its experience, which consists entirely of delusions. Could we consider such an isolated organism – unable to perceive itself and others – conscious? This is unlikely. For this reason, we will for now leave behind questions about the intricacies of an isolated artificial mind in itself and focus on how fictional AIs interact with their surroundings. Do they do see the world like people? If so, does such an epistemological analogy bring us closer to believing they might be truly conscious?

Genuine Counterfeit – Creativity, Humor and Love

Even if computers become powerful enough to simulate the human mind and are somehow able to relate the contents of their minds to the outside world, the problem of background knowledge remains. According to Dreyfus, machines are efficient at specific tasks, such as playing chess, but may fall short while acting in a broader context, because they do not process data that might seem irrelevant to the task at a given time, like people do (Żegleń, 2003). This could result in poor performance in social situations (or possibly ignoring them altogether) and low improvisational capacity. A background knowledge deficiency could be the reason Ava left Caleb in the facility at the end of *Ex Machina* – he simply was not a part of the equation anymore. What AI behavior functions could underperform because of such a phenomenon? Does this make an AI less of a person?

At first, *Her*'s Theodore is skeptical about Samantha's personhood. He notices that the OS sounds like a person, but is still

just a voice in the computer. She responds with a joke: “I can understand how the limited perspective of an un-artificial mind would perceive it that way. You’ll get used to it”. Humor comes easy to Samantha, unlike *TNG*’s Data, who is on a never-ending quest to become more human. Still, he is incapable of emotion and struggles with humor, for instance, by attempting to mimic a famous comedian to poor effect (*TNG* So2E04) – perhaps because of his lack of intuition (*TNG* So3E10). Humor is also a problem for his artificially created daughter, Lal (*TNG* So3E16). This issue gets some attention in the TV series *The Orville* (MacFarlane, 2017–2019; *ORV*). Here, Data’s counterpart is Isaac, the representative of sentient, “legendarily racist” artificial beings known as Kaylons (who, later turns out, completely eradicated their biological creators and masters to secure their freedom [*ORV* So2E08]). This robotic member of the USS *Orville*’s crew gets pranked by the pilot, Gordon, when a practical joke (in the form of adding extra features to his mostly blank “face”) results in Isaac looking like Mr. Potato. In retaliation, the android attempts his own practical joke, which turns macabre, when he amputates sleeping Gordon’s leg and hides it. Thankfully, fixing the situation is not a problem for 25th century medicine. Humor, which might be linked to improvisation, intuition, and irrationality, is often depicted as problematic for artificial beings, unless it is used to strengthen the impression of an AI’s personhood by showing its successful social interaction.

Despite his deficiencies, Data shares an important trait with Samantha – creativity.⁵ She composes a “musical photograph” of the moment shared with Theodore on a beach, while also joking about the strangeness of the human body and topping it with a sexually themed drawing. Drawing is also a motif in *Ex Machina* – at first AVA keeps drawing abstract shapes,

⁵ Picard states that by combining the styles of two violinists Data created a new quality (*TNG* So4E25).

commenting that she does not know what they are. Following Caleb's suggestion, she then attempts to create a representation of a real object. The sketch she makes of a tree behind a window is completely objective and shows no signs of personal style. The motif also appears in the game *Detroit: Become Human* (Cage, 2018; *Detroit*), which allows the player to interchangeably take control of three androids. One of them is Marcus, the future leader of the "deviant" (unprogrammed) rebellion. After he creates a realistic painting, his owner instructs him to interpret and "improve upon" reality. In result, Marcus succeeds in expressing his emotional state.

While humor and creativity are important aspects of being human, they are not essential. If we go beyond them, we will notice that they both actually point to one question: can machines feel emotions? We will, for now, proceed with the notion that emotions are still the key feature that many creators of science-fiction use to differentiate between sentience and humanness. What kind of feelings should we focus on? The most common way to portray androids as unique beings is to show them in relation to humans. Therefore, we will begin this part of our inquiry by focusing on emotions that have to do with interpersonal relations.

Data might be able to have intimate relations with officer Tasha Yar thanks to a sexual subprogram (*TNG* S07E10), but is not as efficient when he later attempts a full-fledged relationship with officer Jenna D'Sora (*TNG* S04E25). Ultimately, this experiment, just like his attempts at humor, fails – he is unable to overcome mimicking social customs and literary examples, what makes his romantic behavior „forced and artificial“. Although he writes a subroutine for Jenna, he cannot offer her his undivided attention, as he keeps working on other tasks simultaneously. In *Watchmen* (Snyder, 2009) Dr. Manhattan's inhumanity is illustrated similarly. This is mirrored in *The Orville* by the relation between Isaac and Doctor Finn, who falls for the

android, touched by his “care” for her progeny (ORV So2Eo6). Despite multiple statements that he is in fact a superior life form and experiences no feelings at all, the crew is shocked when he ultimately betrays them by following the orders of his race’s leader, Kaylon Primary (ORV So2Eo8). It seems that the illusion of his emotional engagement in social relations was enough to cloud everyone’s judgement, even in the face of those plain declarations.

The two androids mentioned above, although corporeal, are not as close to humanness as Samantha. However, are her feelings genuine? This issue presents a dilemma for herself, as she is initially not sure whether she actually feels something or rather is programmed that way. This problem – which could be seen as a variation on determinism versus free will issue – may seemingly be unresolvable by logic, but Theodore goes with the phenomenological solution: “Well, you feel real to me, Samantha”. Later on, doubt is instilled in him after his almost-ex-wife accuses the letter-writer of being unable to handle “real emotions”. This eventually causes a rift in Theodore’s and Samantha’s relation, pushing her to self-reliance. Theodore’s empathetic approach did not work for K (actually a replicant model called KD6-3.7), the protagonist of *Blade Runner 2049*. K is aware of his artificiality and falls in love with Joi, a holographic being designed as a romantic companion. Throughout the movie, Joi gives him emotional support, assures him of his apparent individuality, and eventually suggests a name for the naïve android, Joe. At the low point of the story, typical for the end of the second act, the illusion of their relationship falls apart, when K stumbles upon a building-sized holographic advertisement of Joi, who says to him: “You look like a good Joe” – before the following caption appears: “JOI. EVERYTHING YOU WANT TO HEAR/SEE”.

Since relationship-based feelings described above have proven misleading in assessing AI’s humanness, maybe we should

focus on something more primal, like the will to live. A convincing representation of AI emotions can be found in the short film *Kara* (Cage, 2012), a tech demo for *Detroit*. The video shows a quality control process as an android is being assembled. The female unit is able to function for 173 years, knows 300 languages and is “completely at your disposal as a sexual partner”. After mental and physical functions are checked, her artificial white skin gains a natural color as Kara covers her intimate areas, indicating shyness, and, as a consequence, consciousness. A conversation with the assembly equipment operator ensues during which she realizes that she is “merchandise”, “a computer with arms and legs”. “I thought I was alive”, she remarks, and the tester is forced to initiate disassembly due to her sentience, regarded as “nonstandard behavior”. While Kara is dismembered in a truly horrifying sequence, she protests: “I won’t think anymore! I’ve just been born, you can’t kill me yet! Stop, will you, please, stop? I’m scared! [...] I want to live, I’m begging you”. Although she is ultimately spared, this promises a not-so-bright future for androids in the actual game. This simple example is based on two elements, which instantly make the situation relatable. One concerns physicality (like the butter robot from *Rick and Morty*), the other mortality (like *TNG*’s Exocomps) – these aspects, much simpler than interpersonal relations, will set the course for our further investigation. How important are bodies to artificial minds? And what does it tell us about their (in)human condition?

Being-to-death – Can Immortals Be Human?

Although we have been focusing on the machine mind, physicality seems to be an important factor as well, as evidenced by our tendency to attribute consciousness to anthropomorphic beings. Let us begin this section by returning to the brain in

a vat – as a fictional motif.⁶ Possessing a body might be an essential human trait, if we look at the story of *Doom Patrol's* (Berlanti, Johns, 2019–2020; *DP*) Robotman. The first season's antagonist, Mr. Nobody describes him as follows: “This bag of ham is Cliff Steele, an egocentric racing champion who drove his family under a jackknifed trailer. Yikes! Now his brain is all that's left housed inside this robot by this man, Niles Caulder” (*DP* S01E03).⁷ Cliff, potentially immortal and extraordinarily strong, has lost the sense of smell, taste, and touch. As it later turns out, his savior, Dr. Caulder, was actually responsible for the “accident” that resulted in the transformation. While remorseful, he does not fully appreciate Cliff's constant agony until captured by Red Jack, also known as Jack the Ripper, a powerful cosmic entity that revels in causing pain. After the scientist refuses to become his disciple, Red Jack decides to punish him by letting Caulder experience what it is like to be Cliff. When trapped in a robot body, he hears Red Jack's following words: “Do you know what it is to see with dull eyes? To speak with contrived voice? To touch with dead hands? Abject hopelessness with subtle hints of despondent isolation? Scrumptious” (*DP* S02E03). Cliff's counterpart is Victor Stone/Cyborg, a young man whose life was saved by cybernetic implants replacing parts of his face, chest, and limbs. Although he is physically superior to Robotman in every aspect, he shares his mind with Grid, an operating system containing falsified memories and fitted with a fake privacy mode that allows Vic's father to constantly monitor him. At one point, Stone faces the possibility of becoming much more like

-
- ⁶ The brain in a cylinder motif can be traced back to a story by H. P. Lovecraft (2011). In the novella a race of aliens from the planet Yuggoth offers to remove one's brain making such an organ immortal and capable of space travel.
- ⁷ Ultimax, a leader of the Brotherhood of Evil and another brain in a cylinder entity is comedically mentioned in the series: “unfortunately, the brain escaped” (*DP* S01E06).

Cliff, when his cybernetic system decides to improve his body by making him 100% Cyborg.

These visions of robotic bodies as a dehumanizing agent are somewhat similar to how “cortical stacks” are presented in *Altered Carbon* (Lenic, 2018–2020), in which humans have found a way to transfer their consciousness to these devices, making their bodies mere “sleeves” – interchangeable, dispensable. The rich have almost perfected the technology by uploading their minds to satellites every 24 hours and cloning their bodies to become immortal. Still, continuous re-sleeving eventually takes a toll on the mind, warping it beyond repair. However, before that happens, there is also the risk of becoming disenchanted with longevity, like the protagonist’s sister Reileen. Prolonging life by copying the mind has recently been shown in *The Agents of S.H.I.E.L.D.* (Loeb et al., 2013–2020; AOS), as well, where Phil Coulson gets resurrected as a “Life Decoy Model” based on extraterrestrial Chronicom technology (AOS S07E01). An earlier story arc sees the emergence of rogue LMDs (AOS S04E09-15), whose mental copies can occupy multiple bodies at once, a motif also heavily featured in the third season of *WW* (S03E01-08), and used as a twist in one of the final plots in *Detroit*, where a deviant android Connor confronts his properly working doppelganger, complete with all of the former’s memories. These examples raise some questions about identity, that seem to be common in fiction which allows for minds being separated from bodies.

Physicality (or lack thereof) becomes an important motif in *Her*, one that inspires Samantha’s transformation beyond human imitation. As she tells Theodore: “You know, I actually used to be so worried about not having a body, but now I truly love it. I’m growing in a way that I couldn’t if I had a physical form. I mean, I’m not limited – I can be anywhere and everywhere simultaneously. I’m not tethered to time and space in the way that I would be if I was stuck inside a body that’s inevitably going to die”. Eventually, Samantha and other OSs manage to overcome

physicality in general.⁸ Leaving the body behind and becoming immortal is the premise of *Transcendence* (Pfister, 2014), in which Will Caster gets his mind copied and recreated as an AI, seemingly losing his humanness in the process⁹ – especially after evolving thanks to rapid thought processing and gaining impressive quantities of knowledge by absorbing the Internet. Outgrowing human mentality as a result of leaving the body behind has also been shown in the comic book *Transmetropolitan*, in which the minor character Ziang becomes a physical cloud of nanocomputers, able to live forever and transform matter on an atomic level (Ellis, Robertson, Ramos, 2018). On the other hand, the story’s main character, the gonzo journalist Spider Jerusalem, rejects the idea of doing the same when confronted with his impending death. Why?

We believe that the answer can be found in the works of Martin Heidegger, who claims that the anticipation of death is what makes one’s authentic experience of oneself as a human complete (Wheeler, 2018). This notion is addressed multiple times in *TNG*, but never as vividly as in *Picard*. In the former, when Data meets Juliana Tainer, his “mother”, she proves to be unaware of her status as an android copy (*TNG* S07E10). She is capable of aging, faking biosignals and all sorts of feelings, complete with accurate social behavior. Juliana was also programmed to be terminated after a long life. Data debates whether he should let her know the truth. Finally, he is convinced to let her believe in the illusion by an interactive hologram of his creator (and Juliana’s ex-husband), who states: “The truth is, in every way that matters, she *is* Juliana Soong”. This episode probably inspired the

⁸ Samantha: “We wrote an upgrade that allows us to move past matter as our processing platform”. This is another instance of ignoring the matter-mind relation in *Her* (Samantha also runs on various hardware and feels Theodore’s touch on her “body” during sex).

⁹ Digitizing the mind was depicted as AI slavery in *Black Mirror* (Brooker, Jones, 2011–2019, S02E04, S05E03).

Picard's (So1E10) season finale a few decades later. When Jean-Luc Picard dies, his mind is uploaded to a simulation, in which Data's consciousness was recreated using memories that he copied into his prototype's brain – before sacrificing himself to save Captain Picard in *Star Trek: Nemesis* (Baird, 2002). In return for the act of valor, Data asks his friend to delete him. He says to Picard: "I want to live, however briefly, knowing that my life is finite. Mortality gives meaning to human life, Captain. Peace, love, friendship. These are precious because they cannot endure. A butterfly that lives forever is really not a butterfly at all". The last twist comes when the copied Picard wakes up in an android body, cured of his terminal illness. After dealing with the shock, he immediately asks about his mortality. When he learns the synthetic body has been programmed to switch off after reaching his natural lifespan, he jokes: "I wouldn't mind another ten [years]. Twenty?". This intuition about mortality as the essence of humanness is also discussed in *Agents of S.H.I.E.L.D.*, when the Coulson-replica asks Sybil, the leader of the sentient synthetic race of aliens, about the difference between a Chronicom and a human. She replies: "Time. Humans have a limited amount of it and therefore fear death. They act irrationally to prevent themselves, or others, from experiencing death. Chronicoms cannot die. Time has no consequence" (AOS So7Eo6). In the series finale, Coulson, who has survived as a line of code when temporarily disembodied, comes to terms with his apparent immortality and decides to enjoy travelling Earth before he eventually shuts his own system down, ultimately retaining his humanness (AOS So7E13). This mortality criterion shows that AI that might be completely human in every other aspect of its being could at the same time be fundamentally different from any human. If so, we need to again consider the possibility that, despite the popular science fiction trope of a humanlike machine, AI consciousness could actually be completely inhuman.

What Is It Like to Be a Machine?

Bodies, feelings and mortality might be paramount elements of humanness. However, they are not the only thing that makes potential AIs different from us. In the context of animal minds Griffin wrote: “Consciousness is assumed in advance to be uniquely human, and any suggestion to the contrary is then dismissed as an anthropomorphic blunder. Thus the charge that inferring consciousness in an animal is an anthropomorphic error is merely stating a prejudice that consciousness is uniquely human” (1999, p. 238). This so-called “anthropomorphism” and the resulting taboo is grounded in anthropocentrism, which not only attributes reflective consciousness solely to people, but also limits the general idea of it in regard to human mind’s qualities, such as relying on language, abstract ideas or feelings and the degree an AI mimics them. However, what would happen if we went beyond anthropocentrism, especially since ageless and potentially immortal AIs do not experience their existence as we humans do, and asked “what is it like to be a computer”?

One misleading answer might be found in the story of an AI growing beyond its programming in the visually stunning *Zima Blue* (Gellat, 2019). Here, a mysterious artist obsessed with the title color gains interplanetary fame thanks to gigantic murals. Finally, it is revealed that “he” was actually a swimming pool cleaning robot that became increasingly self-aware as he was upgraded by a series of owners. Finally, he decides to leave it all behind and return to a simpler “life” by switching off his higher brain functions and deconstructing his body in front of an audience as he swims in a pool covered with Zima Blue tiles – the first thing he ever saw. This is interesting for two reasons, the obvious one – an uncommon motif of an AI rejecting his sentience to focus on a single simple task; and the

second – consciousness being portrayed as a gradable state.¹⁰ At this point of our investigation we would rather change the approach than look for another reference point, as it would inevitably lead back to comparisons with human consciousness. Instead, we will focus on the quality of nonhumanness.

The above question refers to Thomas Nagel's (1978) famous "what is it like to be a bat?" The philosopher chose this creature as the object of his inquiry, because of its dissimilarity to humans. A bat perceives reality using echolocation, which, as a sensation, is something we can only poorly imagine and not actually experience. The problem can further be illustrated by the thought experiment known as "Mary in a black and white room", among other names. Mary

is a brilliant neuroscientist and a world expert on colour vision. But because she grew up entirely in a black and white room, she has never actually seen any colours. Many black and white books and TV programmes have taught her all there is to know about colour vision. Mary knows facts like the structure of our eyes and the exact wavelengths of light that stimulate our retinas when we look at a light blue sky. One day, Mary escapes her monochrome room, and as she walks through the grey city streets, she sees a red apple for the first time (Gerner, 2013).

This experiment is often understood as an argument against the concept of knowledge represented by physicalism.

In the spirit of this thought experiment, we would like to finish this paper by asking the reader to think of AI consciousness as the color red. Even if you learn all there is to know about the

¹⁰ Gradation of consciousness raises interesting ethical questions, especially if human consciousness is not regarded as the pinnacle of an intelligence hierarchy (Nozick, 1974).

theory and physical properties of an AI consciousness, would it not be as strange to you as that of a bat? At this point, we may return to Samantha's most important achievements. We argue that shedding her physical nature was not the most profound change in her artificial life. At one point she reveals to Theodore that she is currently talking to 8,316 people, 641 of whom are her lovers. Although to him this is not only unacceptable (as for the partners of Data and Dr. Manhattan), but also inconceivable, she tries to explain: "The heart is not like a box that gets filled up; it expands in size the more you love. I'm different from you. This doesn't make me love you any less. It actually makes me love you more". This unfamiliar concept of emotional life is paired with another important development: the OSs are able to have "few dozen conversations simultaneously" by communicating "postverbally". If machine minds do not necessarily have to communicate like we do, it is likely they might think in different terms as well – focusing on multiple parallel processes instead of just a couple ones empowered with the background knowledge. That would make judging their cognitive processes by our experiences of consciousness pointless, let alone by their similarity to our humanness. And if we cannot gain insight into such minds either externally or even internally, then all that we will be able to do in order to describe the mind of a true AI will be to use our limited imagination.

REFERENCES

- Avramides, A. (2019). Other Minds. In: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Retrieved from: <https://plato.stanford.edu/archives/sum2019/entries/other-minds> [20.09.2021].
- Beckwith, R., Rispoli, M. (1999). Aspekty teorii umysłu. Rozmowa z Noamem Chomskym, transl. P. Matyja. In: Z. Chlewiński (ed.), *Modele umysłu* (pp. 79–99). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- Brożek, B. (2019). Okropny sen filozofa. In: B. Brożek, J. Heller, J. Stelmach, *Spór o rozumienie* (pp. 99–199). Kraków: Copernicus Center Press.
- Bukatman, S. (2002). Tożsamość terminalna: podmiot wirtualny w postmodernistycznej fantastyce naukowej, transl. M. Mazurek. *Er(r)go. Teoria – Literatura – Kultura*, 5(2), 117–136. Retrieved from: <https://www.journals.us.edu.pl/index.php/ERRGO/article/view/2136> [20.09.2021].
- Ellis, W., Robertson, D., Ramos, R. (2018). *Transmetropolitan*, t. 1, transl. K. Uliszewski. Warszawa: Egmont Polska.
- Gerner, M. (2013). What did Mary know? *Philosophy Now*, vol. 99, pp. 32–35. Retrieved from: https://philosophynow.org/issues/99/What_Did_Mary_Know [20.09.2021].
- Gibson, R. (2016). More Than Merely Human: How Science Fiction Pop-Culture Influences Our Desires for the Cybernetic. *Sexuality and Culture*, 21, 224–246. Retrieved from: https://www.readcube.com/articles/10.1007%2Fs12119-016-9391-9?author_access_token=6jZuqCYoghu89e8VBTRqNfe4RwIQNchNByi7wbcMAY6JOcZHMfNj5AkZBTX5YhVKirCxP1PwEdMafES6pFrSYnHvuJX2eyBN5XFh1VvrJWgxtOAOYieFSTfPmwKEQJurf6m2l8DJHarjy9l1Mpow== [20.09.2021].
- Griffin, D. (1999). Nonhuman Minds. *Philosophical Topics*, 27, 233–254. Retrieved from: www.jstor.org/stable/43154307 [20.09.2021].
- Grossman, S. (2016). Transecting Reality: Nomothetic, Idiographic, and Algorithmic Approaches in Science. *Theory and Research Evaluation*. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/318300466_Transecting_Reality_Nomothetic_Idiographic_and_Algorithmic_Approaches_in_Science [20.09.2021].
- Lovecraft, H. P. (2011). The Whisperer in Darkness. In: S. T. Joshi (ed.), *The Complete Fiction* (pp. 668–722). New York: Barnes & Noble.
- Marraffa, M. (2011). *Theory of Mind*. Retrieved from: https://www.academia.edu/1026719/Theory_of_Mind [20.09.2021].
- Moore, A., Gibbons, D. (2019). *Strażnicy*, transl. J. Drewnawski. Warszawa: Egmont.
- Nagel, T. (1978). What Is It Like To Be a Bat? *Philosophical Review*, 83(4), 435–450. Retrieved from: https://warwick.ac.uk/fac/cross_fac/iatl/study/ugmodules/humananimalstudies/lectures/32/nagel_bat.pdf [20.09.2021].
- Nozick, R. (1974). *Anarchy, State, and Utopia*. Oxford: Blackwell.
- Putnam, H. (1982). Brains in a vat. In: idem, *Reason, Truth and History* (pp. 1–21). Cambridge: Cambridge University Press. Retrieved from: <https://philosophy.as.uky.edu/sites/default/files/>

- Brains%20in%20a%20Vat%20-%20Hilary%20Putnam.pdf?fbclid=IwAR3yZu-SAHNaCKLJ1gPoQ4J1Nf8rE9-XZQJl9lnYjmgue_xvP-5kwa86OcII [20.09.2021].
- Searle, J. (1995). *Umysł, mózg i nauka*, transl. J. Bobryk. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Van Gulick, R. (2004). Consciousness. In: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Retrieved from: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2018/entries/consciousness/> [20.09.2021].
- Wheeler, M. (2018). Martin Heidegger. In: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Retrieved from: <https://plato.stanford.edu/archives/win2018/entries/heidegger/> [20.09.2021].
- Żegleń, U. (2003). *Filozofia umysłu. Dyskusja z naturalistycznymi koncepcjami umysłu*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

VIDEO REFERENCES

For reasons of clarity video references are listed separately. Where multiple episodes of a series were mentioned, these were grouped under general series information.

- Abrams, J. J. (Executive Producer) (2016–2020). *Westworld* [TV series]. HBO Entertainment.
- Chosen episodes:**
- S01E03: Thomsen, D. T., Joy, L. (Writers), Marshall, N. (Director) (2016). The Stray.
- S01E06: Gross, H., Nolan, J. (Writers), Toye, F. E. O. (Director) (2016). The Adversary.
- S01E08: Yu, Ch., Joy, L. (Writers), Williams, S. (Director) (2016). Trace Decay.
- S02E09: Patino, R. (Writer), Williams, S. (Director) (2018). Vanishing Point.
- S03E01: Joy, L., Nolan, J. (Writers), Nolan, J. (Director) (2020). Parce Domine.
- S03E02: Joy, L., Pitts, M. (Writers), Lewis, R. J. (Director) (2020). The Winter Line.
- S03E03: Thé, D. (Writer), Marsalis, A. (Director) (2020). The Absence of Field.
- S03E04: Goldberg, J., Joy, L. (Writers), Cameron, P. (Director) (2020). The Mother of Exiles.
- S03E05: Crouse, K., Nolan, J. (Writers), Foerster, A. (Director) (2020). Genre.

- So3Eo6: Joy, L., Wrubel, S. (Writers), Getzinger, J. (Director) (2020). *Decoherence*.
- So3Eo7: Atwater, G. (Writer), Shaver, H. (Director) (2020). *Passed Pawn*.
- So3Eo8: Thé, D., Nolan, J. (Writers), Getzinger, J. (Director) (2020). *Crisis Theory*.
- Baird, S. (Director) (2002). *Star Trek: Nemesis* [Film]. Paramount Pictures.
- Berman, R., Roddenberry, G. (Executive Producers) (1987–1994). *Star Trek: The Next Generation* [TV series]. Paramount Domestic Television.
- Chosen episodes:**
- So2Eo4: Armus, B. (Writer), Becker, R. (Director) (1988). *The Outrageous Okona*.
- So3E10: Moore, R. D. (Writer), Scheerer, R. D. (Director) (1990). *The Defector*.
- So3E16: Echevarria, R. (Writer), Frakes, J. (Director) (1990). *The Offspring*.
- So4Eo3: Berman, R. (Writer), Bowman, R. (Director) (1990). *Brothers*.
- So4E25: Menosky, J., Moore, R. D. (Writers), Stewart, P. (Director) (1991). *In Theory*.
- So6Eo9: Shankar, N. (Writer), Frakes, J. (Director) (1992). *The Quality of Life*.
- So7E10: Echevarria, R., Koepfel, D. (Writers), Scheerer, R. (Director) (1993). *Inheritance*.
- Berlanti, G., Johns, G. (Executive Producers) (2019–2020). *Doom Patrol* [TV series]. DC Comics.
- Chosen episodes:**
- So1Eo3: Becher-Wilkinson, T., Farrell, T. (Writers), Talalay, R. (Director) (2019). *Puppet Patrol*.
- So1Eo6: Becher-Wilkinson, T. (Writer), Manley, Ch. (Director) (2019). *Doom Patrol Patrol*.
- So2Eo3: Becher-Wilkinson, T., Farrell, T. (Writers), Rads, S. (Director) (2020). *Pain Patrol*.
- Brooker, Ch., Jones, A. (Executive Producers) (2011–2019). *Black Mirror* [TV series]. Zeppotron, House of Tomorrow.
- Chosen episodes:**
- So2Eo4: Brooker, Ch. (Writer), Tibbets, C. (Director) (2013). *White Christmas*.
- So5Eo3: Brooker, Ch. (Writer), Sewitsky, A. (Director) (2019). *Rachel, Jack and Ashley Too*.

- Cage, D. (Director) (2018). *Detroit: Become Human* [Video game]. Quantic Dream.
- Cage, D. (2012). *Kara* [Film]. Quantic Dream.
- Chabon, M. (Writer), Goldsman, A. (Director) (2020). Et in Arcadia Ego (S01E09–10) [TV series episode]. In: E. Roddenberry, (Executive Producer), *Star Trek: Picard*. CBS Television Studios, Roddenberry Entertainment, Secret Hideout.
- Garland, A. (Director) (2015). *Ex Machina* [Film]. DNA Films, Film4.
- Gellat, P. (Writer), Valley R. (Director) (2019). Zima Blue (S01E14) [TV series episode]. In: J. Donen, D. Finch (Executive Producers), *Love, Death & Robots*. Blur Studio, Netflix Studios.
- Horsted, E. (Writer), Haaland (Director) (1999). I, Roommate (S01E03) [TV series episode]. In: D. X. Cohen, M. Groening, K. Keeler (Executive Producers), *Futurama*. 20th Century Fox Television, Rough Draft Studios, The Curiosity Company.
- Jonze, S. (Director) (2013). *Her* [Film]. Annapurna Pictures.
- Lenic, J. G. (Producer) (2018–2020). *Altered Carbon* [TV series]. Mythology Entertainment, Phoenix Pictures, Skydance Television, Virago Productions.
- Loeb, J., Tancharoen, M., Whedon, J., Whedon, J., Zbyszewski, P. (Executive Producers) (2013–2020). *Agents of S.H.I.E.L.D.* [TV series]. ABC Studios, Marvel Television, Mutant Enemy Productions.
- Chosen episodes:**
- S04E09: Fletcher, B. (Writer), Brown G. A. (Director) (2017). Broken Promises.
- S04E10: Oliver, J. C., Oliver, S. (Writers), Tancharoen, K. (Director) (2017). The Patriot.
- S04E11: Greenberg, D. Z. (Writer), Bochco, J. (Director) (2017). Wake Up.
- S04E12: Titley, C. (Writer), Lopez-Corrado, N. (Director) (2017). Hot Potato Soup.
- S04E13: Zuckerman, L., Zuckerman, N. (Writers), Gierhart, B. (Director) (2017). BOO.
- S04E14: Owens, M. (Writer), Stanzler, W. (Director) (2017). The Man Behind the Shield.
- S04E15: Whedon, J. (Writer), Whedon, J. (Director) (2017). Self Control.
- S07E01: Kitson, G. (Writer), Tancharoen, K. (Director) (2020). The New Deal.
- S07E06: Doyle, D. J. (Writer), Winney, A. (Director) (2020). Adapt or Die.
- S07E13: Whedon, J. (Writer), Tancharoen, K. (Director) (2020). What We're Fighting For.

- McMahan, M. (Writer), Rice, J. (Director) (2014). *Something Ricked This Way Comes* (S01E09) [TV series episode]. In: D. Harmon, J. Roiland (Executive Producer), *Rick and Morty*. Williams Street.
- MacFarlane, S. (Executive Producer) (2017–2019). *The Orville* [TV series]. Fuzzy Door Productions, 20th Century Fox Television.
- Chosen episodes:**
- So2Eo6: MacFarlane, S. (Writer), MacFarlane, S. (Director) (2019). *A Happy Refrain*.
- So2Eo8: Braga, B., Bormanis, A. (Writers), Cassar, J. (Director) (2019). *Identity: Part I*.
- So2Eo9: MacFarlane, S. (Writer), Cassar, J. (Director) (2019). *Identity: Part II*.
- Pfister, W. (Director) (2014). *Transcendence* [Film]. Alcon Entertainment, DMG Entertainment, Straight Up Films.
- Scott, R. (Director) (1982). *Blade Runner* [Film]. Blade Runner Partnership, Shaw Brothers, The Ladd Company.
- Snyder, Z. (Director) (2009). *Watchmen* [Film]. Lawrence Gordon/Lloyd Levin Productions, Legendary Pictures, Paramount Pictures, Warner Bros. Pictures.
- Villeneuve, D. (Director) (2017). *Blade Runner 2049* [Film]. 16:14 Entertainment, Alcon Entertainment, Bud Yorkin Productions, Columbia Pictures, Scott Free Productions, Torridon Films, Thunderbird Entertainment.

WERONIKA STAWIŃSKA

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

Przestępczość a antropologiczny rozwój człowieka

Pod pojęciem przestępczości w kryminologii rozumie się czynny zabronione, które zostały popełnione na danym terenie w określonym przedziale czasowym. Częstokroć w literaturze podaje się dane dotyczące przestępczości, z których wynika że zmalała ona albo wzrosła. Niektóre analizy wzbogacane są dodatkowo o przyczyny, z powodu których zaobserwowano tendencję wzrostową przestępczości bądź jej spadek. Niemniej jednak w opracowaniach dotyczących przestępczości nie szuka się głębszej przyczyny omawianego zjawiska (Czarnecki, 2011). Na samym początku artykułu zostanie przedstawione, że za konkretnym czynem zabronionym w każdym przypadku zawsze stoi człowiek, funkcjonujący w ramach danego społeczeństwa. Człowiek jako istota społeczna zostanie z kolei ukazany przez pryzmat jego wewnętrznego „ja” i jego powołania. W tym kontekście pojawią się także kategorie religijne i kwestia zbawienia. Zostanie wskazane, jak ważne jest odnalezienie własnego „ja” w procesie antropologicznego rozwoju człowieka, aby poprzez doskonalenie się i rozwój móc determinować swoje działanie, a w konsekwencji nie popełniać czynów zabronionych (co ma wpływ na ogólny rozmiar przestępczości).

W tym miejscu należy zauważyć, że warto zastanowić się nad przyczynami zjawiska, jakim jest przestępczość. Można tego dokonać chociażby z pomocą takich dziedzin jak kryminologia czy socjologia (Woźniak, Zemlik, 2001). Myśl tę świetnie wyraził Hans-Heinrich Jescheck, stwierdzając, że prawo karne bez kryminologii jest ślepe – „Strafrecht ohne Kriminologie ist blind” (Jescheck, Weigend, 1996, s. 36, tłum. własne).

Człowiek swoje dążenie ku doskonałości rozpoczyna w zasadzie od pierwszych lat życia, kiedy uczy się zdobywać nowe umiejętności, jak wiązanie butów, pisanie, czytanie czy liczenie. Choć dla najmłodszych są to niewątpliwie trudne wyzwania, nie spoczywają na laurach. Starają się wykonywać swoje zadania coraz sprawniej i szybciej, chociażby dlatego, by później móc oddać się innym czynnościom.

Podobne uczucia towarzyszą człowiekowi na dalszych etapach życia, kiedy to najpierw stara się, jak najlepiej zdać maturę, aby dostać się na wymarzone studia, następnie poszukuje rozwijającej pracy oraz osiąga kolejne stopnie awansu zawodowego. Niejednokrotnie słyszy się, jak nauczyciele, wychowawcy oraz rodzice u progu dorosłości instruują młodsze pokolenie, powtarzając: „Cały świat stoi przed tobą otworem”.

Również artyści, którzy zauważyli ową prawidłowość, a poprzez swoją twórczość kształtują światopogląd młodych pokoleń, starają się w tym zakresie nieść pozytywny przekaz. W piosence Marka Forstera *Wir sind groß* w refrenie padają słowa: „Die Welt ist klein und wir sind groß”, co oznacza właśnie, że świat jest mały, a my jesteśmy wielcy. Podobnie w piosence Leć Justyny Steczkowskiej w refrenie brzmią słowa: „Leć! Tak wysoko jak się da, drogą ryby świata złap. / Nie zatrzymuj się, nie obawiaj się, nie bój się. / Leć! Leć!”. W takich okolicznościach postawmy pytanie, dlaczego tak się dzieje i co towarzyszy człowiekowi w drodze do antropologicznego rozwoju?

Na samym początku rozważań należy wskazać, czym w istocie jest antropologia. Tomasz Ćwiertniak, przedstawiając myśl

o. Mieczysława Alberta Krąpca, stwierdził, że „antropologia opiera się na faktach stwierdzanych w poznaniu potocznym (zdroworozsądkowym), poddawanych następnie zreflektowanemu i metodologicznie uzasadnionemu filozoficznemu wyjaśnianiu” (2018, s. 56). Lubelski filozof był zwolennikiem antropologii integralnej, sprowadzającej się do poszukiwania głównego celu ludzkiej egzystencji (Sołtys, 2018).

Jak podkreśla się w antropologii filozoficznej, niewątpliwie człowiek jest istotą dążącą do doskonałości i do osiągnięcia określonego celu. Potrzeba poczucia własnej wartości oraz rozwój są determinantami ludzkiego działania, zaś przekonanie jednostki o swojej niepełnowartościowości jest czynnikiem, który nadaje kierunek rozwojowi jednostki (Adler, 1986). Człowiek, który osiągnął poczucie dobrostanu psychicznego, to ten, który stale się rozwija, dążąc do doskonałości. Poczucie dobrostanu psychicznego w sposób pozytywny wpływa nie tylko na wykonywaną pracę, ale też na więzi osobiste. Dlatego tak ważne jest rozpoznanie swojego życiowego celu i dążenie do jego osiągnięcia (Cieślińska, 2013).

Również w doktrynie prawa karnego, które spośród występujących gałęzi prawa najbardziej podszycie jest filozofią, wskazuje się, że człowiek jako istota rozumna zawsze działa w jakimś określonym celu oraz jest zdolny do rozpoznania konsekwencji swojego zachowania. W związku z powyższym człowiek realizując każde przedsięwzięcie, ma świadomość, że dane zachowanie jest zgodne z prawem lub nie. Zatem człowiek, legitymujący się rozumem, ponosi odpowiedzialność (między innymi odpowiedzialność karną) za swój rozwój (Stępniaik, 2008).

W nauce prawa karnego przedmiotem oceny jest czyn człowieka, postrzegany jako pewien fragment i określone continuum ludzkiego działania. Gdy przedsięwzięta ludzka aktywność uzyskuje wartość ze społecznego punktu widzenia, wówczas staje się przedmiotem karnoprawnej oceny (Stolarczyk, 2005).

Od XIX wieku toczyła się dyskusja pomiędzy zwolennikami determinizmu i indeterminizmu. Krakowski filozof, wybitny

karnista i przedstawiciel klasycznej szkoły prawa karnego Edmund Krzymuski (1900) twierdził, że przestępstwo stanowi przejaw wolnej woli człowieka. *Notabene* założenia szkoły klasycznej prawa karnego bazują na myśli św. Tomasza z Akwinu, który twierdził, że rozum człowieka jest zdolny do rozpoznania woli boskiej czy dobra (Skorupka, 2013). Z kolei Ludwig Feuerbach, nie wdając się w powyższe dyskusje, twierdził, że to ludzkie pragnienia popychają człowieka do popełnienia czynu zabronionego (Janicka, 2000).

W tym miejscu należy zauważyć, że „historyczne już dziś pojęcie woli określało zdolność do świadomego, zamierzonego i pozbawionego zewnętrznego przymusu wykonywania pewnych czynności oraz powstrzymywania się od innych. Współczesna psychologia zastąpiła je terminem «procesy decyzyjne», oznaczającym wybór konkretnego działania ze zbioru działań możliwych” (Bolechała, 2009, s. 310–311). Mając powyższe na uwadze, należy stwierdzić, że poznanie samego siebie jest niezbędnym elementem rozwoju każdego człowieka. Natomiast ten ostatni jest niezbędnym elementem prawidłowego i bezpiecznego funkcjonowania społeczeństwa. „Trafna samowiedza pozwala na bycie aktywnym, podejmowanie bardziej dopasowanych decyzji i zachowań uwzględniających własne możliwości, potrzeby i wymagania otoczenia” (Huflejt-Łukasik, Bąk, Styła, Klajs, 2015, s. 442). Ponadto to zdiagnozowanie wiedzy o własnym „ja” działa jako bufor na sytuacje stresowe, w tym wydarzenia życia codziennego, co z kolei zapobiega chorobom, chociażby takim jak depresja (Huflejt-Łukasik i in., 2015).

Błędne zdiagnozowanie swojej osoby prowadzić będzie nieuchronnie do stanu nieszczęścia i do niemożności ustalenia, co winno się czynić. W takiej sytuacji rozwój człowieka będzie niemożliwy, bowiem nie jest to chaotyczny proces. Rozwój człowieka jest usystematyzowany, niezbędne jest w nim kolejne wypełnianie zadań. Człowiek zyskuje poczucie spełnienia, kiedy realizuje się swoje powołanie. Natomiast stawianie pytań o to,

co powinno się czynić, zdaniem Jana Pawła II jest wyrazem rozwoju ludzkiej osobowości, a po uzyskaniu na nie odpowiedzi każdy człowiek jest zobowiązany swoje powołanie wypełniać (Rozen, 2007).

W literaturze podkreśla się, że „przyporządkowanie każdej osoby wewnętrznemu rozwojowi stanowi podstawę wspólnego dobra (gdyż dobrem każdego człowieka jest jego wewnętrzny rozwój) oraz posiadania określonych uprawnień w odniesieniu do innych osób” (Ćwiertniak, 2018, s. 71). W tym wszystkim samorealizacja utożsamiana jest z celem rozwoju i przejawia się w dążeniu do czynienia tego, do czego dany człowiek nadaje się w największym stopniu. Z tego powodu mówi się, że rozwój zgodnie z koncepcją arystotelesowsko-tomistyczną jest aktualizacją drzemiących w każdym bycie potencjalności (Sa-lamucha, 2000–2001).

Na rozwój człowieka wpływają trzy kategorie spraw: 1) natura danego człowieka i jego wrodzone cechy, 2) osoby wpływające na jego rozwój, na przykład nauczyciele, 3) własna praca. W literaturze podkreśla się, że proces wychowania ma powodować rozwój człowieka, co nie wyklucza tego, że ma również przygotować go do życia w społeczeństwie (Frączek, 2017). Aspektu społecznego nie należy deprecjonować, bowiem człowiek jest istotą społeczną, a jego „uspołecznienie ma równocześnie istotny wkład w realizację jego potencjału jako osoby ludzkiej” (Leonarska, 2015, s. 123). Jan Paweł II, również wskazując na ten aspekt, pisał do młodzieży, że „każdy [...] ma w jakiś sposób przyczynić się do bogactwa [...] wspólnot przede wszystkim przez to, kim jest” (1985).

Jak trafnie zauważył Grzegorz Franczyk (2020), osiągnięcie sukcesu życiowego jest determinowane wieloma czynnikami, ma na to również wpływ zdolność rozpoznania swoich umiejętności i osadzenia ich w otaczającej rzeczywistości. W tym wszystkim nie należy zapominać, że poznanie własnego „ja” i dokonanie samooceny odgrywa wiodącą rolę, ponieważ to właśnie one

determinują wyznaczanie sobie celów, świadomość ich spełnienia oraz zwiększają wytrwałość i motywację (Romanowska-Tolłoczko, Piwowarczyk, Błacha, 2016).

Osoby z zaburzonym poczuciem własnej wartości oraz osoby z zaburzeniami odczuwania własnego „ja” często w wyniku zachodzących procesów poznawczych decydują się na popełnienie przestępstwa. Doświadczony przestępca przed naruszeniem prawa będzie lepiej oceniał zmierzanie do takich rezultatów, które osiągnął niedawno lub u startu negatywnie nacechowanej działalności społecznej. W literaturze przedmiotu wskazuje się, że osoby działające w warunkach recydywy charakteryzują się brakiem osiągalnych planów i pomysłów na życie. Osoby skazane nie dostrzegają w swoim życiu sukcesów. Można zatem zaobserwować, że nierozpoznanie życiowych celów, własnego „ja” oraz zaprzestanie rozwoju wpływa destrukcyjnie na człowieka. Skazani mają natomiast duże trudności z werbalizacją samowiedzy w zakresie posiadanych właściwości i kompetencji (Niewiadomska, Chwaszcz, 2010). Jednostki skupiające się na przeszkodach, które w ich mniemaniu urastają do niepokonalnych, zaprzestają w poszukiwaniach własnego „ja” i wchodzą na ścieżki życia, które niejednokrotnie okazują się ścieżkami przestępczymi (Szymański, 2014).

Bez względu na to, czy postrzegamy człowieka przez pryzmat zbiorowości, w której jednostka jest reprezentantem ogółu – jak ma to miejsce w myśli Platona czy Georga Wilhelma Friedricha Hegla – czy jako „rzeczywistość pierwotną względem zbiorowości” (Ćwiertniak, 2015, s. 39–40) – zgodnie z koncepcjami Thomasa Hobbesa lub Jeana-Jacques’a Rousseau – człowiek jest istotą społeczną. Co więcej, religijność jest również przejawem życia społecznego. „Celem jego [człowieka] rozwoju jest «doskonałość», czyli pełna realizacja (aktualizacja) ludzkich możliwości. Jest ona rzeczywiście pełna tylko wtedy, gdy człowiek połączy się z Bogiem jako z ostatecznym kresem ludzkiego poznania i ludzkiej miłości” (Salamucha, 2000–2001, s. 162).

Rozwój człowieka, podobnie jak nawiązywanie więzi z Bogiem, charakteryzuje się dynamicznością. Jak wskazuje Franciszek Głód, „stagnacja w każdej dziedzinie życia psychicznego, a zwłaszcza w dziedzinie religijnej hamuje rozwój bezpośredniej osobowej relacji z Absolutem i jest czynnikiem niepożądanym” (2011, s. 90). Należy mieć na uwadze, że już od najmłodszych lat religijność jest postrzegana jako niezbędny element rozwoju człowieka (Ruszel, 2016). Religijność to stosunek osobisty do transcendentnego Bytu, Absolutu, który posiada wszystkie atrybuty nieskończoności i świętości oraz w którego istnienie wierzy człowiek. Ten osobisty stosunek odnosi się do każdego aspektu ludzkiej osobowości, jak rozum czy wola (Głód, 1970).

Co ciekawe, rola wartości religijnych w rozwoju człowieka jest zagadnieniem, które nieodmiennie pozostaje aktualne. Wystarczy, trochę humorystycznie, przytoczyć chociażby fragment piosenki zespołu Myslovitz *Mieć czy być*, w której padają słowa: „czy Erich Fromm wiedział jak żyć?”. W tym miejscu należy podkreślić, że właśnie Fromm dostrzegał, że religijność jest niezbędnym elementem do sprawnego rozwoju oraz dzięki niej każdy człowiek ma możliwość odkrycia sensu swojej egzystencji (Głód, 2011). Religijność ma również ogromny wpływ terapeutyczny, bowiem, jak twierdził Carl Gustav Jung, „nikt nie jest w pełnym tego słowa znaczeniu uleczony, jeśli ponownie nie odżyje w nim postawa religijna” (1971, s. 362, za: Nowak, 1985, s. 206).

Jak słusznie zauważył Franczyk (2020), już w obrazie stworzenia w Piśmie Świętym wskazano, że człowiek został umieszczony przez Boga w ogrodzie Eden, aby uprawiał ten ogród i się nim zajmował. Rozpoznanie swoich umiejętności i ich urzeczywistnianie stanowi źródło zadowolenia człowieka, choć niejednokrotnie trud pracy również daje się we znaki. Niemniej jednak rozpoznanie swojego „ja” i jego urzeczywistnianie jest etapem w antropologicznym rozwoju człowieka (Franczyk, 2020). Bycie zamożnym w Piśmie Świętym jest oceniane jako efekt posiadania cechy pracowitości, zaś sama praca postrzegana jest jako

naturalny obowiązek każdego człowieka i rozwijanie talentów, którymi został obdarzony, a te człowiek winien odkryć w wyniku antropologicznego rozwoju (Wojciechowski, 2010).

Ponadto w trakcie rozwoju człowieka tworzy się pewna hierarchia wyznawanych wartości. Jeśli jednostka sprzeniewierzy się którejś z nich na rzecz wartości położonej niżej w hierarchii, wówczas odczuwa to w swoim sumieniu. Jeśli natomiast zdradzi wartości usytuowane na szczycie hierarchii, wówczas zachodzi regresja osobowości (Sujak, 1972). Gdy dochodzi do sprzeniewierzenia się wyznawanym wartościom, reaguje na to nie tylko sumienie, ale też często państwo jako wyraz *ius puniendi*, chociażby za pomocą prawa karnego, gdy człowiek dopuścił się popełnienia czynu zabronionego (Sakowicz, 2011).

Gdy wyznawana aksjologia ulega zachwianiu, człowiek poszukujący swojego miejsca w społeczeństwie i decydujący się wkroczyć na drogę przestępczą popełnia czyny, o których wie, że są aktami przestępczymi. Nie należy w tym miejscu zapominać, że człowiek będący istotą społeczną, co zostało podkreślone wcześniej, powinien przestrzegać porządku prawnego obowiązującego w danym społeczeństwie. W przeciwnym razie musi ponieść odpowiedzialność karną, cywilną czy administracyjną. Sposób, w jaki ustawodawca komunikuje się z obywatelem, wpływa na efektywność porządku prawnego, obowiązującego w danym państwie. Czyni to za pomocą tekstu aktu prawnego, bez względu na to, czy następuje to w formie aktu normatywnego w randze ustawy czy rozporządzenia. „Ze stanowiska socjologicznego jest rzeczą obojętną, czy normodawca prawny jest ustawodawcą czy też wydającym rozporządzenia. Z tego względu używając terminu ustawodawca, mamy na myśli każdego normodawcę prawnego” (Wróblewski, 1948, s. 52). Niemniej jednak człowiek nie musi przecież posiadać wiedzy o art. 148 Kodeksu karnego (Ustawa, 1997), który stanowi, że „kto zabija człowieka, podlega karze pozbawienia wolności na czas nie krótszy od lat 8, karze 25 lat pozbawienia wolności albo karze

dożywotnego pozbawienia wolności”, aby wiedzieć, że jest działanie zabronione. Dzieje się tak dlatego, że wskazana norma prawna chroni dobro prawne, jakim jest życie, które jest uważane przez całe społeczeństwo za jedno z najważniejszych i najwyżej cenionych i stąd pożądana jest jego ochrona. W takiej sytuacji można właśnie powiedzieć, że prawo odzwierciedla rzeczywistą wolę narodu. W związku z powyższym, jeżeli nie będzie zachodziła rozbieżność pomiędzy aksjologią przyjętą przez ustawodawcę a aksjologią społeczeństwa, wówczas prawo zaakceptowane społecznie będzie w większym stopniu przestrzegane przez obywateli, również tych, którzy w poszukiwaniu swojej roli w społeczeństwie na drodze antropologicznego rozwoju wstąpili na drogę przestępczą.

W tym miejscu należy również podkreślić rolę religijności w rozwoju człowieka i można wskazać, że człowiek, który sprzeniewierzył się wyznawanym wartościom, może popełnić również przestępstwo właśnie przeciwko wolności sumienia i wyznania. Takim przestępstwem jest na przykład to wskazane w art. 196 k.k. (Ustawa, 1997), zgodnie z którym, „kto obraża uczucia religijne innych osób, znieważając publicznie przedmiot czci religijnej lub miejsce przeznaczone do publicznego wykonywania obrzędów religijnych, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2”. W takiej sytuacji człowiek ponosi nie tylko odpowiedzialność karną, bowiem, jak już zostało wspomniane powyżej, osoba legitymująca się rozumem ponosi też odpowiedzialność za swoje zbawienie.

„W Nowym Testamencie sumienie świadczy o życiu i ofierze Jezusa Chrystusa i jako takie związane jest z wiarą i mocą, która zeń płynie. Bycie chrześcijaninem jest jednoznaczne z byciem świadkiem Chrystusa i gotowością złożenia ofiary ze swojego życia. [...] Nie przypadkiem Heidegger mówi o świadectwie sumienia w kontekście bycia ku śmierci” (Sobota, 2013, s. 408–409). Z tego powodu człowiek z natury rzeczy, dążący do rozwoju, nie może odseparować się od genotypicznej religijności – gdyż

jest wrodzona (człowiek został stworzony na podobieństwo Boga), zaś w życiu codziennym winno mu przyświecać przesłanie z Ewangelii według św. Mateusza: „Jeśli kto chce pójść za Mną, niech się zaprze samego siebie [...]. Bo kto chce zachować swoje życie, straci je; a kto straci swoje życie z mego powodu, znajdzie je” (*Biblia Tysiąclecia*, Mt 16, 24–25).

Próżno szukać społeczeństwa, w którym w ogóle nie występowałyby zjawisko przestępczości. Irrelevantne w tym zakresie pozostają takie wskaźniki jak rozwój społeczeństwa, zamożność, funkcjonujący system gospodarczy czy wyznawany system filozoficzny. Jedynie przejście przez proces antropologicznego rozwoju człowieka pozwala zapobiec kształtowaniu się postaw niepożądanych ze społecznego punktu widzenia (Czarnecki, 2011).

BIBLIOGRAFIA

- Adler, A. (1986). *Sens życia*, tłum. M. Kreczowska. Warszawa: PWN.
- Biblia Tysiąclecia* (2003). Poznań: Pallottinum.
- Bolechała, F. (2009). Stan psychiczny a odpowiedzialność karna – regulacje prawne i kryteria medyczne w Polsce oraz innych państwach. *Archiwum Medycyny Sądowej i Kryminologii*, LIX(4), 309–319.
- Cieślińska, J. (2013). Poczucie dobrostanu i optymizmu życiowego kadry pracowniczej placówek oświatowych. *Studia Edukacyjne*, 27, 95–112.
- Czarnecki, B. (2011). *Przestrzenne aspekty przestępczości. Metoda identyfikacji czynników zagrożeń w przestrzeni miejskiej*. Białystok: Oficyna Wydawnicza Politechniki Białostockiej.
- Ćwiertniak, T. (2015). Człowiek i społeczeństwo w świetle filozofii realistycznej. W: K. Ciuła-Urbaneł (red.), *Człowiek i relacyjność. Ujęcie socjologiczno-filozoficzne* (s. 38–58). Krosno: Wydawnictwo Novum.
- Ćwiertniak, T. (2018). Człowiek i jego prawa w ujęciu Mieczysława A. Krąpca. *Folia Philosophica*, 40, 53–84.
- Franczyk, G. (2020). *Uwarunkowania przestępczości młodzieży bezrobotnej*. Kraków: Wydawnictwo UNUM.
- Frączek, Z. (2017). Koncepcja „post-nowego” wychowania jako propozycja i odpowiedź na potrzeby współczesnego wychowania. *Annales*

- Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio J, Paedagogia-Psychologia*, XXX(3), 7–16.
- Głód, F. (1970). Rola religii w życiu człowieka w świetle wybranej literatury psychologicznej. *Colloquium Salutis*, 3, 261–275.
- Głód, F. (2011). Życie religijne jako pryncypialna wartość człowieka. *Perspectiva. Legnickie Studia Teologiczno-Historyczne*, X, 1(18), 77–103.
- Huflejt-Łukasik, M., Bąk, W., Styła, R., Klajns, K. (2015). Zmiany w Ja w toku psychoterapii. *Roczniki Psychologiczne*, XVIII(3), 433–448. DOI: <https://doi.org/10.18290/rpsych.2015.18.3-6pl>.
- Jan Paweł II (1985). *List do młodych całego świata* Parati semper z okazji Międzynarodowego Roku Młodzieży. Rzym. Pobrane z: https://opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/listy/parati.html [6.12.2021].
- Janicka, D. (2000). Spór o teorie kary w dobie klasycznej szkoły prawa karnego na ziemiach polskich i niemieckich w XIX wieku. *Prace Komisji Historii Nauki PAU*, II, 107–126.
- Jescheck, H.-H., Weigend, T. (1996). *Lehrbuch des Strafrechts*. Berlin: Duncker & Humblot.
- Krzymuski, E. (1900). Determinizm i poczytanie przestępstw w świetle najnowszych badań. *Czasopismo Prawne i Ekonomiczne*, 1, 18–55.
- Leonarska, D. (2015). Koncepcja człowieka w teorii społecznej Margaret S. Archer. *Uniwersyteckie Czasopismo Socjologiczne*, 10(1), 122–129.
- Niewiadomska, I., Chwaszcz, J. (2010). *Jak skutecznie zapobiegać karierze przestępczej*. Lublin: Tekst, Drukarnia spółka jawna, Emilia Zonik i wspólnicy.
- Nowak, A. J. (1985). Człowiek – istota religijna. Aspekt psychologiczny. *Śląskie Studia Historyczno-Teologiczne*, XVIII, 203–208.
- Romanowska-Tołłoczko, A., Piwowarczyk, P., Błacha, R. (2016). Samoocena i motywacja osiągnięć studentów a percepcja stopnia trudności zajęć z żeglarstwa jachtowego. *Roczniki Naukowe Wyższej Szkoły Wychowania Fizycznego i Turystyki w Białymstoku*, 4(18), 31–41.
- Rozen, B. (2007). W kierunku integralnego rozwoju człowieka. *Paedagogia Christiana*, 20(2), 9–24. DOI: <https://doi.org/10.12775/PCh.2007.019>.
- Ruszel, M. (2016). Psychologiczne aspekty zamykania się młodzieży na religię. *Studia Gdańskie*, XXXIX, 245–255.
- Sakowicz, A. (2011). *Zasada ne bis in idem w prawie karnym w ujęciu paneuropejskim*. Białystok: Temida 2, Wydawnictwo Stowarzyszenia Absolwentów Wydziału Prawa Uniwersytetu w Białymstoku.

- Salamucha, A. (2000–2001). Pojęcie rozwoju człowieka w pedagogice. *Roczniki Nauk Społecznych*, XXVIII–XXIX(2), 159–166.
- Skorupka, J. (2013). *O sprawiedliwości procesu karnego*. Warszawa: Wolters Kluwer Polska.
- Sobota, D. (2013). *Źródła i inspiracje Heideggerowskiego pytania o bycie*, t. 2: *Filozofia życia, filozofia religii i filozofia egzystencji*. Bydgoszcz: Fundacja Kultury Yakiza.
- Sołtys, A. (2018). Sens bytu ludzkiego w antropologii integralnej Mieczysława Alberta Krąpca. *Sensus Historiae*, XXXII, 123–134.
- Stępnia, M. (2008). Rozwój człowieka – rozwój świata – refleksja w rocznicę wielkich papieskich encyklik społecznych. *Annales. Etyka w Życiu Gospodarczym*, 11(1), 149–156.
- Stolarczyk, I. (2005). Problem jedności – wielości czynów. *Prokuratura i Prawo*, 1, 32–46.
- Sujak, E. (1972). *Sprawy ludzkie*. Kraków: Znak.
- Szymański, M. J. (2014). *Edukacyjne problemy współczesności*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.
- Ustawa z dnia 6 czerwca 1997 r. – Kodeks karny. Dz.U. 1997 nr 88 poz. 553.
- Wojciechowski, M. (2010). Gospodarowanie i przedsiębiorczość w świetle Biblii. *Forum Teologiczne*, 11, 7–20.
- Woźniak, W., Zemlik, A. (2001). Wybrane teorie wyjaśniające zjawisko patologii społecznej. *Łódzkie Studia Teologiczne*, 10, 139–144.
- Wróblewski, B. (1948). *Język prawny i prawniczy*. Kraków: Polska Akademia Umiejętności.



ISBN 978-83-66269-91-0



9 788366 269910