

FILOZOFIA TECHNOLOGII



redakcja
SIDEY MYOO
Joanna HańDEREK



E-naukowiec

FILOZOFIA TECHNOLOGII

pod redakcją

Sideya Myoo

Joanny Hańderek

E-NAUKOWIEC

Lublin 2014

Redakcja

Sidey Myoo

Joanna Hańderek

Korekta, DTP

Marta Kostrzewa

Recenzja

Radosław Bomba



Wydawca



www.e-naukowiec.eu



FUNDACJA
PIĄTE MEDIUM

ISBN 978-83-936418-9-5

SPIS TREŚCI

Agnieszka Doda-Wyszyńska

Pojęcie *techne* a filozofia przedstawienia.....7

Andrzej Radomski

I Ty możesz zostać badaczem - czyli jak współczesne technologie ICT zmieniły praktykę naukową 17

Jerzy M. Mischke, Anna K. Stanisławska-Mischke

Technologie intelektualne i ludzie. Esej o pytaniach, jakie chciałoby się zadać filozofom25

Joanna Hańderek

Filozofia kultury wobec rzeczywistości mediów elektronicznych32

Antoni Porczak

Elektro-Tropizm i Techno-Hedonia44

Piotr Boltuć

Lost and Found in Virtual Space, *czyli* Zagubieni i Odnalezieni w Wirtualnej Przestrzeni50

Rafał Ilnicki

Futurologia filozoficzna - przyszłość jako zadanie myślenia po zwinięciu metafizyki przez technikę 61

Sidey Myoo

Paradygmat technologii78

Jakub Petri

Urbex jako przykład estetycznej fetyszyzacji technologii87

Mateusz Curyło

Historia posthistorii. Krytyka i pismo w teorii posthistorii Viléma Flussera95

Roman Bromboszcz

Sport jako atom kultury cybernetycznej105

Łukasz Kamiński

Kosmetyczna farmakologia: kontrowersje społeczne i etyczne116

Pojęcie *techne* a filozofia przedstawienia

Techne - skład i zestaw

Greckie pojęcie *techne* początkowo dotyczy sztuki w specyficznym ujęciu: jest to zdolność postępowania zgodnie z regułami, sprawność, strategia. Sztuka jest swego rodzaju rzemiosłem (na tym samym poziomie jest malarstwo i garncarstwo oraz krawiectwo). Poezja natomiast nie potrzebuje reguł, bo jest tworzona pod natchnieniem. Wszystko, co wiąże się z *techne*, jest niewłaściwym podłożem filozofii, tworzy filozofię ulegającą złudzeniom, opartą na błędnych rozpoznaniach, detaliczną.

Jest w tym ujęciu wiele racji, ale trzeba zachować ostrożność w unieruchamianiu pojęcia *techne* w dobrze określonym środowisku. W starożytności tym środowiskiem były sztuki czy rzemiosło, dziś jest nim raczej technika, nawet jeśli ujmowana jest w kontekście sztuki i mediów, przebija tu nastawienie na maszyny.

Arystoteles w *Etyce Nikomachejskiej* ustanawia hierarchię sztuk, które mają być podporządkowane celom. Należy dawać pierwszeństwo wszelkim sztukom kierowniczym (np. sztuka sporządzania wędzideł dla koni podporządkowana jest sztuce wojennej¹). Arystoteles mocno rozróżnia *techne* (jako umiejętności) od stopniowalnego celu (na dobru najwyższym kończąc).

„To więc niechaj służy jako przedstawienie dobra w ogólnych zarysach; (bo trzeba przecież naprzód podać ogólne zarysy, następnie zaś wypełnić je szczegółami); to zaś, co w ogólnych zarysach trafnie jest uchwycone, potrafi — jak się zdaje — każdy poprowadzić dalej i szczegółowo rozwinąć, a czas bywa wynalazcą lub dobrym współpracownikiem w tego rodzaju poczynaniach. Stąd też biorą swój początek postępy w sztukach: każdy bowiem może uzupełnić to, czego brak”².

¹ Arystoteles, *Etyka Nikomechejska*, PWN, Warszawa 1982, s. 4.

² Tamże, s. 22.

Owo „przedstawienie dobra w ogólnych zarysach” przejmuję potem Martin Heidegger w idei „składu” i „zestawu”. Moc „zestawu” to moc techniki, która może być wykorzystana zarówno dobrze, jak i źle. Technika nie jest groźna „sama w sobie”. Groźne jest oddzielenie wiedzy od przedstawienia lub prawdy od mocy, celu od umiejętności, teorii od działania itd. W *Pytaniu o technikę*, Heidegger zaznacza, że przeważnie źle o nią pytamy, jak o medium, „przedłużenie” człowieka. Tymczasem technika nie jest tym samym, co jej istota, która nie jest czymś technicznym. „Ale najgorzej zdani jesteśmy na jej łaskę wówczas, gdy traktujemy ją jako coś neutralnego; przedstawiając ją bowiem w ten sposób, jak to się dziś robi ze szczególną skwapliwością, stajemy się zupełnie ślepi na istotę techniki.

Za istotę czegoś uchodzi wedle starej nauki to, czym owo coś jest. Pytamy o technikę pytając, czym ona jest. Każdemu znane są oba orzeczenia stanowiące odpowiedź na nasze pytanie. Jedno orzeka: technika jest środkiem do celów. Drugie orzeka: technika jest ludzkim czynem. Oba określenia techniki są współprzynależne. „Albowiem naznaczać cele, dostarczać środków do nich i używać ich — jest czynem ludzkim”³.

Heidegger zauważa, że technika nigdy nie jest neutralna, ponieważ jest środkiem wiodącym do celów ustanowionych przez człowieka, wpływa na modyfikację tych dążeń, naznacza je. Stanowi urządzenie (po łacinie: *instrumentum*) stawiające człowieka wobec wyzwania, którego istotą jest „ze-staw”. „Ze-staw” jest sposobem odkrywania rzeczywistości, tego jak jest ona ułożona, zmontowana. „Ze-staw” tym różni się od montażu, że nie stanowi struktury, jest pracą zestawiania. „Do techniczności należy natomiast wszystko, co znamy jako zespoły rusztowań, pomostów i suwnic i co jest częścią składową tak zwanego montażu. Montaż zaś, wraz z wymienionymi częściami składowymi, znajduje się w sferze pracy technicznej, która jest stale tylko zgodą na wyzwanie „ze-stawu”, nigdy jednak sama go nie stanowi ani w ogóle nie sprawia”⁴.

Słowo „stawiać” (w „ze-stawiać”) przypomina o innych aspektach „stawiania”, pochodzących od „do-stawiania” i „przed-stawiania”, docierania do nieskrytości (*aletheia*). „W ze-stawie wydarza się nieskrytość, zgodnie z którą praca współczesnej techniki odkrywa to, co rzeczywiste, jako skład”⁵. Nie jest więc technika ani wyłącznie ludzkim działaniem, ani tylko środkiem do celu. Jest odkrywaniem rzeczywistości, złożonej z elementów (odkrywaniem „składu”). Odkrycie złożenia, to „zestaw”. Dlatego technika nie jest tylko ludzką umiejętnością odkrywania, lecz - w dużej mierze przypadkowym - wyborem elementów składu, które jako narzędzia zaprzężone zostają do pracy nad zmianą rzeczywistości. Również człowiek jest takim „składem elementów”. Heidegger zwraca uwagę na „*pierwotny* całokształt ukonstytuowania jestestwa”, jako „rozcłonkowany”. Owo rozcłonkowanie widać zwłaszcza w stanie troski, najbardziej podstawowym stanie bycia-w-świecie, gdzie byt narzuca się jako to, co poręczne i obecne⁶.

³ M. Heidegger, *Pytanie o technikę w: Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*, Czytelnik, Warszawa 1977, s. 224 - 225.

⁴ Tamże, s. 239.

⁵ Tamże, s. 239.

⁶ Por. Tenże, *Bycie i czas*, PWN, Warszawa 2004, s. 420 - 421.

To, co poręczne i obecne, nie potrzebuje filozofii. Pytanie brzmi: czy człowiek naznaczony, prześlągnięty techniką (i jej wyborami), potrzebuje jeszcze filozofii? Zdaniem Gillesa Deleuze'a i Félix Guattariego, filozofia służy tworzeniu pojęć i niczemu innemu, nie jest nawet refleksją, czy kontemplacją lub komunikacją. Stosunki występujące w pojęciu nie są stosunkami znaczenia, ani zakresu, lecz tylko porządkowania. *Techne* jest zatem metapojęciem systemowym - porządkujące umiejętność porządkowania w zależności od pola swojego występowania, dawniej kojarzone ze sztuką rozumianą jako rzemiosło, dziś odnoszone głównie do technologii. Chciałabym je odnieść do pola, które mogłoby łączyć sztukę i technikę - do pola przedstawienia. *Techne* nie przeciwstawia się więc filozofii jako mocy rozdrabniania, zapośredniczania czy przerwania, jak bywa czasami ujmowana.

Pojęcia według Deleuze'a i Guattariego charakteryzuje endospójność i egzospójność, czyli podatność zarówno na modelowanie wewnętrzne i zewnętrzne⁷.

Techne w starożytności oznacza umiejętność, fach, znajomość określonych reguł i postępowanie zgodnie z nimi. Dzisiaj pojęcie to zostało przemodelowane, nie tylko dzięki Heideggerowi.

Przedstawienie - szczególna rola sztuki

Czy więc technika zgubiła swój punkt wyjścia? Rzemiosło? Sztukę? Przedstawienie? Głęboki proces stojący u podwalin filozofii to proces deprecjacji przedstawienia, między innymi przy pomocy pojęcia *techne*, i to deprecjacji niekoniecznie w kierunku Baudrillardowskiego *simulacrum*, lecz w stronę rozłączenia wiedzy i przedstawienia.

Wiedza to idee, cel, a przedstawienie - *techne*, ich nieudane połączenie to nic nie warta *doxa*. Dziś większość przedstawienia nie przemienia się w wiedzę, nie zyskuje wartości operacyjnej. Wiedza dziś zatrzymuje się w fazie podglądania (stąd popularność plotki), wszechpanująca *doxa* jest nadmiarowa i bezużyteczna, a oddzielone od niej przedstawienie (to samo zdjęcie może ilustrować sprzeczne informacje) tonie w nadmiarze rzeczy.

Według Jacques'a Rancièrę'a przedstawialność, zwłaszcza dzisiaj, jawi się jako coś zagrażającego porządkowi publicznemu. Dzieło sztuki ratujące przedstawienie nigdy nie wpisuje się w dyskursywność ufundowaną na porządku publicznym. Przedstawialność jako struktura dostępna ogółowi przynależy tylko sztuce i jest możliwa do odczytania przede wszystkim na poziomie zmysłowego odbioru. Rancièrę charakteryzuje współczesną formę władzy głównie jako zawłaszczenie zmysłowości publicznej na modłę haseł policyjnych broniących dostępu do rzeczywistości, takich jak: „nie patrzeć!”, „rozejść się”, „stać”, „zakaz przebywania” itp. Współczesna władza to narzucanie wizji porządku jako czegoś naturalnego.

I tak, przedstawienie, skojarzone z „naturalnym”, zostaje utożsamione z dostępnym widzeniu obrazem, a więc czymś oczywistym, z ilustracją, lecz byłoby niebezpieczne dla rozdzielających władzę, żeby ludzie za dużo widzieli. Jedność doświadczenia (zwłaszcza objawiona w widzialności,

⁷ G. Deleuze, F. Guattari, *Co to jest filozofia?*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2000, s. 29.

w obrazie) zawsze jest konstruktem, na który istnieje duże zapotrzebowanie. Doświadczenie jako opis, jednolite, powszechnie zrozumiałe jest utopią, lecz jako „przedstawienie” (zawsze siłą rzeczy fragmentaryczne) daje się wpisać w najwyższe kryterium publicznej użyteczności: skuteczność.

To, co skuteczne, daje się zademonstrować, pokazać. Dlatego Deleuze stwierdził, że pojęcie przedstawienia zatruwa filozofię, bo rozumiane jest jako matryca porównania tego, co nieporównywalne⁸. Na bazie porównania rozwija się tzw. „wola uznania”, związana z przypisywaniem sobie wartości zapośredniczających nie tylko rzeczywistość, lecz sam dostęp do rzeczywistości (takich jak: pieniądz, władza, reputacja).

Deleuze, interpretując Nietzschego, zwraca jednak uwagę na „dobre” ujęcia przedstawienia. „Zdaniem Nietzschego, nie zrozumieliśmy jeszcze, co oznacza życie artysty: aktywność tego życia służąca jako czynnik pobudzający afirmację zawartą w samym dziele sztuki, wola mocy artysty jako takiego”⁹.

Oslabienie siły przedstawienia jest więc wynikiem kilku równoległych procesów. Przede wszystkim wynika z przesunięcia uwagi takich dziedzin kultury jak filozofia i sztuka na odbiorcę, widza tego, co przedstawione. Nawet, jeśli przedstawienie ma wymiar uniwersalny, jak w arcydziele, wymaga zawsze spopularyzowania, czyli tłumaczenia, co powoduje, że interpretacja staje się ważniejsza od przedstawienia jako generatora tekstów. Konkurs interpretacyjny prowadzi do uprzywatnienia *pathosu*, zamiany tej uniwersalnej kategorii na doświadczenie uczuciowe, jednostkowe. To dalej prowadzi do zdeprecjonowania rejonów niezrozumiałych, niedających się włączyć do aktualnej wiedzy, a przede wszystkim - pozostającego poza wiedzą - przedstawienia. Wiedza w ramach przedstawienia zostaje unieruchomiona.

Przedstawienie stanowi metanarrację, pozostając na poziomie „małych narracji”, czyli - inaczej - jest opowieścią dającą się wpisać w ramy przedstawienia.

Przedstawienie zdaniem Rancière’a to swoista taktyka widzenia. By przywrócić myśleniu właściwy porządek, trzeba zacząć konstruować przedstawienie jako pewien świat odniesień w miejsce świata dostępnego w klarownym obrazie. Przedstawienie związane jest więc z formą doświadczenia, nie ma czystych podmiotowych form doświadczenia, nie ma też czysto pojęciowego, czy czysto naocznego poznania. Przedstawienie jest „poznaniem zmieszonym” lub nową taktyką „sytuowania wiedzy”. Owa taktyka, to ucieczka przed pracą historii. Historia to przetwarzanie wszystkiego w historię¹⁰, a więc w rodzaj wiedzy, której przyznano już określoną wartość.

Przedstawienie zostaje utożsamione z historią jako ciągiem wydarzeń, które jesteśmy w stanie zapamiętać, ale jeżeli przywrócimy mu taktyczność, wiedza zdoła wyrwać się z historii i przemieścić na inny grunt, stworzyć teorię. Do tworzenia teorii potrzebna jest specyficzna *techné* rozpoznania owocująca nowym odkryciem. Tę specyficzną taktykę naukową Paul Karl Feyerabend nazywa kon-

⁸ G. Deleuze, *Nietzsche i filozofia*, Warszawa 1993, s. 87.

⁹ Tamże, s. 108.

¹⁰ B. Highmore, *Michel de Certeau: Analysing Culture*, Continuum, London 2006, s. 34.

trindukcją. Nie jest to nowa metoda, odwrotność indukcji (Feyerabend podkreśla, że gdy uczyni się z niej regułą, zahamuje poznanie), lecz taktyka wprowadzania i sprawdzania hipotez niezgodnych z potwierdzonymi teoriami lub faktami.

Jedną z podstawowych w dorobku Rancière'a książek nosi tytuł *Nieświadomość estetyczna* (*L'inconscient esthétique*, 2001). Jest to książka o „niezaprogramowanym spojrzeniu”, pisana z nieustającym odniesieniem do Freuda. Zawiera ona przede wszystkim refleksję nad specyfiką estetyki, nie jako wtórnej wobec sztuki, lecz grającej ograniczeniami myślenia na temat sztuki.

Ważną i zapomnianą kategorią estetyczną jest według Rancière'a kategoria *pathosu* - rozumiana jest ona jako rodzaj wiedzy, rozpoznania tragiczności wynikającej z przenikania się wiedzy i nie-wiedzy – akt woli jest pozytywnym zniesieniem *pathosu*¹¹.

Dopiero Sigmund Freud pokazał, że to, co wypowiedziane „nie całkiem” ma sprawczą moc działania. Lekarz medycyny, naukowiec, zaczyna interpretować sny swoich pacjentów. Dopiero sen pozwala mu odnaleźć się w labiryncie znaczeń, powodujących różne choroby woli (labirynt to inna nazwa woli). O czym wielu krytyków psychoanalizy zapomina, sukces Freuda zbiega się z poważnym odkryciem literatury, nie tylko jako skarbcza historii i różnego rodzaju przedstawień, lecz przede wszystkim jako strukturyzującej ludzkie doświadczenie z tym, co potem przyjmie nazwę teorii literatury. Bez literatury (przede wszystkim tragedii Sofoklesa), Freud pozostałby niezrozumiałym dziwakiem, odstępca od naukowego przyrodoznawstwa, psychiatrą pozwalającym pacjentom opowiadać swoje sny.

Dzieło sztuki, a zwłaszcza arcydzieło (takie jak *Edyp* Sofoklesa), ustanawia zarówno pewien rejon nowej wiedzy, jak i odsłania wiele rejonów jej braku. Coraz częściej sztuka utożsamiana jest z kategorią taktyki, zaczerpniętą od Michela de Certeau. Miejsce taktyki jawi się w postaci zawsze „gotowego miejsca innego”, nie ma bowiem możliwości stworzenia całościowego planu działania i ujarznienia przeciwnika w obiektywnie istniejącej przestrzeni. Paradoksalnie, właśnie ów brak miejsca gwarantuje taktyce mobilność i wykorzystanie możliwości, jakie oferuje chwila. Taktyka jest wykorzystaniem braków, jakie „poszczególne koniunktury ujawniają w nadzorze władzy. Jest podstępem i sztuką słabego”¹².

Estetyka to najmłodsza dziedzina filozofii, ujęta w całości, osłabia zdaniem Rancière'a siłę działania konkretnego dzieła sztuki, przede wszystkim nastawia na kolekcjonowanie, porównywanie gustów, rozbiera dzieła sztuki w snobizmie historycznej wiedzy, pogłębia dominację szczególnego typu ludzkiego, od Rewolucji Francuskiej (1795) coraz bardziej pozbywającego się indywidualnego smaku¹³.

Rancière proponuje nieuprzedzoną lekturę poszczególnych dzieł sztuki w całej ich przedstawieniowej konkretności. Nową podstawową jednostką przedstawienia według Rancière'a jest „zdanie

¹¹ J. Rancière, *L'inconscient esthétique*, Galilée, Paris 2001, s. 23.

¹² M. Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, WUJ, Kraków 2008, s. 37.

¹³ J. Rancière, *Malaise dans l'esthétique*, Galilée, Paris 2004, s. 23.

-obraz”, czyli jedność dwóch funkcji, parataksa (z gr. *parataxis* - postawienie obok siebie) – przeciwstawia się z jednej strony szaleństwu, ale także łatwym konsensusom¹⁴. Przeciwstawia się „zwykłemu” zdaniu czy obrazowi, nie na zasadzie niepodobieństwa czy zerwania, lecz w oparciu o zestawienia. Sensowne jego wyjaśnienie nie tyle wymaga znalezienia punktów wspólnych (obrazu – zdania) czy redukcji do „czystej” świadomości, w której ów zestaw się objawi (istotowo, jako konieczny lub intencjonalny) lecz na zasadzie znalezienia miary - możliwości „przeliczenia” wartości owego zestawienia, przy czym jest to „przeliczenie” według zasad „innej” racjonalności.

***Techne* opowieści**

Skoro „zdanie-obraz” - podstawowa jednostka przedstawienia według Rancière’a - jest zestawem wiedzy i niewiedzy, jak u Heideggera, poręczności i obecności, należy je odczytywać inaczej niż zdanie (tekst) i obraz (przedstawienie).

Najpełniejszy opis struktury wewnętrznej dzieła sztuki w domyśle literackiego (ale teorię tę można odnieść do całości przedstawienia), podał Arystoteles w *Poetyce*, wymieniając wiele elementów owej struktury.

Pathos jako pierwsze wydarzenie ukazujące działanie *fatum* nie może być rozpoznany w formie ilustracji, jest bardziej świadectwem, śladem, pieczęcią. Rozpoznanie (*anagnorisis*) następuje po zapoznaniu się ze świadectwem, dowodami, to nie jest tylko wiedza o tym, co przedstawione, lecz łączy się z przemianą całego przedstawienia (następuje tu ściśle powiązanie wiedzy i przedstawienia, ale jednocześnie jest ono najbardziej ulotne). Według Arystotelesa *anagnorisis* jest przemianą od ignorancji do wiedzy. Przemiana ta wymaga także *hybris* - wydarzenia związanego z przekroczeniem ludzkiej miary w osądzaniu sytuacji. Po drodze jeszcze mamy ciąg perypetii. Perypetia to zmiana biegu zdarzeń w kierunku przeciwnym intencjom bohaterów. „Rozpoznanie zaś, jak sama nazwa wskazuje, jest to zwrot od nieświadomości ku poznaniu, ku przyjaźni lub wrogości między osobami naznaczonymi losem szczęścia lub nieszczęścia”¹⁵.

Pathos stanowi jakby *techne* świadczenia, niejako zapładnia przedstawienie, „jest to bolesne lub zgubne zdarzenie, takie jak: przedstawione naocznie zabójstwa, męki, zranienia i inne tego rodzaju rzeczy”¹⁶. Potem następują inne wydarzenia opisywane szeregiem kategorii wynikających ze stopnia rozpoznania *pathosu*. *Hybris* to *techne* oceny lub miary, ponieważ prowadząc do katastrofy, naznaczone winą (*hamartia*), związane jest z przekroczeniem ludzkiej miary w osądzaniu sytuacji. Wszelka nadmiarowość, nieprzystawalność, zawsze lokuje się w tym miejscu.

¹⁴ Tenże, *Estetyka jako polityka*, Wyd. Krytyki Politycznej, Warszawa 2007, s. 75.

¹⁵ Arystoteles, *Poetyka*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław - Warszawa - Kraków - Gdańsk - Łódź 1983, s. 37.

¹⁶ Tamże, s. 39.

Anagnorisis to *techne* poznania, owocujące szczęściem lub nieszczęściem poznającego. I w końcu, odpowiedzią na *pathos* jest tragiczna ironia, o którą upomniała się nowożytność (poczynając od myśli egzystencjalnej Blaise Pascala) i współczesność (na teorii literatury kończąc), czyli świadomość fikcji jako przeciwieństwa między świadomością bohatera a przedstawioną sytuacją. *Eironeia* to w końcu *techne* dystansowania.

Skoro nie można sobie wyobrazić przedstawienia niezależnego od języka, to filozofowie wysnuwają z tego nieuprawniony wniosek, że pojęcie jest czymś pierwotnym, a obraz wtórnym. Tymczasem to arcydzieła stanowią jedyny zapis wielkich przemian społecznych.

Rancière wyróżnia trzy porządki identyfikacyjne widzenia - porządek obrazów, porządek przedstawieniowy i estetyczny porządek sztuk. Wszystkie są ważne, ale mają swoje niedostatki. Porządek estetyczny przestaje w którymś momencie doceniać specyfikę sztuki, liczy się w nim przede wszystkim ontologiczna wiarygodność i stosunek do modelu (jest to tradycja Platońska). Porządek przedstawieniowy rozwija zasadę *mimesis* - przedstawienia nie tyle prawdziwego, co możliwego. Faza ta wzmacnia pozycję sztuki w ogólności, ale osłabia kryterium wiarygodności obrazu, czyli konkretność pojedynczego dzieła. Żeby uwolnić przedstawienie z powierzchownego traktowania, trzeba uzupełnić porządki widzialności fazami obrazu. Rancière wyróżnia trzy takie fazy: porządkowi obrazów odpowiada stadium obrazu nagiego, porządkowi przedstawieniowemu - obraz ostensywny, natomiast estetycznemu - obraz metamorficzny.

W obrazie nagim chodzi o świadectwo, o pewną „surowość” tego, co przedstawione. Obraz ostensywny uruchamia pojęcie konceptualizmu czy ikony, surowość staje się jego istotą. Obraz metamorficzny gra podobieństwem, włącza się tu postulat nieoznaczoności (nie możemy jednocześnie badać obrazu i jego interpretacji). Na trzecim poziomie pojawia się niebezpieczeństwo interpretacji wykraczającej poza sztukę, dochodzącej aż do obojętności na adekwatność sądu i rzeczy – czyli na przykład sądu określającego czy coś jest dziełem sztuki czy nie¹⁷.

Triadę zawsze bezpieczniej jest oprzeć na symetrycznym, czwartym elemencie. Brakujące miejsce w systemie przedstawienia ujętym „czworokątnie” jest „puste” i może wypełnić je dowolna rzecz. Funkcją tego miejsca jest *hybris*.

Nie można orzec o większej wartości którejś fazy, któregoś z tych miejsc, wszystkie są istotne, choć w zależności od celu badania, eksponujemy przeważnie jedną z nich.

Kant w *Krytyce władzy sądzienia* (w czasach, gdy nie ma jeszcze estetyki jako takiej) przedstawia ramy doświadczenia zmysłowego. Naoczność (*Anschauung* / *Apperzeption*) jest strukturą poznawczą łączącą zmysłowość z rzeczywistością, w niej poznanie odnosi się do przedmiotu bezpośrednio (ujęte w ramy czystych form naoczności: czasu i przestrzeni). Przedstawienie związane jest zatem z formą doświadczenia, nie ma czystych podmiotowych form doświadczenia, nie ma też czysto pojęciowego czy czysto naocznego poznania, stąd nakładając refleksję Rancière'owską na Kantowską, otrzymu-

¹⁷ Por. J. Rancière, *Le destin des images, La fabrique édition*, Paris 2003, s. 31 - 37.

jemy cztery szczególne formy – stadia obrazu: świadectwo, obecność, fetysz, figurę. Na każdym poziomie działa inna strategia - inny rodzaj *techné* („zestawu”).

Świadectwo to obraz nagi, obcość rzeczy niedostępnej pojęciu, coś, co skłania nas do zaufania zmysłowemu oglądowi opartemu na czystych formach naoczności. Obraz ostensywny jest zawsze całościowy, pod warunkiem oddzielenia go od pojęć, które natychmiast rozbijają doświadczenie spójności przedstawienia. Obraz metamorficzny jest najmocniej opracowaną formą przedstawienia, dzięki figuracji (odróżnieniu figury od tła) trwale hierarchizuje elementy wiedzy, co umożliwia ich osobne opracowywanie bez naruszania całości.

	pojęcie	naoczność (Anschauung / Apperzeption)
czas	FENOMEN / widzenie PATHOS (FATUM) OBRAZ NAGI - świadectwo	REPREZENTACJA / obserwacja ANAGNORISIS OBRAZ OSTENSYWNY
przestrzeń	NIC / podglądanie HYBRIS Fetysz	FIGURACJA / patrzywanie IRONIA OBRAZ METAMORFICZNY

Kantowskie formy zmysłowości, składniki opowieści Arystotelesa i rodzaje obrazu według Rancière’a w schemacie przedstawienia

Techné a czas i przestrzeń

Michel de Certeau, badacz codzienności i poznania tejże, który sformułował bardzo ciekawą koncepcję „taktyk”, odróżniając je od strategii nie tylko na poziomie działania, lecz również doniosłości teoretycznej, odnotowuje, że już od XVIII wieku, historycy uznają techniki za godne zainteresowania, ale opisują głównie ich działanie, uznając interpretację za zbędną. Takie podejście do techniki jako takiej, opozycyjne względem opowieści, trwa aż do XX wieku. „W pierwszym przypadku rejestruje się »prawdę« działania, a w drugim »kłamstwo« mówienia. Zresztą nawet proste opisy w pierwszym przypadku kontrastują z przegadanymi interpretacjami czyniącymi z mitów czy legend ulubiony przedmiot badaczy języka, klerków z dawien dawna wyćwiczonych, przy użyciu hermeneutycznych chwytów, przejętych od prawników przez profesorów i/lub etnologów, w sztuce komentowania, objaśniania oraz »przekładania« dokumentów źródłowych na teksty naukowe”¹⁸.

„Czystość” techniki ma odsyłać do absolutnej operatywności, do *métis* (z grec. rada, przebiegłość) stanowiącej według Certeau zasadę współczesnej ekonomii, wolnego rynku: minimum wysił-

¹⁸ M. Certeau, *Wynaleźć codzienność...*, dz. cyt., s. 69.

ku, maksimum efektu. Certeau przypomina też, że zasada ta odnosi się również do pewnej estetyki. „Potęgowanie skutków przez zmniejszenie liczby środków z rozmaitych powodów stanowi regułę organizującą zarówno sztukę działania, jak i poetycką sztukę mówienia, malowania lub śpiewania”¹⁹.

Métis stanowi według Certeau specyficznie używaną „pamięć”, z jednej strony nabytą, z drugiej strony, zdolną do tworzenia przyszłości, wyznaczającą na osi czasu punkt odniesienia, otwierający horyzonty niewynikające bezpośrednio ze skumulowanych doświadczeń. Taki punkt Certeau nazywa „sposobnością”. Pamięć przewiduje „rozliczne drogi przyszłości” przez łączenie uprzednich albo możliwych okoliczności. W ten sposób Certeau wskazuje na oszustwo strategii opartych na założeniu o „jedności czasu i przestrzeni”. Wciąż warto (za Kantem) te formy doświadczenia rozróżniać.

„Dla metis liczy się właściwie bardziej nagromadzony czas, który jest dla niej korzystny, niż układ miejsc, który jest dla niej niekorzystny. Jej pamięć jednakże pozostaje ukryta (nie ma ona rozpoznawalnego miejsca) do chwili, aż się ujawni w »korzystnym momencie«, na sposób wciąż jeszcze czasowy, choć odwrotny wobec ukrywania się w trwaniu. Odblask tej pamięci odnajdujemy w »sposobności«”²⁰.

Métis to zdolność (*techne*) kumulowania doświadczeń. „Koncentruje *największą* ilość wiedzy w *najmniejszej* ilości czasu”²¹. Pośrednicząc w „przekształceniach przestrzennych” wydarzeń, prowadzi do „twórczego zerwania” z utartym ich wykorzystywaniem („korzystny moment”).

Pytanie nasuwa się jedno: czy przypadkiem dziś nie mamy za dużo „pamięci”, żeby móc wykorzystywać jej taktyczność? Może pamięć (wszechpotężne archiwa, możliwości archiwizowania każdej chwili, wydarzenia, słowa) uległa tak dużej kumulacji, że trudno zastosować do niej „indywidualne sztuczki” przemieniające lokalny porządek poznania? Może zatraciliśmy lokalne porządki poznania we wszechkumulacyjnych punktach historii? Może ostatnim działającym na wielką skalę jednostkowym dekonstruktorem (na nowo dystrybuującym przestrzeń) archiwów był Michel Foucault?

A może nie jest tak źle? Może tylko *techne* przedstawienia (Heideggerowski „zestaw”) przesunęło się z koncentracji na *pathosie* (*techne* świadczenia), w stronę *techne* dystansowania (*eironeia*)? Co nie znaczy, podkreślam, że można przy którymkolwiek z tym momentów pozostać, czy wyczerpująco je opisać, nie naruszając pozostałych. Wydaje się jednak, że to, co robi z archiwami Foucault, to praca po stronie pojęcia, filozoficzna praca, słabo jednak wykorzystująca moment *anagnorisis* jako „rozbicia doświadczenia spójności przedstawienia”. Po lekturze Foucaulta, pozostajemy z fetyszami, z nadmiarowymi przedstawieniami: władzy, seksualności, szaleństwa, choroby, porządku itd.

„Podejmując archeologię nauk humanistycznych (zamiar ujawniony począwszy od *Słów i rzeczy*) oraz szukając »wspólnej matrycy«, czyli »technologii władzy«, która miałyby działać na zasadach zarówno prawa karnego (karanie człowieka), jak i nauk humanistycznych (poznawanie człowieka), Foucault zmierza do dokonania selekcji w zbiorze procedur stanowiących tkankę aktywności spo-

¹⁹ Tamże, s. 83.

²⁰ Tamże.

²¹ Tamże.

łecznej w XVIII i XIX wieku. Ta chirurgiczna operacja polega na *cofaniu się w historii*, począwszy od współczesnego, rozwijającego się systemu - technologii sądowniczej i naukowej - na *wyodrębnianiu* z całego ciała nowotworu, który je zaatakował, oraz na *wyjaśnianiu* obecnego funkcjonowania systemu w *odniesieniu do jego tworzenia się* w ciągu dwu minionych wieków²².

Certeau stwierdził, że procedury opisane przez Foucaulta nie mają własnego miejsca, przez to są „taktykami”, (jako autorska praca nad archiwami) lecz nie prowadzą do wyjścia poza opis „zwykłych praktyk konsumpcyjnych”²³.

Techne nie można ograniczyć ani do taktyki, ani do strategii. Nie wyjaśni jej historia (prawa czy nauki), ani wyodrębnienie maszyn, ani wyjaśnienie ich funkcjonowania, ani nawet odniesienie do innych bytów. Nie ma więc pełniejszego, jak na razie, ujęcia *techne*, niż Heideggerowski „zestaw”. Współprzynależność w „zestawie” narzędzi (środków do celu) i ludzkich czynów, pozwala lepiej rozumieć *techne* w przedstawieniu, którego elementy pozwalają nam znajdować sposobności do innego wykorzystania narzędzi, a przez to, do zakreślania pola pojęć, które są nie tylko zmienne, ale zawsze zależne od wyznaczonych sobie w danym momencie celów.

Summary

In the first article, I describe the notion of *techne* in Heidegger's meaning in essay *The Question Concerning Technology*. In this text, the work of modern technology reveals the real as standing-reserve. Technic is a renewed set - *Ge-stell* [Enframing]. In second part I present the notion „representation” in Ranciere's understanding. This French philosopher, post-Kantian, claims that representation in art appears as threat to the public order. In the third part I present several notions from Aristotle's *Poetics*. We receive four interesting categories of *techne*: *pathos* - *techne* of testimony, *hybris* - *techne* of evaluation, *anagnorisis* - *techne* of cognition, and *eironeia* - *techne* of distance. In the last part I assemble the Certeau's conception about strategies and tactics with Kant's conception of the basic structure of all sensible appearances: time and space. Certeau appeal of category *metis*, which fix strategy with tactic: „*Metis*, counts and plays on the right point in time, (*kairos*) it is a temporal practice”. This is a special, contemporary presentation of the notion of *techne*.

Keywords

representation, *techne*, *Ge-stell* [Enframing], tactics, *metis*

²² Tamże, s. 49.

²³ Tamże, s. 51.

I Ty możesz zostać badaczem – czyli jak współczesne technologie ICT zmieniły praktykę naukową

Uprogu XXI stulecia dwaj szwedzcy myśliciele opublikowali książkę¹, którą można uważać za swoisty manifest nowej ery w dziejach ludzkości. Oni sami nazwali tę epokę Informatyzacją. Miała/ma ona być wcieleniem ducha technopolu – rządzącego logiką rozwoju świata zachodniego od czasów nowożytnych².

Informatyzacja stwarza nowe środowisko życia człowieka, w którym główną rolę odgrywa informacja i dostęp do niej. Stwarza nowe praktyki, nowe profesje, nowe sposoby kooperacji między ludźmi, a także nową elitę, którą wspomniani Szwedzi nazwali: netokracją.

Z punktu widzenia problematyki sygnalizowanej przez tytuł niniejszego tekstu ciekawe są spostrzeżenia tych dwóch szwedzkich intelektualistów na temat uniwersytetów i uczonych mężów w czasach zachodzącej rewolucji informatycznej. Piszą oni: „W opinii netokracji (której sceptycyzm wobec samozwańczych ekspertów jest przyrodzony) świat akademicki wydaje się rozpadającym światem z innej epoki [...] Dla netokracji prędkość i całościowe spojrzenie są wymogami podstawowymi, a tradycyjna nauka wysuwa na plan pierwszy wnikliwość i dokładność; właśnie dlatego zajmuje się badaniem sytuacji stabilnych, które są czystą fikcją: teoretycznymi konstrukcjami mającymi niewielki bądź żaden związek z rzeczywistością [...] Kiedy netokraci nie znajdą tego, czego szukają [...] odwrócą się od świata nauki i stworzą własne przede wszystkim wirtualne instytuty i zespoły, wolne od przerostu administracji, intelektualnego snobizmu i tyranii szczegółów”.

Kilkanaście lat, jakie upłynęły od momentu wypowiedzenia przytoczonych powyżej słów potwierdziły się (do pewnego stopnia) zawarte tam prognozy. Powstały bowiem alternatywne przestrzenie dla prowadzenia działalności naukowej – czy szerzej: wiedzotwórczej, a także niepomierne poszerzył się krąg osób mogących uczestniczyć w pracy badawczej. Monopol uniwersytetów i instytutów na tworzenie nauki został złamany. Nie trzeba chyba dodawać, że przyczyną zaistnienia

¹ A. Bard, J. Soderqvist, *Netokracja*, Warszawa 2006 (wyd. szwedzkie 2000).

² Nawiązuję tu do słynnego określenia stworzonego przez Neila Postmana i użytego w książce pod tym samym tytułem, czyli *Technopol*.

takiej sytuacji był przede wszystkim rozwój nowoczesnych technologii z branży ICT. Ta kwestia i jej konsekwencje staną się przedmiotem dalszych uwag.

I

Neil Postman w klasycznej już pracy: *Technopol, triumf techniki nad kulturą* (1992) utrzymuje, że od czasów nowożytnych (w zachodniej terminologii) głównym motorem rozwoju, przynajmniej w naszej części świata, stały się wynalazki techniczne. Ludzie, rzecz jasna, tworzyli narzędzia od czasów prehistorycznych. Jednakże ich rola i funkcje społeczne były określane przez kulturę, a właściwie religię. To kultura decydowała o sposobach i zakresie funkcjonowania techniki i jej wytworów. Od czasów Bacona, twierdzi Postman, narzędzia nie integrują się już z kulturą, one kontestują kulturę (a zwłaszcza wartości religijne) i zaczynają „głosić”, że same są kulturą. Zaczyna się czas technokracji³.

W wieku XX, zdaniem Postmana, weszliśmy w okres technopolu. Technopol to deifikacja techniki. Oznacza, to, że kultura szuka uprawomocnienia w technice i przyjmuje, jak twierdzi amerykański badacz, od niej rozkazy. Píše: „Tego rodzaju sytuacja wymaga wykształcenia się nowego porządku społecznego [...] W technopolu najwygodniej czują się ci, którzy są przekonani, iż postęp techniczny stanowi najwyższe osiągnięcie ludzkości [...] Wierzą oni, że informacja jest niekwestionowanym błogosławieństwem, a jej ciągle i niekontrolowane wytwarzanie oraz rozpowszechnianie oferuje większą wolność, możliwości twórcze i spokój umysłu”⁴.

Ten nowy porządek społeczny, o którym wspomniał Postman, jest obecnie określany Informacyjnym. Jeden z jego najwybitniejszych badaczy, Manuel Castells zauważył, że podstawowe wartości i reguły społeczeństwa informacyjnego są dziełem środowisk hakerskich, a więc osób o nadzwyczajnych zdolnościach do tworzenia nowych technologii. Dla hakerów podstawową wartością jest wolność informacji i nieograniczony dostęp do niej, lecz równie istotnymi są: a) kult odkryć technicznych połączony z wiarą, że przyczyniają się one do rozwoju i postępu ludzkości; b) wolność tworzenia; c) swobodna wymiana idei i myśli; d) praca w oparciu o zbiorową inteligencję (w sensie Leviego); e) ideologia daru i czynienia dobra – jako głównego daru dla społeczności. Haker dający coś wspólnocie (np. swój program), liczy na podobny rewanż od pozostałych członków (nie oczekując żadnej gratyfikacji pieniężnej): „wolność wiąże się ze współpracą przez praktykowanie kultury daru, która z kolei prowadzi do ekonomii daru [...] Prestiż, reputacja i szacunek biorą się ze znaczenia daru dla społeczności [...] Uznanie zdobywa się nie tylko dlatego, że się coś podarowało, ale i dlatego, że się stworzyło coś cennego (nowatorski program)”⁵.

³ N. Postman, *Technopol, Triumf techniki nad kulturą*, Warszawa 1995, s. 39.

⁴ Tamże, s. 87.

⁵ M. Castells, *Galaktyka Internetu*, Poznań 2003, s. 59.

Hakerzy opracowali też i wdrożyli szereg nowych języków programowania, szereg nowych aplikacji komputerowych, a także praktycznie uruchomili światową sieć WWW. Do najważniejszych ich osiągnięć można zaliczyć: wynalezienie poczty elektronicznej (1972, Ray Tamlinson), stworzenie systemu operacyjnego Linux (L. Torvalds), serwer sieciowy Apache, światowy Internet (1991), ruch na rzecz wolnego oprogramowania z systemem wolnych licencji (Stalman, 1985) czy ruch Open Source. Ich wynalazki, technologie i oprogramowanie radykalnie odmieniły krajobraz życia współczesnego człowieka. Powstała nowa sfera bytu: cyboprzestrzeń. Legły też u podstaw nowego sposobu pracy i działania, który Don Tapscott nazwał: wikinomią. Wikinomia to system wartości i reguł postępowania, które charakteryzuje: a) otwartość; b) wolność tworzenia; c) udostępnianie swoich zasobów innym; d) partnerstwo; e) działanie na skalę globalną⁶.

II

Szczególną rolę w techno polu XXI wieku odgrywają technologie ICT. Pojęcie technologii ICT (ang. Information and Communication Technologies) obejmuje szeroki zakres wszystkich nowych technologii umożliwiających wytwarzanie i przesyłanie informacji. W zakres pojęciowy technologii ICT wchodzi wszystkie media komunikacyjne (Internet, sieci bezprzewodowe, sieci bluetooth, telefonia stacjonarna, komórkowa, satelitarna, technologie komunikacji dźwięku i obrazu, radio, telewizja, itp.) oraz media umożliwiające zapis informacji (pamięci przenośne, dyski twarde, dyski CD/DVD, taśmy, itp.) a także sprzęt umożliwiający przetwarzanie informacji (komputery osobiste, serwery, klastry, sieci komputerowe, itp.). Dodatkowo technologie ICT obejmują także całą gamę aplikacji informatycznych oraz złożonych systemów IT umożliwiających realizację przetwarzania i przesyłania danych na wyższym poziomie abstrakcji, niż poziom sprzętowy⁷.

Technologie ICT są uważane za główny czynnik sprawczy rozwoju współczesnego świata – w sensie sprawczości zaproponowanym przez Bruno Latoura. Jest to także widoczne na gruncie praktyki naukowej, która w ostatnich kilkunastu latach przeżywa okres gwałtownej transformacji. Aby zdać sobie sprawę ze skali przeobrażeń tu występujących i ich konsekwencji społecznych, należy najpierw przypomnieć dotychczasowy model funkcjonowania tej dziedziny ludzkiej aktywności. W telegraficznym skrócie rzecz przedstawia się następująco. Od czasów nowożytnych wiedza naukowa mogła być uprawiana w specjalnie przeznaczonych do tego celu ośrodkach, czyli: uczelniach lub/i instytutach badawczych na ogół sponsorowanych przez państwo. Krąg osób „uprawnionych” do wytwarzania wiedzy naukowej został ograniczony do osób mających nie tylko ukończone studia wyższe, lecz także posiadających odpowiednie stopnie i tytuły naukowe. Podstawą było uzyskanie doktoratu, dzięki któremu uzyskiwało się licencję do prowadzenia samodzielnych badań.

⁶ D. Tapscott, A. D. Williams, *Wikinomia*, Warszawa 2008, s. 40-51.

⁷ Pojęcie technologii ICT, w: <http://www.esit.pl/doradztwo/pojecie-technologii-ict>, dostęp: 1.09.2013.

Uprawianie wiedzy naukowej miało więc charakter wysoce elitarny, gdyż: była ona wytwarzana w nielicznych ośrodkach oraz przez niewielką grupę specjalistów i to po długim okresie przygotowania do zawodu. Wiedza naukowa, produkowana w murach uczelni miała do końca wieku XX zamknięty charakter. Była dostępna przede wszystkim dla badaczy i studentów. „Zwykły” człowiek miał utrudniony dostęp do książek naukowych, specjalistycznych czasopism – nie mówiąc już o wykładach akademickich, dostępie do laboratoriów czy płatnych konferencji. Z tego też względu do rzadkości należeli badacze (np. w XX wieku), którzy mogli efektywnie uprawiać badania naukowe poza murami Akademii.

Technologie ICT stworzyły nowe środowiska dla pracy, nauki i edukacji. Umożliwiły powstanie nowych, przede wszystkim wirtualnych, przestrzeni dla prowadzenia badań naukowych i komunikacji tychże, które stały (stają) się poważną alternatywą dla metod tradycyjnych. Oczywiście takim nowym obszarem jest sam Internet, który stał się jedną wielką bazą przeróżnych danych i informacji – w tym również i naukowych. Na uwagę zasługuje tu fakt, że większość treści w Internecie jest darmowych i również ruch Open Access dąży do tego, aby wszystkie publikacje naukowe stworzone z publicznych pieniędzy stały się ogólnodostępne w sieci. W ostatnich kilkadziesiąt lat zrodziło się też wiele projektów (np. Gutenberg czy Google Books), których celem jest digitalizacja całego dorobku intelektualnego ludzkości i udostępnienie go w domenie publicznej.

Po roku 2000 zwłaszcza zaczęły też powstawać alternatywne przestrzenie do tworzenia wiedzy – przede wszystkim nowych technologii i nowych mediów. Należy tu wspomnieć o takich przedsięwzięciach, jak: Media Laby, Hackerspace, THATcampy, Barcampy czy Famelaby. Stanowią one przykład połączenia tradycyjnej instytucji – ściśle jednak połączonej z siecią (np. Media Lab Lublin funkcjonuje tylko w Internecie), w której/ych pracuje się nad nowymi wynalazkami i nowymi sposobami prowadzenia i upowszechniania badań. Na uwagę zasługuje tu fakt, że pracownikami oraz uczestnikami tych nowych „labów” są różne osoby – często bez wyższego wykształcenia. Liczą się tam bowiem konkretne umiejętności oraz niebanalne pomysły. Instytucje te pozbawione są hierarchii i rozbudowanej administracji.

Tytułem przykładu: Hackerspace lub Hackspace (często nazywany też Hacklab, Makerspace albo Creative Space – kreatywna przestrzeń) to miejsce, w którym spotykają się i współpracują ludzie o wspólnych zainteresowaniach, najczęściej informatycznych, naukowych lub związanych z cyfrową czy elektroniczną sztuką. Hackerspace może być rozumiany jako laboratorium otwarte dla społeczności lokalnej, w którym znajdują się także warsztaty elektroniczne lub stolarskie. W miejscach tych spotykają się hakerzy, ludzie zainteresowani technologią i majsterkowicze. Często spotykają się tam ludzie o wielu specjalizacjach, którzy wspólnie tworzą nowe projekty. Wiele Hackerspace’ów uczestniczy w tworzeniu wolnego oprogramowania, Open Hardware czy alternatywnych mediów⁸.

Z kolei THATCampy to przede wszystkim spotkania nieformalne (rodzaj „antykonferencji”), ograniczające do minimum prezentacje produktów czy dokumentację. Nacisk położony jest na two-

⁸ <http://pl.wikipedia.org/wiki/Hackerspace>, dostęp: 1.09.2013.

rzenie społeczności zrzeszającej humanistów i umysły ściśle, na zawiązywanie współpracy i wolną dyskusję. Ten ostatni punkt jest przestrzegany bardzo restrykcyjnie. W organizacji liczy się zarówno spontaniczność, jak i terminowość. Harmonogram danego spotkania ustalany jest pierwszego dnia, podczas inicjacyjnej sesji (pierwsze spotkanie miało miejsce w roku 2008 w USA). Nie ma także określonego porządku prelekcji, jak jest to w innych wydarzeniach tego rodzaju. Uczestnicy zachęcani są do udostępniania drogą on-line swoich notatek, dokumentów, zdjęć i materiałów powstałych na THATCamp. Wszystko po to, by stworzyć integracyjną inicjatywę, która łączy ze sobą różne typy osobowości na tle dobrej zabawy i intelektualnego zaangażowania⁹.

Najwięcej jednak inicjatyw ma już tylko i wyłącznie charakter sieciowy. W Internecie jak „grzyby po deszczu” zaczęły powstawać naukowe platformy i portale. Wykorzystują one mechanizm „wiki”. Dzięki temu są multimedialne i interaktywne. Dostęp do nich jest wolny i darmowy. Każdy może brać udział w realizacji danych projektów, dzielić się pomysłami i na bieżąco komentować ukazujące się tam publikacje. Oczywiście treści naukowe zaczynają w coraz szerszym zakresie być także obecne na wielkich portalach społecznościowych, takich jak Facebook czy YouTube. Co więcej, tradycyjne uczelnie również zaczynają dostrzegać potencjał nowych mediów w promowaniu oraz komunikowaniu wyników badań naukowych i coraz częściej zaczynają umieszczać naukowe treści w Internecie, a nawet prowadzić darmowe kursy on-line¹⁰.

III

W tym fragmencie zostaną zaprezentowane konkretne przykłady ilustrujące tytułową tezę niniejszego tekstu, a mianowicie stwierdzenie, że w społeczeństwie informacyjnym (w obecnym stadium jego rozwoju) potencjalnie każdy może uprawiać działalność wiedzotwórczą – łącznie z prowadzeniem badań naukowych – czyli: I Ty możesz zostać badaczem.

We wcześniejszych fragmentach ukazano niezbędne i zarazem wystarczające warunki do upowszechnienia się możliwości prowadzenia działalności badawczej poza Akademią czy Instytutem. Sprzyjają temu zarówno infrastruktura technologiczna, upowszechnienie się wartości hakerskich oraz polityka wielkich koncernów z branży ICT (wspomaganych w wielu aspektach przez poszczególne rządy) promujących wolny i darmowy dostęp do wielu treści – także naukowych oraz dążących do umieszczenia w domenie publicznej dotychczasowych osiągnięć myśli ludzkiej.

Zacznijmy od wszystkim dobrze znanej Wikipedii. Jest to wręcz modelowy przykład działalności wiedzotwórczej – charakterystyczny dla społeczeństwa informacyjnego. Funkcjonowanie tej encyklopedii opiera się na wykorzystaniu wszystkich podstawowych narzędzi i technologii ICT

⁹ https://www.web.gov.pl/barcamp/462_1837.html, dostęp: 1.09.2013.

¹⁰ Pionierem jest tutaj amerykański MIT, który od roku 2001 zamieszcza wszystkie sylabusy swoich kursów w sieci, a od roku 2012 wraz z Harvardem zaczął prowadzić darmowe studia on-line na kilku kierunkach. W ślad za tym technicznym uniwersytetem zaczęły podążać także inne amerykańskie prywatne uczelnie na czele ze Stanfordinem. Na tym ostatnim na kurs ze sztucznej inteligencji zapisało się prawie 250 tys internautów z całego świata.

i dzieleniu głównych wartości, na których opiera się gmach Informacjonalizmu. Wikipedię może redagować każda osoba. Encyklopedia wykorzystuje mechanizm wiki, który pozwala każdemu internaucie na komentowanie i zmienianie zawartości strony. Dzięki temu wszystkie hasła mogą być przeredagowywane albo pisane wręcz od nowa. W pisaniu haseł nie liczą się żadne instytucjonalne afiliacje ani stopnie, czy tytuły naukowe encyklopedysty. Pracuje się w oparciu o zbiorową inteligencję. Każdy może dołożyć swoją cząstkę do gmachu wiedzy. Wikipedia działa na wolnych licencjach.

Innym równie charakterystycznym przykładem mogą być działania grup hakerskich oraz wolontariuszy w tworzeniu różnych programów, aplikacji czy nowomiedialnych technologii. Osoby o sporych umiejętnościach – przede wszystkim informatycznych od kilkudziesięciu lat tworzą programy, które są rozpowszechniane na licencjach CC. Są to przedsięwzięcia niekomercyjne, a więc stanowią część społecznej produkcji wiedzy opartej na nie własnościowym modelu. Do sztandarowych osiągnięć tych alternatywnych ruchów zaliczyć można m. in.: serwer sieciowy Apache, bazę danych MySQL, program do edycji zdjęć GIMP, program do tworzenia grafiki 3D Blender, czy program do prezentacji Prezi (przy czym ten ostatni stworzony w Media Lab w Budapeszcie działa w modelu hybrydowym).

Po roku 2000 pojawiły się w obszarze nauki kolejne nowe zjawiska. Przede wszystkim narodził się ruch obywatelskiej nauki (jako część ruchu crowdsourcingowego). Obywatelscy uczeni są to najczęściej pasjonaci nauki, którzy realizują określone projekty lub/i uczestniczą w badaniach koordynowanych przez ośrodki akademickie. Przykładem tego nowego zjawiska jest program: Zooniverse. Jest to projekt z zakresu zarówno nauk przyrodniczych jak i humanistycznych – koordynowany przez Uniwersytet w Oksfordzie. Z jednej strony jego uczestnicy mogą szukać życia w kosmosie – przeszukując tysiące planet, a z drugiej np. odczytywać starożytne teksty z Oksyrynchos. Głównym celem tych programów jest zaangażowanie jak największej liczby osób do przebadania olbrzymich zasobów danych, informacji czy obiektów. Najpotężniejsze bowiem zespoły akademickich uczonych nie poradziłyby sobie z przeanalizowaniem takich dużych zasobów, jak planety czy tysiące zwojów papirusów.

Wspomniany projekt Zooniverse jest realizowany tylko w sieci. Jego koordynatorzy udostępniają narzędzia i wspomniane papirusy i każda osoba po odpowiednim przeszkoleniu może samodzielnie prowadzić prace badawcze.

Kolejną nowością związaną z nauką są wspomniane już wyżej THATcampy. W roku 2012 został zorganizowany w Lublinie pierwszy tego typu „camp” w Polsce. Na uwagę zasługuje fakt, że jego głównym organizatorem była osoba spoza środowiska akademickiego, a mianowicie Redaktor Naczelny portalu naukowego Historia i Media, Marcin Wilkowski. Spotkanie odbyło się w lubelskim teatrze NN. Uczestnicy prezentowali swoje badania i pomysły na przyszłość. W drugiej jego części miało miejsce wspólne redagowanie hasła: humanistyka cyfrowa do polskiej Wikipedii. „Obrazy” odbywały się w luźnej atmosferze i swobodnej dyskusji – bez typowego naukowego zadęcia i żargonu.

Coraz częściej też spotyka się przypadki badaczy, którzy sami siebie określają jako niezależnych. Osoby te pracują poza instytucjonalną nauką – korzystając z opisanych powyżej dobrodziejstw sieci. Albowiem „badania w takiej dyscyplinie jak bioinformatyka nie potrzebują formalnego zatrudnienia w instytucji naukowej [...] wystarczy komputer w domu i sieci współpracy, co ułatwia Internet [...] coraz więcej badaczy odkrywa, że skostniałe struktury akademickie często bardziej przeszkadzają, niż pomagają w prowadzeniu badań. Po co się w nich męczyć? Jednym z pierwszych buntowników, który wyłamał się z systemu był Craig Venter [...] Dziś prywatnych ośrodków, prowadzących badania poza oficjalnymi strukturami naukowymi i akademickimi, jest w Stanach więcej. Równocześnie rozwijają się sieci min. emerytowanych uczonych, którzy z domowego zacisza rozwiązują problemy naukowe dla dużych koncernów, niepotrafiących ich rozwiązać we własnych laboratoriach”¹¹.

IV

Pora na wnioski. Technologie z branży ICT dokonały fundamentalnych przemian we wszystkich dziedzinach życia. Branża naukowa także ich nie uniknęła. Powstały nowe praktyki prowadzenia działalności badawczej. Po pierwsze, przede wszystkim narodziły się nowe przestrzenie – alternatywne dla tych fizycznych. Są one usytuowane głównie na portalach internetowych i korzystają w większości przypadków z darmowej infrastruktury informatycznej.

Po drugie, gwałtownie zwiększyła się liczba osób biorących udział w badaniach. Dzięki nowym technologiom informatycznym i telekomunikacyjnym mają one dostęp do informacji, narzędzi i platform komunikacyjnych. Co ważniejsze jednak do nauki mogą trafiać uzdolnione jednostki, które jeszcze kilkadziesiąt lat temu nie mogłyby nigdy zaistnieć w tej roli. Nie trzeba chyba dodawać, jak taki „zastrzyk świeżej krwi” może zdynamizować działalność tej sfery ludzkiej działalności.

Po trzecie, pojawiły się nowe modele działalności wiedzotwórczej – mniej sformalizowane i zhierarchizowane, modele, w których liczą się umiejętności i wkład do wspólnoty, a nie stopnie i stanowiska. Ich specyfika polega też na tym, że tworzą się tu mobilne zespoły do realizacji konkretnych projektów, które nie potrzebują żadnej instytucjonalnej bazy. Zasoby bowiem czerpią przede wszystkim z „chmury” informatycznej.

Po czwarte, technologie ICT rozsadziły i po części zanegowały funkcjonowanie i sens istnienia tradycyjnych uniwersytetów i innych jednostek naukowo-badawczych, jako nieefektywnych, oderwanych od rzeczywistości (coraz częściej wirtualnej) i tworzących bardziej dla innych naukowców, a mniej dla społeczeństwa. Dotychczasowe Akademie zaczynają być postrzegane coraz częściej jako element starego, przed-informatycznego świata.

¹¹ E. Bendyk, *Pajęczyna geniuszy* w: „Polityka”, nr 38 2008, s. 97.

Po piąte, technologie ICT stworzyły nowy przedmiot badań – przede wszystkim dla dyscyplin społecznych. I co ciekawe, uczeni akademicy nadal wolą badać rzeczywistość fizyczną – chociaż jej rola w naszym życiu zaczyna odgrywać coraz mniejszą rolę. Natomiast w dalszym ciągu mniejszą wagę przywiązują do badania światów wirtualnych, czy cyberprzestrzeni.

Summary

In the modern world ICT plays a very important role . New technology has changed many aspects of life .ICTs have also changed scientific practice. There are new models of doing science. Science can now be grown outside the university. Article presents new forms of research. The main thesis of this article is that now anyone can doing research. The author shows many examples of this new approach to research. He was shown the Seti program and Zooniverse. These new models of doing science were named a citizens science. They were also presented new areas for research .Such new forms include: medialabs and Hackerspace. Then, now everyone can be a scientist.

Keywords

new technologies , new media , ICT, science, citizens science , scientific research , technology

Technologie intelektualne i ludzie.
Esej o pytaniach, jakie chciałoby się zadać filozofom

Wstęp

Zanurzenie w praktyczną codzienność nie zawsze sprzyja refleksji. Jeśli się ona jednak pojawia, dotyczy najczęściej spraw proceduralnych i wykonawczych – słowem wyłącznie pragmatycznych. Refleksją taką nie kierują pytania dlaczego, lecz pytania typu jak – np.: jak poprawnie zdefiniować przedmiot naszego działania, jak szybko osiągnąć zamierzony cel, jak zrobić to lepiej, kiedy jest dogodny moment na rozpoczęcie projektu, czy środki, którymi dysponujemy są wystarczające, jaki jest stopień ryzyka podejmowanej decyzji itp. Słowem – chociaż w rozważaniach tego typu pojawia się wartościowanie, ocena, ba, nawet wartości, mają one wyłącznie charakter porównania, utylitarny sznyt i ograniczony do sfery działania horyzont.

Tymczasem wydaje się, że w sferze czysto praktycznej nie sposób obejść się bez pytań natury filozoficznej lub quasi-filozoficznej. Ich naturą jest ogólność oraz szeroki kontekst, w jakim się pojawiają. Z pozoru pytania tego typu nie służą niczemu innemu, jak tylko ciekawość. A mimo to odpowiedzi na nie nader często okazują się kluczowe dla działania – są wiedzotwórcze.

Odnosząc się do dziedziny, która zajmuje nas zawodowo – tj. edukacji i stosowania w niej nowych technologii – kilka z takich pytań zamierzamy postawić jawnie, testując, na ile okażą się intersubiektywnie zrozumiałe i na ile interesujące.

Oczywiście zdajemy sobie sprawę, że będąc praktykami, nie umiemy zadawać pytań filozoficznych – większość z tych, jakie sformułowaliśmy na użytek niniejszego tekstu, pojawiły się w kontekstach potocznych i z reguły nie mają charakteru teoretycznego, z pewnością brakuje im naukowej precyzji. Większość nie zaczyna się nawet od partykuły *dlaczego!* Mimo to stawiamy je na przekór naszej nieśmiałości, ponieważ nie wszystkie dotyczą wyłącznie dziedziny, stanowiącej przedmiot naszych obserwacji, więc potencjalnie mogą stanowić inspirację również dla innych.

Dyskrecja maszyn towarzyszących

Dla znaczącej liczby współczesnych ludzi technologia jest czymś dyskretnym (*unobtrusive*) – narzędziem, za pomocą którego robią różne rzeczy – podtrzymują kontakty z innymi, załatwiają codzienne i urzędowe sprawy, kupują i sprzedają, prowadzą interesy, leczą się, bawią i zwiedzają świat. Sama zaś technologia nie ma dla nich większego znaczenia. Po prostu jest czymś użytecznym, jak kij czy kamień – z reguły wiedzą, jak użyć jej do realizacji własnych celów. I tak np. większość z nas komunikuje się z innymi za pomocą telefonu, nie odczuwając żadnego dyskomfortu z powodu niebezpośredniości kontaktu. Spora liczba osób nie ma trudności z obsługą telewizora, nawet wyposażonego w zaawansowane funkcje, czy komputera.

A jednak technologia sama w sobie może być nośnikiem znaczeń (*meaningful*). Jeśli ta intuicja, nazwijmy ją intuicją Boltera¹, nie jest zawodna, można przypuszczać, iż urządzenia techniczne służące komunikacji – oprócz praktycznej funkcji, jaką w danym przypadku spełniają – przez samo swoje istnienie oraz użyteczność dla nas wytwarzają dodatkowe wartości, których nie da ująć się jedynie w definicji celu, do jakiego zostały wykorzystane. Innymi słowy – wydaje się, że technologia wpływa nie tylko na to, *co myślimy*, ale również *jak myślimy* o świecie, relacjach z innymi osobami oraz o tym, czym jest przestrzeń i czas, czym jest piękno i inne wartości aksjologiczne.

Początkowo aspiracją twórców i producentów komputacyjnych urządzeń technicznych było stworzenie medium transparentnego. Jego rolą miało być tworzenie dyskretnych zapośredniczeń z przekazywanymi treściami, nienastręczających żadnych kłopotów w obsłudze samego urządzenia. Od czasów Stevena Jobsa równie ważne stało się jednak coś jeszcze – maszyny mają spełniać wysokie wymagania estetyczne (zarówno ergonomiczne, jak i dający satysfakcję *design* obudowy i interfejsu), tworząc w ten sposób szczególny rodzaj więzi człowieka z narzędziem. Nie mają być one tylko posłuszne i służyć większym niż one same celom – mają sprawiać przyjemność i stawać się *niemym towarzyszem* naszych, często nawet najbardziej intymnych, spraw, takich jak myślenie, marzenia, uczenie się, życie rodzinne i towarzyskie, wychowanie dzieci czy rozrywka. Wygląda więc na to, że obecnie komputery przestały być jedynie instrumentem automatyzacji procesów przemysłowych i administracyjnych, stając istotnym elementem (faktorem) codziennych czynności.

Umysł w komputerze

Podążając dalej tym tropem, wielu jednak, podobnie jak Bolter, zgłasza kolejne wątpliwości – nie *czy*, ale *na ile* komputery, stając się nieodłącznymi towarzyszami człowieka, zmieniają umysły i działania swoich właścicieli. Wątpliwość tę łatwo uszczegółowić, pytając np. o to jak pod wpływem pracy z komputerem zmieniło się ludzkie postrzeganie, uwaga i pamięć? Przetwarzanie i analiza in-

¹ Bolter David J., *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, Warszawa, PIW 1990.

formacji? Rozwiązywanie problemów? Odkrywanie i tworzenie teorii? Czy umysł „zmodyfikowany komputerowo” staje się wyłącznie „procesorem informacji”, czy nauczył się konsumować informacje, które łatwo stosować w znanych, typowych kontekstach, a rozwiązywanie przez niego złożonych problemów opiera się już tylko na mechanizmach asocjacji? Gdzie jest miejsce na jego naturalną intuicję i twórczość?

Dlaczego naturalne zdolności umysłu – percepcja, uwaga, rozumowanie, pamięć, emocje – słabną, choć efektywność jego działania wydaje się rosnąć? Czy rozwój *ad effectum* zabije w końcu myślenie kontemplacyjne, niezbędne do świadomego funkcjonowania w świecie?

Dlaczego wolimy realizować bardziej niż nasze własne cudze scenariusze zapisane w komputerowych programach, których nawet nie rozumiemy? Czy komputer jest przedłużeniem naszego ciała? Gdzie leży granica między tym, co wewnętrzne i zewnętrzne, między naszym ciałem a narzędziem? Kim bylibyśmy, gdyby nie towarzyszyły nam nieustannie urządzenia elektroniczne, bez których nie wyobrażamy sobie codziennego funkcjonowania?

Tym, którzy traktują komputery wyłącznie jako bezduszne maszyny – albo informacyjne, których celem jest przekształcanie informacji, albo obliczeniowe, powiększające wydajność arytmetyczną ludzkich umysłów – powyższe pytania nie przyjdą nigdy do głowy. Innym jednak przychodzą i choć być może nie są one w tej chwili konkluzywne, to jednak wydaje się, że warto stawiać je zarówno przy okazji poważnych projektów badawczych (choć raczej nie w tak naiwnej formie), jak i w życiu².

Aby unaocznić to, co napisaliśmy powyżej, odwołajmy się do trzech prostych doświadczeń:

Przykład 1. Pisząc ten artykuł, bardziej niż w umyśle, jedno z nas widzi jego słowną reprezentację w formie liter na ekranie komputera. Komputer stanowi więc naturalne (cokolwiek by to słowo w tym kontekście znaczyło) przedłużenie jego umysłu. W naszym doświadczeniu słowa szybciej pojawiają się na ekranie niż w głowie. W niej jest tylko ich przecucie, które swoją materializację uzyskuje dzięki doskonałemu połączeniu na linii umysł – palce – klawiatura – ekran.

Przykład 2. Biorąc udział w konferencji naukowej odbywającej się on-line w *Second Life*, nie mamy wrażenia uczestnictwa w komputerowej grze. A przecież w niej jesteśmy! Rozmawiamy z elektronicznymi reprezentacjami interlokutorów, obserwujemy ich gesty, odpowiadając nań ruchem własnego ciała. Użytkownicy *Second Life* utożsamiają się z awatarami, które pozwalają poruszać się im w wirtualnej przestrzeni *SL*. W niektórych przypadkach mogą je nawet traktować jak analog własnego ciała. Czasem ów związek ów jest na tyle silny, że tożsamość wykreowana w sieci, zaczyna istnieć w rzeczywistości społecznej, oddziałując nań w sposób realny. Doskonałym przykładem opisanego zjawiska może być unikalna w piśmiennictwie filozoficznym (nie tylko polskim, ale i, jak

² Por. Postman Neil, *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2004.

podejrzewamy, również światowym) książka Michała Ostrowickiego pt. *Ontoelektronika*, wydana pod pseudonimem z *SL – Sidey Myoo*³.

Przykład 3. Coraz częściej zdarza się nam korzystać z elektronicznych map i nawigacji satelitarnej. Zamiast słuchać i pamiętać wskazówki gospodarza domu, do którego mamy dojechać, bardziej ufamy urządzeniu, które w czasie rzeczywistym obrazuje ruch naszego samochodu na drodze do celu. Nie zapamiętujemy wówczas naturalnego ukształtowania terenu, czasu przejazdu oraz charakterystycznych punktów, o których wspominał gospodarz. Wmiast tego nasza uwaga koncentruje się na obrazie drogi wyświetlanej na ekranie urządzenia GPS. Jakie jest więc nasze zdziwienie, gdy następnym razem – pozbawieni jego pomocy – znów musimy przejechać tę samą drogę i okazuje się, że zupełnie jej nie pamiętamy.

Wiedza w komputerze

Kolejną grupą zagadnień, które – mimo swego praktycznego wymiaru – mogą stać się przyczyną pytań natury epistemologicznej, są wątpliwości dotyczące natury procesów poznania w zmodyfikowanym przez komputery świecie. To zarówno pytania o fenomenologiczne powody (genezę) tych procesów, ich cel, jak i sposób istnienia wiedzy, będącej produktem lub lepiej – efektem tychże procesów.

Czy nasze umysły są jedynie niedoskonałą wersją doskonałych maszyn obliczeniowych? A zatem – czy świat jest całkowicie i w sposób kompletny obliczalny, a komputacyjny sposób myślenia o świecie jest najlepszym sposobem na jego poznanie?

Czego uczy się w świecie opanowanym przez technologie inteligentne, tj. świecie, z którym zapoznajemy się poprzez media? Czy poznajemy świat, czy tylko informacje o nim? Czy istnieje świat poza informacją medialną?

Dlaczego uczy się, skoro informacja dostępna jest *on demand* (na żądanie)? Czy Internet staje się powoli naszą zewnętrzną pamięcią, ponieważ bardziej zapamiętujemy lokalizacje danych niż ich treść? Czy w ogóle jesteśmy w stanie zdobywać nową wiedzę, skoro funkcjonujemy w sytuacji permanentnego rozproszenia uwagi i podobnie jak nasze komputery – pracujemy wielozadaniowo (*multitasking*)?

Czy komputer jest medium doskonałym – transparentnym instrumentem, nienarzucającym na nasze poznanie żadnych ograniczeń i niemanifestującym swojej obecności? A może sprawa ma się zgoła inaczej – zapośredniczając ludzkie myślenie i komunikację, nadaje im znaczenia, których sensu nawet się nie domyślamy?

³ Sidey Myoo, *Ontoelektronika*, Kraków, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2013.

Odpowiedź na każde z powyższych pytań ma daleko idące konsekwencje w obszarze szeroko pojętej etyki oraz polityki społecznej i zdrowia. To, jak bardzo zmieniają się mózgi ludzi uzależnionych od wsparcia komputerów na poziomie poznawczym, może np. prowadzić polityków do podejmowania zarówno strategicznych, jak i operacyjnych decyzji w obszarze edukacji. Mogą one dotyczyć np. tego, w jaki sposób wychowywać i kształcić młode pokolenia – jaki procent społeczeństwa powinien posiadać stosowną umiejętność krytycznego myślenia, gdy resztę należy trenować raczej do biernej konsumpcji informacji kreowanych przez rządzącą mniejszość, jak planować kształcenie na różnych jego etapach (od przedszkola po studia wyższe) oraz czym powinny charakteryzować się komputerowe programy edukacyjne, gry lub e-podręczniki, aby spełniały oczekiwane przez rządzących funkcje.

Refleksja nad fenomenem ludzkiego umysłu współpracującego z komputerem, a czasem wręcz od niego uzależnionego, sprzyja również pytaniu, jakie idee ucieleśniają maszyny komputacyjne – np. *Wszystko jest policzalne, Istnieje tylko to, co da się zaprezentować wizualnie, Maszyny wykonują czynności intelektualne i Można się z nimi porozumieć* (o ile przejdą test Turinga). Idąc dalej – przyjmąwszy np. za prawdziwe ostatnie z wymienionych tu twierdzeń, należałoby przyjąć, że *przekonanie* nie powinno być już dłużej rozumiane jako wewnętrzny stan umysłu, lecz reprezentacja symbolu lub czynności. W konsekwencji powinny przestać nas dziwić wypowiedzi coraz częściej słyszane w naszych domach, urzędach i miejscach pracy, chociażby takie jak te, które zaraz wyjdą spod klawiatury naszego komputera – *Komputery myślą, myślą się, szukają, pokazują lub twierdzą*.

Spoleczeństwo w komputerze

Odkąd urządzenia techniczne stały się dla wielu przeźroczywym narzędziem komunikacji, zmieniły się również formy kontaktu między ludźmi. Wiedząc o świecie więcej niż kiedyś, będąc na bieżąco informowanym o wszystkich szczęściach i nieszczęściach, jakie spotkają bliskich i dalszych znajomych lub osoby zupełnie nam nieznane, coraz prościej przychodzi nam zarówno wyrażanie zachwytu bądź współczucia, jak i pomoc na odległość. Można zatem pytać, jak ma się z tym wszystkim nasz umysł i na ile realne zmiany, jakie w nim następują, mają wpływ na więzi społeczne, ich zakres oraz gotowość wzmacniania. Inaczej rzecz ujmując – jakie wartości mają pierwszorzędne znaczenie w świecie, w którym styl życia i metody adaptacji, kształtują przyjazne nam maszyny? Za tym pytaniem podążają następujące:

Czy w świecie komputerów czujemy się wolni? Skoro to one wyznaczają granice naszego działania – wyszukiwarki podpowiadają, czego szukamy, a serwery kierują dostępem do informacji, bazy danych klasyfikują rzeczywistość, a aplikacje podpowiadają, jak mamy pisać poprawne teksty lub tworzyć dobrą muzykę, programy antywirusowe ostrzegają przed zagrożeniami ze strony maszyn, a elektroniczne mapy pokazują, czym powinniśmy się interesować w miejscu, w którym aktualnie

przebywamy, systemy CMS kształtują nasze gusty dotyczące funkcjonalności stron internetowych, a programy graficzne dają pozornie nieograniczone możliwości zmiany obrazów świata?

Gdzie leżą granice odpowiedzialności za działania ludzi w komputerze – w oprogramowaniu, z którego korzysta człowiek, czy w polu jego intencjonalnego czynu? Czy człowiek, który np. wyrządza krzywdę drugiemu, wykorzystując program komputerowy niezgodnie z jego zastosowaniem czyni zło, a gdy działa według narzuconych przez niego reguł, może czuć się usprawiedliwiony?

Dlaczego godzimy się na pozostawanie w stanie ciągłego rozproszenia uwagi i uczuć, skoro przeżywanie wyższych i subtelnych emocji wymaga czasu i wyjścia poza bieżącą reakcję ciała?

Dlaczego przejawiamy uczucia względem maszyn, z którymi dzielimy życie? I czy to, co czujemy, nie jest zbyt podobne do tego, co czujemy do ludzi? Jak ich obecność wpływa na relacje interpersonalne? Czy widząc pociągające zdjęcia znajomych opublikowane w Internecie, obdarzamy ich większym uczuciem niż w trakcie rozmowy z nimi? Czy więcej o nich wiemy, śledząc bieżąco ich profile na Facebooku, GoldenLine lub czytając prowadzone przez nich blogi? Czy potrzebna jest nam ta wiedza oraz wiedza o tym, jakie książki ostatnio przeczytali lub jakiej muzyki słuchają, chociaż nigdy z nimi na ten temat nie rozmawialiśmy? Czy dzisiaj w społeczeństwie jednostkę definiuje numer telefonu, adres poczty elektronicznej, profil na Facebooku, galeria w Picasie, sieć kontaktów, dostępność dla innych?

Dlaczego zamiast ludzkiej solidarności i zaangażowania wystarczają nam deklaracja poparcia czyjegoś projektu lub współczucie w chorobie wyrażone „lajkiem” na Facebooku? Gdzie dokonujemy aktów społecznych, dokonując ich w sieci? Kto staje się godnym zaufania – ten, którego popiera wiele nieznanym nam osób, czy ten, który elegancko przedstawia się na swojej stronie internetowej, a jego referencje są długie, choć nie wiemy, czy prawdziwe? Ten, który korzysta z dobrego oprogramowania, choć za nie nie zapłacił?

Co uznamy dziś za dzieło sztuki – czy nadal jest nim każdy przejaw działalności twórczej jednostki o indywidualnym i oryginalnym charakterze, wytworzony w intencji tworzenia? A nie np. piękny przedmiot stworzony przez program komputerowy i np. drukarkę 3D?

Podsumowanie

W naszych rozważaniach trudno szukać dyscypliny właściwej filozoficznym rozważaniom. Zdajemy też sobie sprawę, jak trudno zdmuchnąć z nich mgiełkę pesymizmu i pozorną niewiarę w korzyści, jakie w naturalny i ewidentny sposób niesie ze sobą postęp techniki. Mamy jednak nadzieję, że przynajmniej niektóre z zadanych przez nas pytań mogą prowadzić do metafizycznych, epistemologicznych i aksjologicznych rozstrzygnięć, ważnych również dla praktyki, w której jak powietrza potrzeba nam – w miejsce ideologii, procedur i instrukcji, które ograniczają zdrowy rozsądek – odniesienia do wartości, wzorców i modeli postępowania. Wiara w postęp cywilizacyjny, możliwy

dzięki inteligentnym i niezawodnym maszynom oraz w zbiorową mądrość ich twórców nie powinna bowiem przysłonić nam potrzeby poznania – jak funkcjonuje nasz umysł współpracujący maszyną, jak się uczy, jak radzi sobie z emocjami i gdzie leżą granice ingerencji techniki w nasze życie, pracę, naukę oraz współżycie z innymi ludźmi.

Prowadząc naszą myśl przez meandry spraw, znanych wyłącznie filozofom, spostrzegamy na koniec, iż wspólnym mianownikiem, do którego da się sprowadzić wszystkie opisane powyżej kwestie jest *zaufanie*. To ono, a raczej jego brak, stanowi ośnowę niepewności, wątpliwości i lęków co do autonomii człowieka sprzęgniętego z maszyną. Jeśli nasza intuicja byłaby słuszna, wówczas większość z postawionych powyżej pytań należałoby sprowadzić do jednego – *Jak bardzo człowiek może ufać własnemu rozumowi, intuicji i doświadczeniu bez wspierającej go maszyny? Na ile stanowi ona wyłącznie tło i mało istotny w gruncie rzeczy aspekt relacji ze światem?*

Jeśli uczynić *zaufanie* podstawową kategorią rozważań na temat roli technologii inteligentnych w świecie ludzi, łatwiej byłoby chyba o poszukiwanie odpowiedzi opartych na wartościach, tak potrzebnych w subtelnym obszarze edukacji, w której łatwo o moralną pomyłkę, ideologizację działań i postępowanie oparte o procedury. To jednak temat na inny artykuł.

Summary

The development of digital technologies and its extensive use creates the need of question for the “intellectual” qualities of the technology. In the contribution the authors are going to do it, raising questions and trying to analyse related contexts. Because they are practitioner of e-learning it is apparent that the nature of the questions is connected to distance education.

Keywords

artificial, computer, epistemology, e-learning, freedom, knowledge, philosophy, responsibility, technologies

Filozofia kultury wobec rzeczywistości mediów elektronicznych.

Czym różni się książka wydana na papierze z twardą lub miękką okładką od e-booka? Czym różni się Joanna od Magoji? Czym różni się spotkanie przy kawie w Coffeheaven od spotkania przy kawie w Second Life? Odpowiedź na te pytania zależy tak naprawdę od nastawienia badawczego, ale również od postawy egzystencjalnej osoby, która udziela odpowiedzi. Czasami nawet ważniejsze jest to, co egzystencjalne. Niezależnie jednak od odpowiedzi można zobaczyć jedno: czy mówimy o świecie tak zwanym wirtualnym, czy o świecie realnym nasza rozmowa wcześniej czy później schodzi na tematy relacji interpersonalnych. Krytycy e-booków, e-learningu i spotkań w rzeczywistości elektronicznej będą mówić o utracie kontaktu z drugim człowiekiem, o zaniku więzi, rozpadzie i zagrożeniu czy kryzysie przyjaźni, rodziny, związków międzyludzkich. Z kolei zwolennicy będą mówili o nowym wymiarze spotkania, bycia razem, nowych warunkach kontaktu z człowiekiem oraz o nieograniczonej wręcz możliwości przepływu informacji, do których nigdy w innej rzeczywistości byśmy nie dotarli (bądź dotarcie do nich zajęłoby nam bardzo dużo czasu). Czasami ta dyskusja przyćmiewa pozostałe tematy. W niniejszym artykule pokażę w ślad za Michałem Ostrowickim/Sideyem Myoo¹, iż tak zwana rzeczywistość wirtualna wcale nie jest wirtualna, a jak najbardziej realna. Tak samo będę chciała przekonać Ciebie moja droga czytelniczko i mój drogi czytelniku, że tak na prawdę nic nowego się nie stało, ponieważ pomimo rozwoju rzeczywistości wirtualnej i tak czytamy książki, spotykamy się na kawie, uczymy się. Być może teraz robimy to na innych zasadach. Tak samo jak wcześniej narażeni jesteśmy na błędy, samotność czy przestępstwo. Fakt, iż w świecie mediów elektronicznych pewne zjawiska zostały zintensyfikowane, pojawiły się też nowe zagrożenia, to jest to moim zdaniem jedynie konsekwencją nie samych mediów, lecz kultury, ludzkiego działania. Najważniejsze z punktu widzenia kultury i jej oddziaływania wydaje mi się przyjrzenie i zrozumienie, w jaki sposób kształtują się możliwości i w jaki sposób może formułować się zachowanie człowieka.

No więc czym różni się książka od e-booka, wykład od e-wykładu, Joanna od Magoj, kawa w Coffeheaven od kawy wypitej na wyspie *Second Life 'u*? W przypadku zakupu książki możemy powiedzieć, że nie możemy porozmawiać ze sprzedawcą, nie mamy w dłoni egzemplarza, który pożyczymy przyjacielce/przyjacielowi, nie czujemy zapachu kartek i nie słyszymy ich szelestu przy

¹ Por. M. Ostrowicki/S. Myoo, *Ontoelektronika*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2013.

przewracaniu. E-book jest tylko elektronicznym zapisem, przesyłanym przez sprzedawcę na konto po wpłacie pieniędzy. I tyle? Pomijając fakt, że dostaję e-booka szybciej i taniej, pomijając fakt, że mam w ten sposób dostęp do książek z całego świata w każdym języku, pomijając fakt, że oszczędza się papier przy wydaniu e-booka, co ma znaczenie ekologiczne – pojawia się tutaj coś jeszcze. Na każdej stronie poświęconej książkom mogę przeczytać wpisy nie tylko profesjonalnych krytyków literackich (ci dzisiaj zresztą zmienili swą rolę, wyparali do środowiska tradycyjnej gazety), ale co najważniejsze innych czytelników. Wpisy mądre, głupie, obraźliwe, fascynujące, całą rzekę wypowiedzi, potok czyjejś świadomości, niczym nieskrępowanej refleksji. Tym samym dostaję coś więcej, nie tylko książkę, ale jej miejsce w świadomości społecznej, jej realne znaczenie dla konkretnego człowieka. Można się oczywiście oburzać poziomem wpisów, płakać nad ortografią i stylem wypowiedzi, faktem pozostaje jednak ten żywy kontakt z myślą drugiego człowieka.

W ten sposób można też zobaczyć formowanie się nowego aspektu kultury: otwartej na jednostkowość, żyjącej indywidualnym głosem z wszystkimi tak pozytywnymi, jak i negatywnymi skutkami takiego stanu rzeczy. Jeżeli od tej perspektywy mediów elektronicznych spojrzymy na kulturę, wówczas okaże się, że przypomina ona targowisko², na którym każdy może coś powiedzieć, nawet szaleniec czy niewykształcony, ale tym samym każdy może zaistnieć na tę chwilę wpisu i potem mojej lektury. Może to najbardziej przeraża krytyków wszelkiej działalności w świecie elektronicznym: egalitarności. Egalitarność jest bowiem szalenie trudna, wymaga nie tylko dużej dozy krytycznego myślenia, ale również odporności na różnorodność, oswojenia jej i pogodzenia się z nią, wymaga też polubienia różnorodności, bo tutaj w świecie elektronicznych mediów inaczej już nie będzie, są one z natury swej pluralistyczne. Pisał o tym klasyk McLuhan³ oraz szkoła myślicieli wyrosłych na jego tekstach, wystarczy wspomnieć Adrien MacLean by dopełnić obrazu całości.

Pluralizm i polifoniczność różnorodności jest trudna, gdyż wymaga od uczestnika takiego świata nieustannej mobilizacji, niemalże kwestionowania własnych poglądów, sposobu myślenia, plastyczności i otwarcia. Trud ten jednak się opłaca. Jak pokazują tacy badacze jak: Clifford Geertz, James Clifford, Homi Bhabha, Kwame Anthony Appiah różnorodność nie tylko wpisana jest w nasze życie, ale stanowi twórczy aspekt kultury i możliwość rozwoju człowieka. Różnorodność, jaką spotykamy w świecie mediów elektronicznych jest zatem tym twórczym aspektem, który od zawsze istnieje w kulturze, tutaj jednak zagęszczonym, do niespotykanej wcześniej skali. W tym miejscu chciałam podkreślić moją główną tezę; że nic nowego nie zdarza się w świecie rzeczywistości elektronicznej. Człowiek zawsze wymieniał uwagi, plotkował, wypowiadał zarówno głupie, jak i mądre zdania. Wystarczy wejść do jakiegokolwiek biblioteki, usiąść w czytelni z książką wydaną w XX stuleciu

² Już Clifford Geertz porównywał kulturę do wielkiego targu, Kuwejdzkiego bazaru, gdzie jest wszystko i wszystko może się wydarzyć. Chodziło wówczas Geertzowi o multikulturowość, jak sądzę to porównanie można jednak rozszerzyć do wieloaspektowości ludzkiego działania i bycia w świecie kultury na opisywany tu przeze mnie egalitarny charakter konstituowania kultury. Por. C. Geertz, *Zastane światło. Antropologiczne refleksje na tematy filozoficzne*, tłum., Z. Pucek, Universitas, Kraków, 2003.

³ Por. M. McLuhan *Wybór tekstów – Marshall McLuhan*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2001.

i starannie ją przewertować. Może się okazać, że znajdziemy na marginesie komentarze, zakładkę, czy notatki. Wychodząc na korytarz możemy usłyszeć komentarze i rozmowy, mogą być tak samo jak w internecie nie na temat, nie istotne, lub zadziwiająco mądre i trafne. W internecie dzieje się to samo, tylko w zagęszczony sposób, czytając komentarze innych mam dostęp właśnie do takich strzępów zasłyszanych rozmów, wymiany zdań poza barierami czasu i przestrzeni. Tak jak w komentarzu na stronie tradycyjnej książki mogę przeczytać słowa kogoś, kogo nigdy nie widziałam.

Krytycy i malkontenci sieciowi ciągle jednak narzekają z jednej strony na utratę prawdziwych kontaktów międzyludzkich oraz na brak autoryzacji, profesjonalizmu (do czego jeszcze wrócę). Byron Reeves i Clifford Nass w książce „Media i ludzie” pokazują te właśnie procesy tłumacząc, dlaczego człowiek nastawiony jest na kontakty interpersonalne: ludzkie postrzeganie świata, kształtowane w toku ewolucji ukształtowało się jako społeczne i bezpośrednie (twarzą w twarz). Jako gatunek zależymy od siebie, dlatego nauczyliśmy się postępować wobec siebie, potrzebujemy obecności drugiego człowieka. Dlatego też niezależnie od tego czy spotykamy się na ulicy, czy w świecie elektronicznej rzeczywistości, cały czas jesteśmy nastawieni na interakcje i obecność drugiego człowieka⁴. Wedle Reeves’a i Nass’a idzie to jeszcze dalej. Nasze podejście do komputerów, sprzętu również ma mocno spersonalizowany charakter. Amerykańscy badacze przytaczają znamienne badanie, podczas którego ludzie zostali podzieleni na dwie grupy testowe. Obie rozwiązywały ten sam test, przy czym pierwsza grupa dostała na tych samych komputerach do uzupełnienia ankietę pytającą o jakość pracy podczas rozwiązywania testu, a druga grupa została poproszona o to samo, przy czym została zaproszona do odpowiedzi na pytania w innej sali i na innym sprzęcie. Wyniki badania okazały się znamienne. Pierwsza grupa pracująca cały czas na tym samym sprzęcie wykazała się bardzo dużą tolerancją, chwalać lub w sposób delikatny oceniając jakość pracy, oprogramowania i samych komputerów. Druga grupa, mogąca pracować na innym sprzęcie wykazała się o wiele bardziej krytycznym podejściem zarówno do programu, na jakim pracowali, jak i do jakości komputerów. Jaki wyciągnęli stąd wnioski badacze? Mózg człowieka wyewoluował do interakcji społecznych i to w formie twarzą w twarz, dlatego obecnie w epoce rozwoju technologicznego bardzo łatwo personalizujemy komputery i nadajemy im ludzkie cechy.

Opisany przez Reevesa i Nassa przypadek jest moim zdaniem bardzo ważny, tłumaczy dlaczego człowiek powiela pewne schematy postępowania, dlaczego cały czas personalizuje komputer, szuka kontaktu z drugim człowiekiem i nawet, jeżeli nie może spotkać się z nim bezpośrednio, to czat, facebook, *Second Life* staje się dla użytkownika czymś realnym. Eksperyment ten tłumaczy również dużą wagę poświęcaną kontaktom w rzeczywistości mediów elektronicznych, kreowaniu własnego wizerunku i tożsamości sieciowej, prezentacji w różnych portalach i potrzeby obecności w życiu sieciowym. Dla człowieka wtórnym jest, że rozmawia awatar z awatarem, w końcu utożsamia się z nimi, sam je stwarza i sam nadaje im cechy, które definiuje jako własne – istotne w relacjach sieciowych jest samo spotkanie, tak jak samo stworzenie własnej tożsamości. Dlatego moim zdaniem picie kawy

⁴ Byron Reeves i Clifford Nass, *Media i ludzie*, tłum. H. Szczerkowska, PIW, Warszawa, 2000.

w kawiarni ma ten sam wymiar, co picie kawy w *Second Life*, lub spotkanie za pomocą jakiegokolwiek innego narzędzia sieciowego, gdyż w innym internetowym świecie – za każdym razem stajemy wobec człowieka, jego obecności, budowanej tożsamości i za każdym razem jest ona dla nas ważna⁵.

Wróćmy jeszcze na chwilę do e-booka. Tak naprawdę mamy dwie linie krytyki książek czytanych on-line. Pierwsza wykazuje się sentymentem i mówi o uroku kartek papieru i ich szeleście, zapachu, odwołując się do doznań bibliofila, zachwyconego już w momencie wejścia do biblioteki. Z tego typu sentymentem nie ma co dyskutować, gdyż jest on prywatnym doznaniem czytelnika, przyzwyczajeniem, którego nie posiadają już ci, dla których e-booki są źródłem podstawowej lektury. Sentymentalne spojrzenie może też nie dostrzegać łatwości, z jaką sprowadzamy e-booka (już po zapłaceniu może pojawić się książka w naszym komputerze), oszczędności nie tylko przez to czasu, ale i pieniędzy. Krytyka ta nie widzi też, iż łatwy dostęp do czytelni on-line przyspiesza naukę czy pracę naukowca, który nie musi już wyjeżdżać ze swojego domu, kraju, by móc zdobyć odpowiednią dla niego literaturę przedmiotu. Warto też zauważyć, iż książkę wydaną papierowo czasami trudno jest transportować (nie każda ma charakter kieszonkowego wydawnictwa), a w elektronicznym wymiarze, na odpowiednim nośniku mogę mieć przy sobie całą bibliotekę. Druga linia krytyki, znacznie poważniejsza, wskazuje na fakt łatwości, z jaką w sieci można umieszczać teksty – każdego niemalże i o wszystkim. W profesjonalnym wydawnictwie książka musi przejść przez całe sito redakcyjnej pracy; korekty oraz recenzji. Jej treść zarówno merytoryczna jak i stylistyczna zostaje poddana ocenie oraz autoryzacji. Tak dzieje się też z e-bookami wydawanymi przez klasyczne wydawnictwa. W sieci może jednak publikować każdy i to w zasadzie bez ograniczenia. Zalogowanie się i założenie strony, bloga, umieszczanie komentarzy i wpisów są możliwe i powszechne, co powoduje, że wypowiedzi nie przechodzą przez taką selekcję, jak miało to miejsce w przypadku klasycznego wydawnictwa.

W ten sposób rozpoczyna się proces rozpowszechnia treści bez żadnej kontroli – mówię tu oczywiście o braku kontroli merytorycznej, wiadomo, że administratorzy portali starają się walczyć z treściami o charakterze niecenzuralnym, czy łamiącymi prawo. Wikipedia częstokroć krytykowana jest właśnie za fakt, iż encyklopedyczne hasło napisać może w niej każdy, tak samo jak każdy może wnieść zastrzeżenia i korektę. Brak klasycznych recenzentów, tak samo jak prowadzących całe przedsięwzięcie naukowców firmujących swoim autorytetem prace budzi jednak zastrzeżenia i niechęć. Wikipedia porównywana do prac encyklopedystów, wielkich uczonych swojej epoki, rzeczywiście może wypadać niekorzystnie, pisana przez zwykłych ludzi i poprawiana przez takich właśnie, którym chce się wysłać hasło czy uwagi krytyczne. Moim zdaniem krytyka Wikipedii tak samo jak uzalanie się nad losem krytyków, których większość czytelników już nie czyta, gdyż woli sprawdzić w sieci jak został oceniony dany produkt, film czy książka, nie dostrzega jednego. Wiek XX konsekwentnie

⁵ Oczywiście możemy manipulować tożsamością sieciową, zmieniać się w sieci i przybierać zupełnie inną postać, oszukując innych i manipulując nimi. Tymi przypadkami w tym artykule nie będę się zajmować. Trzeba jednak pamiętać o istnieniu patologii sieciowej, nadużyciach i zagrożeniach. I tutaj można powiedzieć, że tak jak w życiu poza przestrzenią elektroniczną, może dojść do przestępstwa, oszustwa, czy nadużycia czyjejś dobrej wiary – choć internet pozwala na bardzo dobitne ukrycie intencji. Jednak w niniejszym artykule chciałam po prostu skupić się na aspekcie pozytywnym.

oduczył społeczeństwo zachodu wiary w autorytety i ich moc oddziaływania. Najpierw Theodor Adorno i Max Horkheimer⁶ ogłosili niemożność racjonalnego dyskursu po Oświeceni, potem Jean-Francois Lyotard ogłosił śmierć autorytetów i koniec wielkich metanarracji⁷, do tego przyłączył się Jacques Derrida z wszechogarniającą dekonstrukcją⁸ – czy mam wymieniać dalej? Postmoderniści, poststrukturaliści a nawet postkolonialiści otwarli drzwi nie tylko myśleniu bez autorytetów, ale również myśleniu, w którym różnorodność staje się czymś najważniejszym i wartościowym.

Dlatego krytyka Wikipedii nie dostrzega zmian, jakie zaszły w XX wieku, nie widzi, że Wikipedia jest dzieckiem takiego właśnie dekonstrukcyjnego myślenia i uprawiania nauki poza autorytetem. Można powiedzieć, że konsekwencją upadku metanarracji, jakim sprzeciwiał się Lyotard, jest pojawienie się szeregu narracji łatwo dostępnych dla innych, szybko przekładalnych, ściągalnych oraz możliwych do użytkowania przez każdego. Wraz z uświadomieniem sobie przemocy wiedzy, o jakiej pisał Michel Foucault pojawia się wolność użytkowników⁹. Wikipedia budowana jest poza systemowym charakterem poznania przedstawionym w „Archeologii wiedzy” Foucaulta, będąc przez to spontanicznym dzieleniem się wiedzą pomiędzy użytkownikami. Kto chce, kto ma potrzebę, pisze – sprawdzone i przepracowane informacje, przemyślane hasła, ale też i bez zrozumienia, bez metodologii, naiwne czy wymyślone. Każdy z użytkowników ma ten sam dostęp i te same prawa, co rozbija hegemonię dzierżących naukę w swoich rękach.

E-booki równoległe do e-learningu otwierają świat po Lyotrady, Foucaulcie czy Derridzie, otwierają rzeczywistość, gdzie każdy może mieć dostęp do wiedzy, tak samo jak każdy może ją kontrolować, czy z niej korzystać. Czym jest e-learning? Tworzony zarówno przez profesjonalnych wykładowców akademickich jak i pasjonatów nauki, czy tak jak TED będący odpowiedzią na potrzeby studentów, oraz przez nich kształtowanym wymiarem dydaktyki – e-learning to niczym nieograniczony wymiar przepływu wiedzy, informacji, danych pozwalający każdemu na naukę. W ten sposób nauka może zacząć się rozrastać. Wbrew czarnym scenariuszom mówiącym, iż e-learning może wyprzeć uniwersytety, uważam, że będzie je wspierał, jak i modyfikował. Dostępne w sieci wykłady, materiały dydaktyczne, książki, tak samo jak możliwość konsultacji, pozwala na rozszerzenie oferty dla tych, którzy tradycyjnie nie mogliby uczestniczyć w życiu akademickim. Z drugiej strony, pozwala na przygotowanie studenta do uczestnictwa w życiu uniwersyteckim. E-wykłady mogą zaopatrzyć w wiedzę i przygotować po to, by w następnym kroku, móc brać czynny udział w spotkaniach, warsztatach czy konsultacjach akademickich – gdzie nie przekazuje się już wiedzy, a uczy krytycznego myślenia i korzystania z niej. W ten sposób student, jak i wykładowca mogą nie marnować wspólnego czasu na wyjaśnianie rudymentów, a zająć się dyskusją, wzajemnym kształto-

⁶ Por. T. Adorno, M. Horkheimer, *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, wyd. I: tł. M. Łukasiewicz, Warszawa 1994.

⁷ Por. J. F. Lyotard, *Kondycja ponowoczesna*, Aletheia, 1997.

⁸ Por. J. Derida, *Pismo i różnica*, przeł. K. Kłosiński, Wydawnictwo KR, Warszawa 2004.

⁹ Por. M. Foucault, *Archeologia wiedzy*, Wydawnictwo KR, Warszawa, 2002.

waniem i rozwijaniem wiedzy. E-learning daje możliwości rozwijania wiedzy i potrzeby kształcenia, twórczego podejścia do problemów i pobudzania do sprawdzania własnych wiadomości.

E-learning poprzez szereg programów dociera też z edukacją w miejsca, które poprzez położenie geopolityczne i społeczno-ekonomiczne wcześniej odcięte były od takich możliwości. Po raz pierwszy zastosowany w Australii, gdzie drogą radiową pozwalał na kształcenie dzieci z domostw oddalonych o wiele kilometrów od szkoły, rozwinął się w czasie Internetu do przekazu sieciowego docierającego wszędzie tam, gdzie pojawiają się techniczne możliwości. Cały szereg programów w Afryce pokazuje, iż tradycyjna forma edukacji pozostawia wielu ludzi bez możliwości nauki, a e-learning daje możliwości rozwoju w tych regionach gdzie trudno jest założyć tradycyjne szkoły czy uczelnie¹⁰. Do tego dochodzi możliwość kształcenia osób chorych, niepełnosprawnych, a więc cały czas przekraczając elitarność klasycznej dydaktyki skierowanej dla zamożnych¹¹, zdrowych, oraz mieszkających w odpowiednim miejscu ludzi.

Moim zdaniem w e-dydaktyce nie jest już ważne, jakie tytuły posiada profesor, jak wysoko ceniony jest w swoim środowisku, ale jak potrafi przekazać wiedzę i na ile ta wiedza będzie ceniona przez jej odbiorców. Wykładowca zawsze w swej profesji podobny był do aktora – bez studentów/publiczności nie istniał. I tak jak aktor musi przekonać do siebie publiczność, tak wykładowca musi pokazać swoim studentom wartość wykładu, przekazywanej wiedzy, musi dotrzeć do każdego, dać słuchaczom możliwość samokształcenia. Współcześnie dzięki e-learningowi może dotrzeć do szerszego grona odbiorców, ale również może znacznie szybciej zostać „wygwizdany” przez „publiczność”. A zważywszy na upadek autorytetów, nikt już nie traktuje wykładowcy jako tego, kto dzierży wiedzę i ma niezwykłą moźność wykładania. Nagrać w Internecie może się każdy, profesorowie mogą mieć skuteczną konkurencję w doktorantach czy studentach, a siedzący przed komputerem wybierają tych, którzy wnoszą w ich świat ważne dla nich treści, pomysły, idee. Dlatego e-dydaktyka tak jak jest źródłem możliwości dla studentów, tak samo staje się wyzwaniem dla wykładowców, mobilizuje do przyjrzenia się prezentowanym treściom, wybrania jak najlepszej formy przekazu.

Czym zatem różni się książka od e-booka, a wykład od e-wykładu? Mobilnością i zasięgiem, ale również egalitarnością i przełamywaniem stereotypów. Uaktywniając odbiorcę, który nie jest już tylko biernym podmiotem przyswajającym prezentowane mu treści, ale aktywnym uczestnikiem, który zaczyna coraz bardziej domagać się, by treści mu prezentowane odpowiadały na jego oczekiwania i zadania, jakie stawia przed każdym z nas kultura. Rolą wykładowcy nie jest już wtajemniczenie w naukę, a przekładanie jej i wprowadzanie w nią tak by osoba o mniejszym doświadczeniu mogła sama z niej korzystać. Wykładowca ma nie tyle dawać poznanie (to każdy w czasach e-bibliotek, e-encyklo-

¹⁰ Jak na przykład Francuski Uniwersytet Cyfrowy udostępniający kursy online dla ponad 6000 klas w Senegal, Mali, Burkina Faso, Wybrzeżu Kości Słoniowej, Madagaskarze.

¹¹ Co ciekawe już w XIX wieku system elitarnego kształcenia doczekał się mocnej krytyki takich literatów i myślicieli jak choćby Thomas Hardy, który w „Jude the obscure” pokazał co oznacza segregacja ekonomiczna i klasowa w dostępie do nauki i uniwersyteckiego kształcenia. Po wydaniu i spopularyzowaniu książki w Oxfordzie został nawet ufundowany specjalny College dla ubogich studentów, co stanowiło jedną z pierwszych prób upowszechnienia wiedzy.

pedii może wziąć sobie sam), a uczyć kreatywnego podejścia do świata, pokazywać rozwiązania nie-standardowe, otwierać ucznia na poszukiwanie i wznagać w nim procesy samodzielnego myślenia, chęci podążania do wiedzy, inspirować, podsuwać tak różne rozwiązania, jak i problemy.

Jest to jednak w stosunku do klasycznych wykładów znaczna różnica. E-learning powoduje, że zmienia się nastawienie studenta i wykładowcy – i jeden i drugi musi wykazać się większą aktywnością oraz zaangażowaniem. Zajęcia, na których student notował w pośpiechu wykład, nie dyskutując z wykładowcą poprzez e-dydaktykę powoli przechodzą do historii. Już samo spotkanie w innej rzeczywistości (istnieją kierunki, gdzie już w tej chwili od 40 do 60% zajęć odbywa się w *Second Life*) powoduje wytworzenie nowego typu zaangażowania. Wybranie awatara (o ile to konieczne), opracowanie materiału przygotowującego do zajęć i wreszcie możliwość spotkania w specjalnie przygotowanych do tego przestrzeniach rzeczywistości elektronicznej, z dodatkowymi materiałami, oraz projekcjami zwiększa zakres przekazu i zaangażowania. I jest to proces dotyczący zarówno studenta jak i wykładowcy. Co najważniejsze, tak jak całą bibliotekę e-booków, na odpowiednim nośniku, można zabrać wszędzie, tak samo wykłady i materiały lekcyjne można mieć przy sobie. Dla osób pracujących, dla dyslektyków, czy posiadających inne schorzenia jest to nie tylko wsparcie, ale często możliwość przyswojenia materiału, który wcześniej znajdował się poza zasięgiem¹².

Mówiąc o znaczeniu nowych technologii i zmianach, jakie wprowadzają w kulturę i życie człowieka, tak mocno podkreślanych i analizowanych przez klasyków: MacLuhana, Onga, ale i Alvina i Heidi Tofflerów, nie należy zapominać o aspekcie społecznym i egzystencjalnym. W „Trzeciej fali” Tofflerów zostało opisane precyzyjnie, co staje się z życiem prywatnym i zawodowym człowieka nowych technologii¹³. Przede wszystkim fakt, iż pracę można wykonywać w sposób niekonwencjonalny, w każdym miejscu, o każdej porze, zmienił się stosunek nie tylko do niej, ale i do rzeczywistości kulturowej. Konsekwencje tej zmiany w „Klasie kreatywnej” opisał Richard Florida pokazując, iż to, co jest największym kapitałem XXI wieku to twórcze i niekonwencjonalne myślenie. Przede wszystkim praca, jak wskazuje Florida musi mieć charakter kreatywny, a więc pracownik ma nieustannie sam przed sobą stawiać nowe zadania i szukać nowych rozwiązań. Niezależnie, czy mówimy akurat o pracowniku korporacji, których zmiany Florida śledzi uważnie, czy o drobnym przedsiębiorcy, czy mówimy o wykładowcy akademickim czy kucharzu zajmującym się cateringiem – dla Floridy każdy zawód niesie w sobie nowe wyzwania¹⁴. Nowe technologie stają się bowiem narzędziem wspierającym kreatywność.

¹² Oczywiście zakładam tutaj tych studentów, którzy faktycznie chcą się kształcić. E-learning moim zdaniem jest typową formą dydaktyki, opierającą się na potrzebie i chęci studenta, często też wymaga jego zdyscyplinowania i samoświadomości, jako osoby zdobywającej wiedzę. Mam tu na myśli też nie tylko wykłady nagrane, które można odtwarzać w każdym miejscu i o każdej porze, ale przede wszystkim spotkania w sieci i wykłady interaktywne, stanowiące istotę e-dydaktyki.

¹³ Por. H. i A. Tofflerowie, *Trzecia fala*, PIW, Warszawa 1997.

¹⁴ Por. R. Florida, *Narodziny klasy kreatywnej*, przeł. T. Krzyżanowski, M. Penkala, Wyd. Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2010

W myśleniu Floridy można dopatrzeć się wielu uproszczeń oraz jednostronnej analizy. Wydaje mi się ono jednak ważne, gdyż pozwala prześledzić zmiany w samym nastawieniu pracowników oraz zmiany w charakterze wykonywanej pracy. Jak zauważył Zygmunt Bauman czasy stateczności i statyczności odeszły już w niepamięć a to, co stanowi największy współczesny kapitał to możliwość zmiany i kreatywnego działania¹⁵. Moim zdaniem, czy będzie to zmiana na lepsze, czy na gorsze, to już zależy od nas. Istotne jest jednak, iż w tej dynamicznej strukturze kultury współczesnej działanie często musi wychodzić poza utarte praktyki i poszukiwać nowych możliwości.

Praca i zmiana nastawienia do niej wiąże się również ze zmianą relacji społecznych i interakcji pomiędzy ludźmi. Jak zauważyli klasycy, w rzeczywistości sieciowej rodzi się innego typu kontakt między ludźmi. W metaforze globalnej wioski McLuhan mówi o współczesnym człowieku, jako o koczowniku wchodzącym w gęszcz relacji i treści internetowych, poszukującym danych i ruszającym na polowanie wiadomości oraz nowych kontaktów w rzeczywistości elektronicznej¹⁶. Gdy przyjrzeć się relacjom i potrzebie obecności na Facebooku, Twitterze, czy działalności na blogach i zakładanych stronach zobaczymy współczesny rodzaj uczestnictwa w życiu społecznym – w świecie sieciowym. Wiele spotkań w rzeczywistości pozasieciowej nie mogłoby się w tej chwili odbyć bez wcześniejszego spotkania w rzeczywistości sieciowej. Co ciekawe, jak pokazali przywołani już przeze mnie Byron Reeves i Clifford Nass nasze *stare mózgi* odtwarzają znane im z ewolucji związki i relacje. Dlatego w sieci można spotkać przyjaciół, pracowników, współpracowników, w sieci zakłada się rodziny, zawiera związki małżeńskie, czy nawet odprawia pogrzeby. Niezależnie od awatara czy formy komunikacji, ludzie dążą do tego, by ze sobą przebywać, tworzyć wzajemne relacje i organizować swoje życie wobec innych.

Negatywnym zjawiskiem, które pojawiło się niemalże równoległe z rozwojem Internetu, to uzależnienie od życia sieciowego. Zaczynając od gier, a kończąc na użytkowaniu portali społecznościowych wielu ludzi zaczyna tracić kontakt z rzeczywistością pozasieciową. Zjawisko to doczekało się szerokiego już opracowania w psychologii i wiele badań pokazuje zmiany, jakie zachodzą w samej jakości życia, oraz w rozumieniu własnego miejsca w świecie. Można zatem powrócić do postawionego przeze mnie na początku pytania: czym różni się Joanna do Magoji? Czym różni się spotkanie przy kawie w Coffeheaven od spotkania przy kawie w *Second Life*? Różnica ta ma taki sam charakter jak różnica pomiędzy dr hab. Joanną Hańderek a Joanną, pomiędzy spotkaniem w Europejskiej a spotkaniem w Coffeheaven, czy sięgając jeszcze wcześniej: jest to różnica pomiędzy Hańderkową czy Hańderkową a Joanną Hańderek, oraz wyjściem niedzielnym do cukierni (z mężem i dziećmi), a wyjściem do kawiarni w dzień powszedni (samemu dla własnej przyjemności). Jest to różnica obyczajowa, różnica zmian kulturowych i oczekiwań społecznych.

Ostatnia różnica to kwestia uzyskania autonomii, kobieta przestała być własnością ojca i męża, tak samo jak pojawiła się w miejscach wcześniej zarezerwowanych dla mężczyzn i zaczęła wykony-

¹⁵ Por. Z. Baumna, *Płynna nowoczesność*. Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2006

¹⁶ Por. MacLuhan, *Eseje*, wyd., cyt.

wać tak zwane zawody męskie. Wymienione przeze mnie powyżej różnice to kulturowo przepracowane zmiany. Tradycja i obyczajowość zmienia się nieustannie, otwierając wolniej lub szybciej nowe możliwości i nowe sposoby bycia w świecie oraz wobec drugiego człowieka. W kulturze, wraz z globalną ekonomią pojawiają się nowe sposoby postępowania i nowe wzorce kultury. Tak jak pierwsze feministki budziły zgrozę, a kobieta zajmująca pozycję zarezerwowaną wczesnej dla mężczyzn obawy (samotna kobieta w kawiarni jeszcze w latach 20. XX stulecia budziła swoiste zaniepokojenie!), tak samo pojawianie się nowych instytucji, czy obcych kulturowo miejsc, zjawisk, zdarzeń, świąt, obyczajów powodowało dyskusje i opór. Niezależnie jednak od oporu i sprzeciwu, zrozumienia, czy nie zmiany czasami bardzo radykalne i znaczące zachodziły i zachodzą – kultura bowiem nie jest czymś stałym i niezmiennym, ale wciąż dynamicznie rozwijającym się tworem.

Rzeczywistość sieciowa tak samo jak każde wcześniejsze kulturowe zjawisko jest po prostu nowym narzędziem, nowym kulturowym fenomenem. Dlatego z jednej strony nie potrafimy z niego jeszcze korzystać, często budzi w człowieku skrajne emocje, od zachwyty po oburzenie. Z drugiej strony nie rozwinęło się jeszcze w pełni, ciągle ewoluujące zarówno od strony elektronicznej innowacji, jak i społecznych interakcji oraz egzystencjalnego doświadczenia. Różnica pomiędzy Joanną a Magogą jest więc różnicą w kulturowym ujmowaniu tożsamości, taką samą, jak wcześniejsze przemiany zarówno rozumienia ludzkiej tożsamości, jak i rozumienia miejsca człowieka w społeczeństwie. Ta zmiana właśnie jest tutaj istotna. Człowiek w kulturze Zachodu wypracowywał coraz większą autonomię własnej podmiotowości. Uwalniając się od systemu feudalnego, od zależności społecznych, historycznych, po rewolucje XX stulecia: kulturową i seksualną, uzyskał swoistą niezależność, co wspierane i rozwijane jest w dalszy sposób przez rzeczywistość sieciową. Oczywiście cały czas mamy do czynienia z relacjami i zależnościami społecznymi, mentalnymi, politycznymi i ekonomicznymi, możliwość jednak dystansu i odniesienia się do nich jest nieporównywalna nawet z XIX, czy początkiem XX wieku.

Wchodząc do rzeczywistości sieciowej, wybierając sobie awatara, imię sieciowe dokonuje się, jak ujął to Michał Ostrowicki/Sidey Myoo, swoistego aktu reinterpretowania i konstytuowania własnej tożsamości, nadając sobie samemu/sobie samej nowego wymiaru podmiotowości.

Z perspektywy filozofii kultury ten fenomen stworzenia tożsamości sieciowej wydaje mi się jednym z ważniejszych. Jak zauważył Ostrowicki/Myoo imię zawsze nadawane było nam przez innych. Wprawdzie identyfikujemy się z nim, staje się naszą wizytówką, dzięki niemu jesteśmy przez innych rozpoznawani, zawsze jednak miało ono charakter ambiwalentny: czegoś, co jest równocześnie nasze i nadane nam z zewnątrz. W wielu kulturach imienia nie można było/nie można nadać w sposób dowolny, dziecko musiało otrzymać imię po przodkach. Imię może być nadane zgodnie ze społecznymi oczekiwaniami. Wymyślenie imienia dla dziecka, całkowicie niekonwencjonalnego w kulturze Zachodu przyjęło się stosunkowo późno i po dziś dzień w wielu miejscach kwestia ta budzi spore kontrowersje. Już użycie imion spoza swego kręgu językowego, etnicznego może spotkać się z odrzuceniem czy krytyką. Dlatego fenomen imienia sieciowego jest taki wyjątkowy.

Imiona sieciowe są tworzone w sposób nieograniczony, będąc przejawem wyobraźni, zabawy z samym sobą, z rzeczywistością, projekcją potrzeb, potrzebą skrywania swojej postaci. Niezależnie od przyczyn pojawiają się tu przeróżne imiona, tak samo jak postaci awatara, dopełniającego całość naszego sieciowego *ja*. Już samo poszukiwanie imienia, nadawanie sobie nowego, przez siebie wymyślonego, może stanowić element budowania własnej tożsamości. Poprzez imię człowiek poszukuje siebie, nadając sobie imię zaczyna świadomie stwarzać siebie samego. Co więcej – i to również jest fenomen nowy w kulturze – człowiek może mieć dystans do tak wytworzonej postaci. Tożsamość sieciowa wcale nie musi zastępować czy uzupełniać tożsamości użytkownika, może stanowić zabawę z samym sobą, zdystansowanie się do siebie. Wraz z imieniem tożsamość sieciowa może też być eksperymentem, przesuwaniem granic, poznawaniem siebie poprzez budowanie nowej tożsamości. Oczywiście pomijam tutaj psychopatologie, gdzie ludzie uzależniają się od rzeczywistości sieciowej lub gubią się i w rezultacie tracą własną, realną tożsamość. Każde zjawisko kulturowe może negatywnie wpływać na człowieka. Patrząc jednak na to od strony możliwości, wówczas dostrzec można, iż z perspektywy filozofii kultury, człowiek nigdy wcześniej nie miał takiej możliwości konstruowania swojego imienia i tożsamości oraz zdystansowania się, czy wręcz zabawy z sobą samym.

Kreatywne wytwarzanie własnej tożsamości, tak samo jak i poszukiwanie swego imienia nie wiąże się jednak tylko z Internetem. Możliwości sieciowe są odpowiedzią na przemianę kulturową. Jak zauważył Jean Baudrillard człowiek XX stulecia pochłonięty przez przyspieszony tryb życia poddany jest cały czas konieczności recyklingu¹⁷. To pojęcie Baudrillarda wyraża w pierwszej kolejności zmianę będącą wymianą, odświeżeniem, odnowieniem zarówno swego otoczenia, jak i siebie samego. W drugiej kolejności oznacza ono styl życia. Człowiek poddaje się nieustannie recyklingowi, zatem dba o swój wygląd, rozwój zawodowy, intelektualny czy emocjonalny nieustannie poszerzając kompetencje, czy poszukując nowych możliwości. Nie recyklingowanie, a więc pozostawanie takim samym uchodzi za coś niestosownego, za zaniechanie możliwości, jakie dostajemy we współczesnym świecie¹⁸.

Przyspieszenie, ruch, zmiana, ciągłe dążenie staje się też podstawową kategorią, poprzez którą opisuje rzeczywistość współczesnej kultury Paul Virilio. Wedle tego filozofa wiek XX to wiek prędkości, gdzie nie tylko podstawową wartością, ale również ontologicznym statusem rzeczywistości jest właśnie cały czas dokonująca się zmiana¹⁹. Procesualność wpływa też na kondycję człowieka, nieustannie motywuje to wprowadzenie modyfikacji, ulepszeń do swojego życia, ale tak samo zmiana będzie wpływała na konieczność przepracowania własnego ja. Zmiana i prędkość rządzące rzeczywistością kulturową, o jakich pisze Virilio powodują nowe spojrzenie na człowieka i nakładają na niego nowe wymagania.

¹⁷ Por. J. Baudrillard, *Spoleczeństwo konsumpcyjne, jego mity i struktury*, Wyd. Sic!, Warszawa 2006.

¹⁸ Por. tamże.

¹⁹ Por. P. Virilio, *Prędkość i polityka*, Wyd. Sic! Warszawa 2008.

Wobec prędkości kulturowego życia, recyklingu, jakiemu zostaje poddany człowiek, pojawia się świadomość z jednej strony krytycznie spoglądająca na tożsamość, z drugiej aktywnie podchodząca do zachodzących procesów. Z tej perspektywy poszukiwanie imienia sieciowego, chęć zbudowania awatara, tak samo jak konto na Facebooku czy Tweeterze, stają się częścią głębszych przemian rozpoczętych już w drugiej połowie XX stulecia. Zdjęcia i wpisy na Facebooku, tak samo jak na Tweeterze, zmienia się szybko i często. Tak samo można modyfikować czy zmieniać awatara, zakładać nowe konto i wybierać kolejne imię sieciowe. Moim zdaniem jest to molekularna tożsamość, rozwijająca się w poszczególnych odsłonach nowych wydarzeń i elektronicznych przedstawień. Ta molekularna tożsamość osadza się i krąży dookoła naszego wyobrażenia kim jesteśmy, stanowiąc ciągłe konstytuowanie siebie. Proces ten odbywa się mniej lub bardziej świadomie, nie każdy bowiem ma egzystencjalne nastawienie do siebie samego jak i do życia. Często jest to zwykły eksperyment, chęć zabawy czy doświadczenia nowego sposobu przekazu i pokazania siebie. Jednakże niezależnie od świadomości człowieka, nieustanne rozwijanie tożsamości sieciowych wpływa na wyobrażenie o nas samych, rozwija człowieka i jego sposób bycia w świecie²⁰.

Powracając do zadanych na początku pytań o różnicę pomiędzy tradycyjną, papierową książką a e-bookiem, o różnicę pomiędzy człowiekiem z imieniem nadanym przez rodziców i zapisanym w urzędzie stanu cywilnego, a awatarem z imieniem sieciowym, czy różnicę w spotkaniu w rzeczywistości sieciowej i poza nią – wracamy do pytania o kulturę i o zachodzące w niej procesy. W niniejszym artykule starałam się pokazać pozytywne aspekty, jakie niosą za sobą zmiany, jak również nieuchronność tychże. To, co najważniejsze w różnicy, jaka ujawnia się pomiędzy książką a e-bookiem, spotkaniem w rzeczywistości a spotkaniem sieciowym, dydaktyką a e-learningiem, to sama kulturowa zmiana, wpływająca na tożsamość człowieka, jego możliwości czy rozumienie siebie. W rzeczywistości elektronicznej tkwi potencjał, jak w każdym wcześniejszym narzędziu stworzonym przez człowieka i tak samo jak wcześniej wykorzystanie narzędzia zależało od nas, tak samo i współcześnie rozwój relacji i rzeczywistości sieciowej oraz jej wpływ na nas zależy właśnie od zaangażowanych w nią jednostek.

²⁰ Pisząc o rozwoju człowieka w tych odsłonach własnej tożsamości, jej molekularnym charakterze, odchodzę od wartościowania. Nie jest ważne czy ten proces jest dobry czy zły, on po prostu zachodzi. Wartościowanie moim zdaniem mogłoby tylko zaciemnić nasze wyobrażenie badanego zjawiska.

Summary

This article will discuss the issue of identity in the cyber world, the authenticity and possibilities a person encounters in the new way of being. Starting from the issues of web identity and avatarism, through the analysis of relations a person realizes in various social portals, to the possibilities of the new way of communicating and conveying knowledge – this article will depict the new cyber reality as a new space of human existence. While focusing on education, the article will show the way in which web relations can interfere in the teaching process by broadening the possibilities and facilitating access to knowledge. The article will also constitute an attempt to point out new possibilities and qualities that present themselves before the man engaged in online meetings and teaching.

Keywords

identity, teaching, relation, authenticity, web reality

Elektro-Tropizm i Techno- Hedonia.

Epoka elektryczności industrialnej przechodzi w fazę zastosowań digitalnych, której cechą charakterystyczną jest impulsowanie o wysokich amplitudach stanowiące podstawę tworzenia i przesyłania informacji procesowanej ‘rozumianej, jako program w trakcie wykonywania, a także jednostki pracy systemu operacyjnego’. Elektryczność nie jest już tylko siłą (silniki, grzejniki, światło), staje się raczej czynnikiem cybernetyczno-elektrycznym, w urządzeniach sterujących lub przetwarzających informacje.

Amplitudy impulsów są tak szybkie, że muszą być kodowane i dekodowane przez urządzenia, by stanowić mogły stanowić informacyjny użytek. Benjamin Franklin zajmował się filozofią, ale też stworzył również teorię zjawisk elektrycznych, filozofia występowała w jego umyśle obok fenomenu elektryczności, chociaż nie była filozofią elektryczności. Dzisiejsze technologie informacyjne nie oczekują akceptacji humanistów (lub bardziej ogólnie kultury wysokiej), to głównie powszechny użytek z urządzeń i aplikacji elektronicznych, przekształca myślenie o środowisku człowieka, jego egzystencji, oraz kierunkach rozwoju bardziej niż filozofowanie.

Zawsze można zadać sobie pytanie, czym są technologie i ich techniki dla człowieka doby medialno-digitalnej, lub kim jest człowiek w środowisku technologii komunikacyjnych, czy cyberkultury? Sztuczne środowisko naturalne jest bardziej ludzkie niż naturalne, potęgą człowieka jest umiejętność tworzenia sztuczności. Sztuczne środowiska staje się nowym zadaniem człowieka w świecie. Jak zatem filozofia ujmuje byt w kontekście tak rozumianego rozwoju? Wydaje się, że tradycyjny humanizm oparty o naturę, traci moc przekonywującego wyjaśniania świata w kontekście rosnącej przewagi sztuczności nad naturą. Człowiek stwarza środowisko, które w reakcji zwrotnej przekształca jego rozum w tym właśnie kontekście, a nie w kontekście przyrody. Wydaje się, że dwa czynniki zdominowały dzisiejsze zachowania ludzkie: coraz szersze sprzężenie życia codziennego z technologiami komunikacyjnymi oraz powszechne nastawienie celów życiowych na przyjemność i owoe doznania, realizowane głównie dzięki tym sprzężeniom. Tendencje te dawniej elitarne, obecnie stają się coraz bardziej powszechne (głównie dzięki sieci), a także coraz z powodu obniżającym się cenom urządzeń służących do komunikowania się między sobą. Młody człowiek czerpie informacje głównie z sieci, poprzez nią się komunikuje, funkcjonuje operacyjnie w dziedzinie usług, a praktyce tej poświęca najwięcej swojego dobowego czasu. Codzienna użyteczność praktyk sie-

ciowych jak: opłaty za usługi, zakupy, korespondencja i telewidzenie, traktowane są już jak dobra naturalne. Skutkuje to tym, że jeśli ktoś nie potrafi korzystać z takich możliwości, sam wyklucza się ze współczesnego społeczeństwa.

Dawniej osobno rozmyślano nad uciechami oka, ucha, ciała, teraz przyjemność stanowią polisensoryczne medialne operacje użytkownicze, realizowane przy pomocy technicznego sprzętu i aplikacji (coraz częściej profilowanych również na osobiste urządzenia mobilne). Odpowiedzi na odwieczne pytania *jak żyć*, lub *kim jest człowiek?* muszą zostać poprzedzone umiejętnościami posługiwania się sprzętem technicznym, bez którego nie można już normalnie funkcjonować. Po *homo-erectus*, *homo-sapiens* i *homo-faber*, przychodzi *homo- techno-interactus*, który profitując poprzednie umiejętności wykorzystuje je w techno-operacyjny sposób przekształcania środowiska. Codziennosc staje się tak atrakcyjna, że zaczyna dominować nad odświętnością, atrakcją nie jest już uroczystość, lecz codzienna przyjemność polegająca chociażby na nawigowaniu po światach potocznie zwanych wirtualnymi, oraz przyjemność posiadania i używania narzędzi do przekształcania cudzych światów medialnych we własne. *Design* dba o to, by produkty nie tylko cieszyły oko, ale też inne zmysły, by były przyjazne i użyteczne operacyjnie, by mogły być konfigurowane przez użytkownika. Użytkownik staje się aranżerem swego środowiska, otoczenia, kolekcji narzędzi (głównie elektronicznych), co stwarza jego lokalność przystawalną jednak do globalności, jako jeden z nieograniczonej liczby inwariantów komunikacyjnych.

Artefakty, jako adresowane „donosy” cudzej wyobraźni o charakterze artystycznego przesłania, lub ukryte pod postacią filozoficznych meandrów, mają dla nowego pokolenia sens orientacyjny, traktowane są jak leżące w rowach historii kamienie milowe analogowej kultury, które nie wytyczają już drogi, stanowią raczej punkty odniesienia dla sieci zapośredniczonego poznawania. Wielkie narracje zostały pofragmentowane, zmiksowane i zremiksowane stanowiąc dyspersyjne drobiny zbijane następnie w chmury informacji wykorzystywane przez indywidualnych użytkowników. Powszechna (dzięki digitalizacji) dostępność informacji zmusza jednak użytkowników cyberkultury do utrzymywania amplitudy drgań taktowanej przez środowisko technologiczne. Elektroniczne usieciwienie kontaktów międzyludzkich wymusza stałą teleobecność, portale społecznościowe upominające nas komunikatami generowanymi technicznie, że nie jesteśmy aktywni. Również nasi znajomi z sieci pytają, dlaczego od tygodnia nie widzą nas na *facebook*’u? Sieć widziana we wczesnym stadium rozwoju, jako rozległy ocean informacji i komunikacji dostępnej dla zróżnicowanych społeczności, została zawłaszczona przez korporacje, których celem jest jedynie profit. Żeby móc spojrzeć na ten ocean trzeba najpierw wykupić okulary, które są jednocześnie „obrabiarkami” naszych zmysłów i umysłów.

Krajobraz współczesnej jaźni przeplatany jest naprzemiennie wirtualnością i realnością, staje się zatem swoistym frotażem rzeczywistości o hybrydycznej naturze, które pocierając się o siebie tworzą środowisko techno-mentalne. Zapśredniczone obrazy, które zostaną przyswojone, jako pierwsze mogą stanowić prepercepcję dla oglądu rzeczywistości realnej, mediatyzacja (zapśredniczone doświadczenie) stanowi model oglądu, w którym uprzedzone widzenie realności staje się pre-wizją,

nadającą inny sens rzeczywistości realnej. Percepcja rzeczywistości realnej zostaje wyprzedzona przez byty medialne. W praktyce dnia codziennego to nie tylko posługiwanie się dostępnymi na urządzeniach mobilnych mapami czy folderami miejsc obiektów i zjawisk, do których chcemy dotrzeć w realu, ale też nawigacja do nich jest sterowana przez urządzenia techniczne, jak chociażby GPS. Urządzenia takie przejmują również funkcję decyzyjną i instruktywną w rodzaju: „...za sto metrów skręć w prawo”, lub propozycyjną np. „wybierz rodzaj drogi”. Nawigacja w rzeczywistości realnej wymaga skoncentrowanej uwagi, wiedzy i doświadczenia, gdyż nawet dla kierowcy jazda z mapą jest męcząca, choć przecież niezbędna ze względu na cel podróży rozumianej jako przemieszczanie ciała w przestrzeni realnej przy pomocy maszyn. GPS połączony z radiem „trafik” pozwala na inteligentny elektroniczny *at hock guiding* z uwzględnieniem aktualnej sytuacji na drodze: korki, kraksy, remonty dróg. Elektroniczna nawigacja wspomaga człowieka w uciążliwym nawigowaniu w skomplikowanym systemie architektury dróg, („aby jechać w lewo musisz skręcić w prawo”), pozwalając na przenoszenie zaoszczędzonej energii na bardziej przyjemne działania. Zastępniki takie sprzyjają rozwojowi „Techno-Hedonii” czerpanej właśnie z wyręczania nas w działaniach niezbędnych, ale mało atrakcyjnych. Kontrola środowiska i nawigacja zostają przekazane urządzeniom technicznym, oszczędzamy zatem energię biologiczną w zadaniach egzystencjalnych. Energia ta może być z kolei przeznaczana na poszukiwanie i odczuwanie większej przyjemności. Elektryczność jest uniwersalną energią, łączy biologię z mechaniką, powoduje indukcje i przeskoki między potencjałami, porusza maszyny, może też być łatwo wytwarzana (agregaty prądowórcze, panele słoneczne itp.), może być nośnikiem obrazów i dźwięków. Może być też procesorem, sterownikiem, układem, siecią itp. Jest energią o uniwersalnej użyteczności, w wydaniu digitalnym może już nie tylko pomagać w podróży do miejsc realnie istniejących, ale też w wielu aspektach zastąpić realne cele podróży celami medialnie odwiedzanymi, co widać w *street view Google Earth*. Magazynowanie i odnawianie zasobów energetycznych pozwala na większą mobilność, a miniaturyzacja na tworzenie inteligentnych narzędzi, gadżetów osobistych i wszystkiego. Ten wątek wydaje się dzisiaj najbardziej istotny dla cywilizacji digitalnej, tworzącej sztuczne naturalne środowiska, które kształtują zupełnie inne, nowe przymioty ludzkiego ciała i umysłu. Owa cywilizacja kształtuje człowieka technicznie obudowanego, ten kokon steruje nie tylko parametrami środowiska, modeluje też zachowania człowieka w tym środowisku. Przykładem praktycznym może być samochód, czy domotyka ‘inteligentne domy’. Życie w świecie elektronicznie „sprawowanym” jest analogiczne do biologicznego, a zatem również realne jak naturalne (może tylko bardziej „elektryczne”). Ochrona ciała przez ubranie, stacje kosmiczne, to historia zmagania człowieka z naturą, jako mało-komfortowym środowiskiem życia. Natura (przyroda) nie jest środowiskiem przyjaznym człowiekowi, zatem Techno-Hedonia jest zrozumiałym następstwem takiego stanu rzeczy. Nigdy jeszcze świat nie był tak dostępny jak teraz zyskaliśmy też nowe przyjemności. Coraz bardziej powszechny staje się aspekt poznawczy naszej codzienności, sieć Internetu, telewizja i turystyka zajmują w naszym życiu coraz więcej czasu i uwagi. Smartfony, tablety i naszpikowane elektroniką samochody nie stanowią już znamion materialnego luksusu

dla ogromnych rzesz społeczeństw rozwiniętych cywilizacji. Wzrasta coraz bardziej rola różnych umiejętności operacyjnych w posługiwaniu się skomplikowanymi urządzeniami technicznymi, jak też codzienna praktyka przesyłania i przetwarzania wielomedialnych komunikatów. Techno-Hedonia wydaje się niemożliwa bez elektryczności, której uniwersalna użyteczność i mnogość zastosowań sprawiają, że możliwe jest funkcjonowanie sztucznego środowiska, które otacza człowieka. Operacyjny udział w życiu społecznym czy kulturalnym oraz z a p o ś r e d n i c z o n e doświadczenie, stają się powszechnie akceptowanym sposobem bycia, nie wykluczają kontemplacji czy intelektualnej refleksji, jak twierdzą konserwatyści, ale przesuwają je na plan dalszy niż czas samego aktu percepcji, zostają przesunięte do post-percepcji. Zwykły smartfon wykonuje za nas wiele czynności zapośredniczania kontaktów, jako urządzenie (poza umysłem człowieka), pozostawiając mu czynności bardziej przyjemne jak choćby wnioskowanie z tych informacji. Wzrasta rola umiejętności operacyjnych podmiotu dokonywanych na skomplikowanych urządzeniach technicznych i aplikacjach, jak np. codzienna praktyka przesyłania i przetwarzania komunikatów słownych, wizualnych i dźwiękowych. Technologie i aplikacje mobilne niepostrzeżenie wrastają w codzienność zmieniając mentalność i sposoby myślenia czy oglądu świata. Estetyzacja codzienności tworzona przez *design*, oraz techno-użytki zastępują biologiczny porządek, różnicą nader odczuwalną np. między jazdą samochodem autostradą, a brnięciem pieszo błotnistą (naturalną) drogą. Autostrada jest dominacją sztuczności nad naturą, symbolem panowania nad nią, służy sztucznemu (szybszemu) przemieszczaniu się dzięki (sztucznym) mechanicznym pojazdom. Świat oglądany z perspektywy autostrad jest piękniejszy, podróż przyjemniejsza, a krainy i krajobrazy bez autostrad wydają się brzydsze, mniej dostępne, mniej komfortowe, mniej przyjemne. Autostrady mapują sieci przyjemności natury tworzonej technicznie, tu Techno-Hedonia nie odnosi się jedynie do szybkiego przemieszczania się (przyjemności dromologicznej), czy omiatania wzrokiem mijanego krajobrazu, ale też użytkowania w trakcie podróży technicznych urządzeń w otulinie (kapsule), współczesnego samochodu. *Design* stacji paliw, sklepów, barów, zajazdów i punktów odpoczynku znakuje przestrzeń natury jako strefę opanowaną przez technologie codziennego użytku, komfortu, bezpieczeństwa i przyjemności. Nie chodzi tu o jakieś orgastyczne przyjemności, ale poczucie bycia użytkownikiem najnowszych narzędzi, życia „na czasie” (*be up-to-date*) braku uczucia wykluczenia ze społeczności a w a n s u j ą c e j , oraz zadowolenia z umiejętności radzenia sobie ze światem. Techno-użytki zastępują dawny system niewolnictwa, w którym usługi dnia codziennego dla bogatych świadczyli biedni. Teraz liczy się umiejętność posługiwania się „technicznym niewolnikiem” w sztucznym środowisku. Samoobsługa znana wcześniej z handlu przenosi się na całą sferę naszego życia, przemienionego w życie z prefiksem „e”, jako komunikacyjną podstawą bytu. Ten rodzaj zmiany wydaje się być nie mniej znaczący niż gry komputerowe i *second life*, ponieważ wytwarza funkcjonalną strukturę niedającą się ominąć w sprawnym funkcjonowaniu podmiotu w świecie. Dlatego skupiam się raczej na codziennej użyteczności technologii, która inaczej niż w światach równoległych, „wirtualnych”, inscenizowanych przez przemysły rozrywkowe m o d e l u j ą ludzką mentalność. „*Technical slavery*” nie dotyczy już

wykorzystania innego człowieka, wymusza natomiast samo-uczenie się operującego urządzeniami podmiotu, który nabywa umiejętności współtworzenia coraz bardziej komfortowego środowiska, gdzie przyjemność pochodząca z bycia obsługiwanym przez ludzi przechodzi w przyjemność posługiwania się urządzeniami technicznymi.

Techno-Hedonia, jako przyjemność oszczędzania energii biologicznej zmniejsza wysiłek, który np. w operacjach bankowych redukuje trud przemieszczania się klienta do banku, jego obsługi przez np. kasjerkę (utrzymania jej stanowiska pracy, klimatyzacji, etatu, czy zabezpieczenia socjalnego, ubezpieczenia itp.), który przy użyciu urządzeń technicznych wymaga mniej energii, a dodatkowo skraca czas czynności. Elektryczność jest tu podstawą, gdyż służy jako nośnik informacji, zasilanie urządzeń, kodowanie i dekodowanie przesyłów danych, (jako zamiennik transportu). W tym sensie współczesny człowiek czuje się bardziej wolny (panuje nad swoim środowiskiem). Urządzenia techniczne uwalniają go od działań codziennych i rutynowych, dzięki czemu zaoszczędzoną energię może wykorzystać na różnego rodzaju przyjemności. To ona zabezpiecza prokreację rozumianą jako podstawę ciągłości bytu, organizuje energię (pożywienie) niezbędną do spełnienia warunku pierwszego, niezależnie od rozwoju cywilizacyjnego. Z tego właśnie powodu środki masowego przekazu (telewizja i prasa), dominowane są przez przekazy erotyczne i przyrządzanie jedzenia. Kontakty sieciowe pomagają znaleźć partnera lub partnerkę, umożliwiają porównywanie kandydatów, wstępne medialne dialogowanie z nimi. Technologia u p r z e d z a tu naturalne spotkania, stale wzrasta liczba par skojarzonych przez sieć Techno-Hedonia zmienia spektrum n a s t a w i e ń , jako perspektywnych celów konstruowania środowiska człowieka. Cele te budowane są na podstawie prokreacji będącej pierwszym niezbywalnym prawem ludzkiej egzystencji.

Summary

Among living creatures humans are marked out by the ability to create and apply electric power outside their organisms. The period of industrially manufactured electric power turns into the digital phase which is characterised by sending impulses of high amplitudes, which is the basis for creating and transmitting processed information. The electricity is not only power (engines, heaters, light), but also cybernetic and electric factors in controlling or information processing devices. Those two factors dominate present human behaviours, i.e. the coupling of everyday life, Communications Technologies and a widespread orientation of human life purposes to find pleasure, which is realised mainly owing to those couplings. Everyday life is so attractive that it dominates festive time. It is not a celebration, but the everyday pleasure to navigate in virtual worlds as well as possessing and using tools to transform other media worlds into the user's ones that are attractive. In the individual perception the real reality has been replaced by media beings. Environmental control and navigation have become the domain of technical devices. Techno-Hedonia also means saving biological energy for existential purposes, which allow to use it for pleasure. Techno-Hedonia changes the prospective objectives to construct the human environment which is based on procreation understood as the first force of the being which is a necessary condition for human existence.

Keywords

artificially created natural environment of the human, digital electric power, electrotropism, network transactions, techno-hedonia, operating perception, proscenic and nonproscenic perceptive artefact dispositives, multimedia discourses, strategies of multimedia editing, interactive installations, art of technological meditation, analogue of reality in the land of simulation

Lost and Found in Virtual Space, czyli Zagubieni i Odnalezieni w Wirtualnej Przestrzeni

Głównym tematem tej pracy jest zagubienie, zastanowienie i odnalezienie. Zagubienie w przestrzeni wirtualnej wynika z dziecięcego entuzjazmu oraz zachłyśnięcia się jej nowością, jest zatem zagubieniem w znacznej mierze ludycznym. Zastanowienie a nawet zachowawcza zaduma (o czym mowa w interludium) wynika z dostrzeżenia granic owego entuzjazmu, jak również z zauważenia ograniczeń, które dotyczą wszystkiego we wszechświecie a więc także możliwości świata wirtualnego. Odnalezienie wreszcie jest zrozumieniem jedności świata wirtualnego i niewirtualnego, przyjęciem do wiadomości głębokich konsekwencji elektronizacji życia ludzkiego. Jest również przekroczeniem bariery, jaką stanowi zarówno nadmiar naiwnego entuzjazmu, jak też (może jeszcze bardziej) postawa zachowawcza, sprzeciwiająca się rozwojowi naszego świata. Ta ostatnia postawa wynika z obawy przed ujęciem świata, jako istniejącego także, w sposób niezbędny, w przestrzeni wirtualnej. Wirtualność stanowi zresztą tylko jeden spośród wymiarów postępu rozwijanych dzięki zaawansowanej inżynierii – zarówno komputerowej, jak bioinżynierii czy inżynierii materiałowej.

Argument mój postępuje wedle heglowskiego porządku tezy, antytezy i syntezy, a stąпам *drózką-leśną* uTORowaną przez Heideggera, choć zakończenie jest iście ingardenowskie. W zakończeniu pokazuję, że jakkolwiek istnieje różnica między tym, co komputerowe, elektroniczne czy wirtualne a tym, co biologicznie ludzkie, różnica owa ma charakter nieostrej i nie stanowi bariery czy też przepaści o głębszym znaczeniu ontologicznym; różnica między naturą i techniką już teraz posiada nikłe znaczenie praktyczne.

Zagubienie – w modusie ludycznej ekscytacji

Tak wiele zapoznanych oczekiwań i płonnych obaw.

Ontologia Informacji

Jeszcze niedawno sądzono, iż epoka wirtualnej przestrzeni stanowić będzie początek uniwersalnej pamięci, że to, co znajdzie się w sieci nigdy nie zaginie. Postulowano, a nawet do dzisiaj stawia się postulat, by utrzymywanie i tworzenie informacji uznać za próbiez wartości moralnej. Jednak coraz wyraźniej dociera do nas, iż sytuacja jest zgoła odmienna: epoka sieci jest epoką ścią Orwellowskiego zapomnienia. Sieć jest środowiskiem zapomnienia, gdyż produkcja pamięci komputerowej nie nadąża za tempem tworzenia informacji. Zapomnienie powstaje w znacznej mierze ze względu na ludzkie priorytety. Już wiele lat temu komputerowcy mówili o wykorzystaniu całej dostępnej w biurach przestrzeni fizycznej, np. biurek i ścian na pamięć twardą. Jednakże proces ten przebiega wolniej niż przewidywano. W wielu przejawach ludzkiej opieszałości można dopatrzeć się metafizycznej mądrości. Zapamiętanie wszystkiego nie jest bowiem ważne, a nadmiar informacji jest podobnie nieprzydatny jak jej niedostatek¹.

Zapominanie jest jedną z kategorii odchodzenia. Podobnie jak umieranie, umiejętność odchodzenia jest metafizycznie konieczna po to, by zostawić miejsce, które staje się miejscem rozwoju. Kurtzwell, podobnie jak wielu alchemików w historii, próbuje dążyć do uwiecznienia swej jednostkowej świadomości nie rozumiejąc zarazem metafizycznej miałkości takiego projektu². Podobnie jak dążenie Nimroda, by wdrzeć się w niebo z pomocą niebotycznej wieży Babel, dążenie Kurtzwella jest nie tyle bluźniercze w kontekście naruszenia zasad jakiejś historycznie ograniczonej religii, np. tradycji judeo-chrześcijańskiej, ale wydaje się ono niezgodne również ze statusem ontologicznym człowieka, jako jednostki ograniczonej w czasoprzestrzeni, a dzięki ograniczoności tej pozostawiającej obszar wolności tak dla siebie, jak i dla przyszłych pokoleń. Warto tutaj pamiętać starożytnych Greków, np. Parmenidesa, wedle których to, co nieograniczone jest zasadniczo niedoskonałe. W kulturze judeo-chrześcijańskiej jest to prawdą w świecie, a nie dotyczy jedynie Boga. Podobnie jak komórka rakowa, człowiek nieograniczony śmiercią, nieznający odpowiedniego miejsca i granic swojego życia, staje wampirem czasu i przynosi śmierć oraz chorobę tam, gdzie tylko się zjawi. Nieśmiertelność jednostkowa stanowiłaby w swej konsekwencji naruszenie zasady wolności Milla, a więc tezy, iż mamy prawo do takiej miary wolności, jaka jest zgodna z taką samą wolnością przy-

¹ Barker John, *Information Ethics: A Critical Assessment* w: Gabriel R. Ricci *Values and Technology*, 2011, pp 1-18.

² Ray Kurtzwell, <http://phantomself.org/uploading-ray-kurzweil/>, dostęp: 7 stycznia 2013.

znaną innym. Wynika to nie tylko z tego, iż nie wszyscy mogliby żyć wiecznie, bo nie mielibyśmy na to warunków (na ten zarzut odpowiedzieć można np. drakońskim ograniczeniem liczby urodzeń, albo też przez radykalne przyspieszenie rozwoju technologicznego). Z rozważań tych wynika, iż nowe pokolenie ma prawo do tego, by w pewnym momencie stać się pokoleniem najstarszym, by zastąpić pokolenia wcześniejsze – w pewnym znaczącym sensie mamy prawo do tego bolesnego momentu, gdy pokolenia starsze odejdują i zostawiają nas na gospodarstwie. Porzuciliśmy zatem oczekiwanie uniwersalnej pamięci, a jak się zdaje także etykę Floridiego, która zakłada, że informacja ma inherentną i niezależną od jej użyteczności wartość moralną.

Wykluczenie cyfrowe

Niedawno jeszcze obawiano się, iż rozwój technologiczny doprowadzi do wykluczenia cyfrowego. Myślano, że niezamożne grupy społeczne zostaną w tyle z powodu pozbawienia dostępu do sieci. W pewnym momencie, około roku 2000, akcje zmierzające do zapewnienia dostępu do sieci osobom ubogim i starszym miały duże znaczenie. Jednakże, podobnie jak samochody, lodówki i wszelka nowa technologia, po krótkim czasie internet stał się powszechnie dostępny i w rzeczywistości zmniejszył różnice w dostępie do informacji między różnymi grupami społecznymi. Obecnie ten sam proces wzrostu dostępu do informacji przebiega w biedniejszych z krajów rozwijających się, częściowo dzięki inicjatywom filantropijnym, które zakrojone są na dużą skalę³ a częściowo dzięki ominięciu przez społeczeństwa biedniejsze wielu szczebli rozwoju cywilizacyjnego i przejściu ‘na skróty’ i po niższych kosztach do fazy społeczeństwa cyfrowego. Różnica między tymi, kto ma lepsze i gorsze komputery nie jest o wiele ważniejsza społecznie niż różnica między tym, kto bawi się ładniejszymi, a kto skromniejszymi zabawkami; nie jest to różnica decydująca o społecznej stratyfikacji. Obawa przed cyfryzacją jako przyczyną rozwarstwienia społecznego okazała się zatem płonna.

Ograniczenia *copyright*

Oczekiwano, że epoka cyfrowa stanie się erą uniwersalnego dostępu do informacji. Było tak zwłaszcza w ‘epoce Napstera’, gdy dostęp do nagrań i filmów online był trywialnie łatwy. Wydawało się, iż nowa sztuka oparta na przetwarzaniu dostępnych kanałów dźwiękowych zdominuje wiek XXI. Jednakże kontratak prawny wytwórni muzycznych i filmowych spowodował klęskę Napstera i wstrzymanie tego procesu kulturowego⁴. Po krótkiej fazie stagnacji, powstają obecnie, choć z wolna, metody integracji interesu wytwórni oraz masowego dostępu publiczności do wytworów kultury muzyczno-filmowej.

³ Nicholas Negroponte to Provide Digital Divide and One Laptop Per Child Update During 15th World Congress on Information Technology The Free Library, <http://www.thefreelibrary.com/Nicholas+Negroponte+to+Provide+Digital+Divide+and+One+Laptop+Per...-a0144098349>, dostęp: 2006 r.

⁴ Lessing Lawrence, *Remix Bloomsbury Academy*, 2009.

Spotkania

Sądzone, że wirtualne spotkania, np. w platformie ‘Second Life’, zdominują życie społeczne a także wiele obszarów biznesu. W rzeczywistości platformy te, po kilkuletnim okresie szybkiego rozwoju, pozostają produktem niszowym w skali globalnej. Jednocześnie wzrasta zastosowanie produktów ‘konserwatywnych’, opartych o technologię dążącą do zbliżenia form i warunków pracy zdalnej do tych w systemie tradycyjnym. Spotkania biznesowe odbywają się zatem coraz częściej w formie wideokonferencji, która dzięki wysokim parametrom technicznym (takim jak wielkie ekrany i efektywne metody przesyłu danych) i przystosowaniom estetycznym (np. pokoje na dwóch kontynentach mają ten sam wystrój a nawet lamperię na tej samej wysokości tak by powstało złudzenie optyczne, że grupy uczestników z różnych lokalizacji znajdują się w jednym pokoju) imituje interakcje w realu. To samo dotyczy e-learningu, który przebiega albo w formie tele-wykładów, np. w systemie Coursera, albo też na platformach typu Moodle lub Blackboard, które uzyskują wysoki stopień imitacji funkcjonalnej procesu nauczania. Wykłady wygłoszone albo pisane, dostarczają informację podobnie jak zagajenia i skrypty w trakcie ćwiczeń na tradycyjnej uczelni, zaś dyskusja na forum przypomina dyskusje podczas konwersatoriów. To samo dotyczy platform do wspólnej realizacji projektów, gdzie przekazywanie plików upodabnia się do przekazywania wydrukowanych dokumentów między członkami zespołu pracującego w jednym pokoju.

Wirtualny rozpad

Sądzone, że społeczeństwo rozpadnie się niejako na grupę ‘wirtualnych imigrantów’ i ‘virtual natives’ (osób niejako urodzonych w internecie). Przemiany są jednak o wiele bardziej stopniowe. Wielu moich starszych kolegów jest ciągle obecnych w sieci i w wielu sferach funkcjonuje jako *digital natives*: Ray Schroeder czy Burks Oalkey, a w Polsce Jerzy Mischke. Pionierzy e-learningu akademickiego mogą tutaj służyć za przykład. Z drugiej strony zarówno w Polsce, jak w innych krajach, wielu uczniów oraz studentów z młodych pokoleń nie wykazuje zainteresowania internetem, przejawia nawet pewną niechęć. Są to często najlepsi uczniowie zainteresowani książkami i znajdujący się pod silnym wpływem intelektualnym wykształconych rodziców. Tak radykalny podział międzypokoleniowy okazał się hipotezą w znacznej mierze nietrafioną.

Wszystkie przedstawione powyżej przejawy nadmiernego entuzjazmu wobec internetu, a także towarzyszące mu nadmierne obawy, są wyrazami pierwszej fazy rozwoju społeczeństwa cyfrowego zdominowanej przez tzw. wczesnych entuzjastów (czy *early adopters*).

Interludium – w modusie zadumy

Powyższy etap nazywam zagubieniem w świecie wirtualnym. Pod względem egzystencjalnym takie zagubienie ma miejsce, gdy wszystko, co przynosi dana technologia wydaje się dziwnie znaczące, dla entuzjastów fascynujące aż do granic ekscytacji, zaś dla innych wręcz straszne. Faza ta pojawia się wtedy, gdy nowa technologia jest jeszcze mało powszechna a wdrożenie się w nią (koszt wejścia) jest związane z ogromnym nakładem pracy. Tak wysoką barierę pokonują jedynie osoby bardzo daną technologią zainteresowane, pasjonaci, dla których staje się ona czymś między poważnym hobby a życiowym wyzwaniem. Mieliśmy na przykład epokę cyklistów, albo zapalonych automobilistów z początku XX wieku, nie wspominając już o pierwszych lotnikach. Taki też charakter miała epoka ‘komputerowców’, której znamiona opisuje pierwsza część tego artykułu.

Gdy jednak, poniekąd dzięki wysiłkom entuzjastów, używanie nowej technologii staje się szeroko dostępne i powszednie, decydującym kryterium staje się łatwość użycia, jak również koszt w skali masowej i inny rodzaj ludzi zaczyna dominować w danej dziedzinie. Żeby posiadać samochód nie muszą być zapalonym automobilistą, podobnie jak posiadanie komputera nie wymaga dzisiaj zaawansowanej wiedzy o komputerach czy programowaniu. Przejście do fazy drugiej wiąże się, dla zapaleńców, z pewną dozą rozczarowań, ponieważ świat byłby całkowicie inny, gdyby każdy traktował nową technologię jako centrum swego życia i miał pasję do latania, prowadzenia lub ulepszenia samochodu, czy też do zaawansowanych aplikacji komputerowych. Tak się jednak nie dzieje. Ludzie zajmują się swoimi sprawami (*go about their own business*), a nowa technologia interesuje ich o tyle, o ile pomocna jest w ich codziennych obowiązkach. Wiele z marzeń o nowej epoce nie zostanie w krótkim terminie zrealizowanych, niektóre w ogóle się nie urzeczywistnią. Nazywam ten etap interludium w rozwoju danej technologii.

Faza druga warta jest chwili zadumy, zresztą analogiczny moment zadumy następuje w procesie rozwoju cywilizacji. Nam, zwolennikom rozwoju (bo jak rozumiem większość czytelników, przez sam fakt, że stali się czytelnikami tej pracy, należy do zwolenników rozwoju cywilizacyjno-technologicznego), nie łatwo jest zauważyć piękno postawy konserwatywnej. Jest to piękno zatroskania, piękno próby uratowania atmosfery na starym rynku, w alkwie, w jakimś kamiennym krużganku (jaki opisałby profesor Zin), a także przeżycie spaceru bez telefonu komórkowego, albo czytanie książki w ślicznej skórzanej oprawie. Paradoksalnie, jest to postawa isticie ekologiczna: to przecież zachowawczy monarchowie zachowali, ocalili żubry, pandy czy śnieżne mały, po części dla swych polowań, ale po części z szacunku dla tych zwierząt. Nie ma nic złego w próbach życia bez telewizora czy internetu, natomiast zrozumienie prób takiego życia pozwala nam łatwiej uzmysłwić sobie elementy romantycznego konserwatyizmu w nas samych. Jak wielu zwolenników rozwoju internetu sprzeciwia się rozwojowi e-learningu, a jeszcze więcej popiera Unijne ograniczenia w stosowaniu genetycznie zmodyfikowanych produktów rolnych.

W modusie zadumy niemal każdy z nas jest po części po stronie rozwoju, zaś częściowo skłania się ku konserwatyzmowi. W epoce nagłych zmian niezbędne jest, by odpowiedzieć na pytanie, co zachować, a co odrzucić. Zachowanie pewnych praktyk, pamiątek, tradycji jest równie ważne, co wprowadzanie nowych wspomnień i pamiątek. Każdy człowiek myślący, zdolny do refleksji, w pewnym sensie znajduje się w dwóch zupełnie różnych obozach: zachowawczym oraz w obozie nastawionym na rozwój. Owe zwalczające się obozy są przede wszystkim w nas samych. Jestem w tak znacznym stopniu zwolennikiem rozwoju, że nie akceptuję granicy między tym, co sztuczne i naturalne, wirtualne i realne, genetycznie, czy mechanicznie zmodyfikowane lub niezmodyfikowane – a równocześnie jestem zwolennikiem pozostawiania różnych zabytków, w tym (jak sugeruje w innym kontekście T. Nagel) tradycyjnych sposobów życia. Właśnie zapośredniczenie lub wręcz porzucenie ostrej granicy między tym, co cyfrowe a tym, co ‘w realu’ jest głównym przesłaniem tego artykułu, rozwiniętym w jego trzeciej części.

Odnalezienie – w modusie jedności sfery życia (jedności heidgerowskiego *ethosu*)

Wreszcie następuje etap trzeci, kiedy nowa technologia staje się częścią głównego nurtu rozwoju cywilizacyjnego i gdy rozwijają je w pierwszym rzędzie nie indywidualni entuzjaści, ale korporacje i inne instytucje należące do *main stream*. Jest to etap profesjonalizacji a zwłaszcza integracji tego, co nowe, z resztą naszego życia. Nazywam to odnalezieniem w wirtualnym świecie.

Przejdźmy zatem do fazy odnalezienia w przestrzeni cyfrowej. Zdaniem autora odnalezieniem takim jest zrozumienie, że przestrzeń cyfrowa jest przestrzenią spójną z innymi wymiarami, w jakich żyje człowiek, jest ona naturalnym przedłużeniem (*extension*) przestrzeni fizycznej, a w rzeczy samej jest ona przecież fizyczna. Nasza cyfrowa dorosłość powinna stanowić heglowską syntezę pomiędzy tezą, tworzoną przez entuzjastów cyfryzacji, a antytezą tworzoną w odpowiedzi na ten entuzjazm przez cyfryzacyjnych sceptyków. Syntezą taką jest uznanie przestrzeni cyfrowej za normalną część przestrzeni ludzkiego życia, *ethosu* w sensie Heideggerowskim.

Normalność wymaga samouznania, a więc jak powiedziała by M. Siemek, uznania tej normalności za normalność właśnie. Tak jak nie zostało prawnie ustalone, jaki procent życia, nauki czy biznesu może odbywać się w budynkach z drewna, z cegły albo ze szkła i metalu, podobnie nie ma powodu wymuszać, ani ograniczać udziału przestrzeni cyfrowej w ogólnej sferze życia. Musimy dojrzywać do tego, by dostrzegać przestrzeń cyfrową jako część po prostu przestrzeni (przestrzeni *tout court*). Oto przykłady takiej normalności, w Polsce jeszcze niewypełnionej realnością prawa i praktyki społecznej.

W wielu przypadkach możliwe i wskazane jest wprowadzanie pracy na odległość (*distance work*) gdzie pracownik nie musi być obecny w miejscu pracy. Bywa i tak, iż nie istnieje jakieś fizyczne miejsce owej pracy. Miejscem pracy może być platforma projektu w *Google Docs*, albo *Second Life* czy innej platformie wirtualnej. Narzędzia wideokonferencyjne, które stają się coraz lepsze i powoli

też racjonalne kosztowo powodują, że skąd inąd celne argumenty psychologiczne dotyczące potrzeby kontaktu wzrokowego, komunikacji werbalnej i niewerbalnej skierowane przeciwko pracy na odległość stopniowo tracą zastosowanie. Jedyna rzecz, której nie można robić na odległość to wzajemnie się dotykać, aczkolwiek, gdy jest to potrzebne, np. w przypadku medycyny na odległość, istnieją już metody przekazywania wrażenia dotyku (wypracowane zresztą w budowie gier i dla zastosowań erotycznych, głównie w Japonii). Rozwój medycyny na odległość (*distance medicine*) wchodzącej w USA do masowego użycia, stanowi najlepszy dowód tego, że naturalnych barier rozwoju pracy na odległość jest bardzo niewiele. Główną, ale nienaturalną barierą jest właściwa wielu osobom niechęć do zmian i niewiedza, jakie cechują wielu sceptyków.

Jak pisałem w części pierwszej, także nadmierne przejawy entuzjazmu zwolenników cyfryzacji, mają pośrednio negatywny wpływ na tworzenie się społeczeństwa *niewidomego* na punkcie cyfryzacji, czy też jej braku. *Niewidomość* jest tutaj kategorią metaforyczną, użytą w kontekście, w jakim mówi się o społeczeństwie *color blind* (niewidomym na punkcie rasy, w którym kolor skóry nie ma żadnego znaczenia) czy *gender blind* (w którym różnice płci nie mają wpływu na zatrudnienie, traktowanie czy wynagrodzenie). Płaszczyzna cyfrowa lub jej brak nie powinny o niczym przesądzać, w miarę szeroko rozumianego rozsądku. I tutaj pojawia się pogląd kontrowersyjny nieco, z gatunku konserwatywnych, ale w rzeczywistości raczej egalitarny: zmuszanie wszystkich do aktywnego funkcjonowania w płaszczyźnie cyfrowej jest podobnym ograniczaniem ich wolności jak zabranianie w niej funkcjonowania. A zatem wymuszanie cyfryzacji jest równie nieuprawnione jak jej zakazywanie czy ograniczanie. Prawo do cyfryzacji powinno być analogicznie respektowane jak prawo do decyfryzacji, czyli załatwienia wszystkich niemożliwych do uniknięcia spraw w realu. Na przykład *e-government* ('rząd cyfrowy') jest wspaniałym osiągnięciem, daje nam bowiem prawo do załatwienia wielu spraw za pomocą Internetu. Jednocześnie powinno jednak istnieć analogiczne prawo do decyfryzacji, tj. wszelkie zasadnicze funkcje rządu i instytucji użyteczności publicznej, w tym płacenie podatków, dostawanie paszportów czy wiz, powinny być w pełni dostępne także w przestrzeni nie-cyfrowej, realizowane w sposób tradycyjny. Uważam, że powinno istnieć szeroko zakrojone ustawodawstwo w tej sprawie.

Co równie ważne, a na gruncie polskim ważniejsze, powinno istnieć analogiczne prawo do cyfryzacji a więc do załatwienia w sieci wszystkich istotnych spraw, które mogą być w niej załatwione.. Dotyczy to także e-learningu, czyli nauczania przebiegającego w stu procentach przez internet. Jak o tym wielokrotnie pisałem⁵, wedle Fundacji Sloan-C tylko zajęcia prowadzone w 100% w internecie, włącznie z rejestracją studentów i egzaminem, są nauczaniem *online*. Gdy niezbędny jest jakikolwiek kontakt osobisty, są to zajęcia *blended*. Klasyfikację tę przyjęto nie bez powodu kierowano się tym, iż każdy wymóg pojawienia się na uczelni oznacza wykluczenie osób, które pojawić się tam nie mogą: ciężko chorych, odbywających aktywną służbę wojskową na misji zagranicznej, uwięzionych, mieszkających za granicą, czy też niezwykle zaabsorbowanych innymi obowiązkami od dyrektorów,

⁵ Bołtuć Piotr, *Edukacja bez Dystansu* w: „E-Mentor” 1/2003.

poprzez obsługę samolotów aż po samotne matki). Jeżeli nie oferujemy nauczania przez internet osobom, które go naprawdę potrzebują to nic dziwnego, że brak znaczącego zainteresowania w Polsce tematem nauczania poprzez sieć⁶. Obecna ustawa o szkolnictwie wyższym nakładająca ograniczenia procentowe co do nauczania przez internet oraz wymagająca tego by egzaminy odbywały się w siedzibie uczelni jest przestarzała i stawia nas w ariergardzie tworzenia społeczeństwa cyfrowego.

Integracja przestrzeni cyfrowej w ramach całości przestrzeni ludzkiego życia wymaga przezwyciężenia także innych, głębiej zakorzenionych obiekcji. Istnieją dosyć istotne obawy dotyczące społeczeństwa cyfrowego, takie jak strach przed *singularity*, czyli sytuacją, w której komputery zaczną rozumieć więcej niż ludzie i to tak dalece, że ich rozumienie świata będzie rozumieniem innego rzędu wielkości niż wiedza jakiegokolwiek człowieka. (Można to sobie uzmysłowić porównując człowieka i zajączka. Zajączek jest inteligentny bo wie jak się ukryć w norce, jak ją w ogóle zbudować, jakie jeść chwasty i czego się wystrzegać. Jednakże nie można mu powiedzieć nic na temat polityki międzynarodowej czy fizyki teoretycznej, po prostu jego mózg nie jest do przyswojenia takiej wiedzy zdolny.) Istniejący obecnie specjalny internet dla komputerów jest w zasadzie niezrozumiały dla ludzi (podobnie jak wiele dowodów logicznych generowanych przez komputery). Może on być krokiem w stronę takiej przewagi informacyjnej komputerów nad ludźmi, jaką ludzie mają nad zającami – wielu autorów obawia się konsekwencji uzyskania przez komputery takiej przewagi.

Wydaje się jednak, że rozwój idzie w nieco innym kierunku, który również wzbudza trwogę u wielu osób. Dąży się do wzbogacania ludzi o nowe funkcje, czy to dzięki pamięci zewnętrznej, czy to poprzez zwiększenie możliwości intelektualnych człowieka za pomocą inżynierii genetycznej i komputerowej. Niektórzy boją się wynikających z tego rodzaju innowacji potencjalnych nierówności społecznych, jakie powstałyby, gdyby niektórzy mieli ulepszone władze poznawcze. Wyobraźmy sobie, że możemy odbudować utracony organ, np. nogę lub oko. Przeważająca większość osób uważa, że powinniśmy to zrobić, o ile koszty nie stanowią problemu. Wyobraźmy sobie teraz scenariusz, w którym technologia nadal się poprawia i możemy skonstruować nogę w 20 procentach lepszą od oryginalnej tak, że używająca jej osoba mniej się męczy. Byłem bardzo zdziwiony, że większość studentów zapytanych o to w trakcie mojego wykładu, zarówno w Polsce (w SGH), jak w Stanach Zjednoczonych (w UIS), odpowiadało na to pytanie w sposób przeczący. Kierowano się głównie argumentem, że tworzenie lepszych organów byłoby niesprawiedliwe i dawałoby przewagę ich posiadaczom. Drugi argument odnosił się do presji, jaką ulepszanie organów wywierałoby na osoby decydujące się pozostać w stanie ‘naturalnym’ a więc bez ulepszeń. Wydaje mi się, że są to argumenty krótkowzroczne, aczkolwiek niepozbawione pewnych racji. Podobnie jak w przypadku samochodu czy ciepłej bieżącej wody, po krótkim okresie, gdy wdrożenie innowacji finansuje się dzięki ustaleniu cen na takim poziomie, że mogą sobie na nie pozwolić tylko najbogatsi, w gospodarce wolnorynkowej cena spada, a produkty stają się powszechnie dostępne. W tym przypadku znowu ostry podział

⁶ *Rząd Ogranicza E-Studia*. Jolanata Góra rozmawia z Piotrem Boltuciem w: „Gazeta Prawna”, http://praca.gazeta-prawna.pl/artykuly/2969,rzad_ogranicza_e_studia.html dostęp: 08.11.2007 r., 22:41; Aktualizacja: 13. 02. 2008 r.

między naturą a kulturą wydaje się przestarzały a nawet niebezpieczny, może bowiem prowadzić do negatywnych konsekwencji. Kierując się tego rodzaju ideą Pol Pot, wykształcony na Sorbonie intelektualista w stylu lat sześćdziesiątych, popełnił zbrodnie przeciwko ludzkości wysyłając populację miast do dżungli. Opierał się on na twierdzeniu, że ten, kto nie może żyć w dżungli nie powinien wcale żyć. Odbierał też okulary i inne *nienaturalne* ulepszenia człowieka. Ale, jak zauważa m.in. Karol Marx, a także Adam Smith i David Ricardo, rozwój cywilizacji jest rozwojem pozytywnych potrzeb (Marx, ale nie Smith, odróżnia taki rozwój potrzeb od fetyszyzmu towarowego). Jest naturalne, że w ramach rozwoju uzależniamy się od ubrań, gotowanego jedzenia, okularów wreszcie też samochodu i komputera. Fakt, że część naszej zewnętrznej pamięci⁷ albo zewnętrzny przyrząd do szybszego przemieszczania się, np. hulajnoga, zostanie nam wszczepiony czy w inny sposób zintegrowany ze strukturą biologiczną, nie wydaje się relewantny. Oczywiście radykalni zwolennicy rozdziału między naturą a kulturą będą stać na straży jakiegoś, iście Pol Potowskiego, puryzmu i blokować rozwój pozytywnych potrzeb człowieka a w konsekwencji rozwój cywilizacji.

Wedle fizycznej interpretacji tezy Churcha-Turinga, wszystkie procesy fizyczne dają się opisać za pomocą relatywnie niezłożonych funkcji matematycznych, zatem w sensie filozoficznym należą do przestrzeni cyfrowej. Słuszniejsze jest więc, praktycznie i teoretycznie, dążenie do społeczeństwa funkcjonującego w modusie jedności sfery życia (heidgerowskiego *ethosu*), społeczeństwa iście *nie-widomego* na to, co jest, a co nie jest cyfrowe, a nawet niezainteresowanego nadmiernie tym, czy dana domena informacyjna plasuje się w internecie, czyimś mózgu, w drukowanej książce, na liczydło czy w innej materialnej postaci.

Wątki filozoficzne

Wykład, którego zapisem jest ten artykuł, odbył się w sali im. Romana Ingardena na Wydziale Filozofii UJ. Jest to zdarzenie fortunate, bowiem z filozofii Ingardena możemy się kilku rzeczy w sprawie komputerów nauczyć. Szczególne znaczenie ma w moim rozumieniu ingardenowskie zastosowanie pojęcia ‘układu częściowo osłoniętego’ do problemu odpowiedzialności człowieka, a szczególnie kwestii wolnej woli.

Według Ingardena człowiek winien być rozpatrywany jako układ częściowo osłonięty. Przyczynowa struktura świata determinuje człowieka, jak wszystko we wszechświecie, ale wewnątrz układu powstają ciągi przyczynowo-skutkowe, które zyskują własną dynamikę. Podobnie układem częściowo osłoniętym jest zatoka morska, która stanowi część morza, ale wiele z jej cech zyskuje pewną autonomię tak, że jest bardziej właściwie rozpatrywanie jej w tym węższym kontekście, jako odrębną całość, aczkolwiek cechy te stanowią szczególnie przypadek tego, co dzieje się w całym morzu. Podejście Ingardena pomaga zrozumieć ontologię psychologa Kazimierza Dąbrowskiego (przez krótki czas jego ucznia w Lublinie), który odróżnia czynnik pierwszy (genetycznie uwarunkowaną

⁷ Clark Andy, Chalmers David, “The Extended Mind” w: *ANALYSIS* 58, 1: 1998 s. 7-19.

biologiczną strukturę człowieka), czynnik drugi (uwarunkowania społeczne) oraz czynnik trzeci, tj. autonomiczną ludzką naturę. Dąbrowski rozumie, że czynnik trzeci tworzony jest w złożonych oddziaływaniach czynnika pierwszego i drugiego, jednakże u osób o rozwiniętej osobowości (w sensie Piageta) stanowi on siłę autonomiczną. Obydwaj autorzy zauważają, iż geneza danego procesu nie przesądza o jego zawisłości ontologicznej. Jeśli samochód został wyprodukowany w fabryce, a teraz jedzie ulicą, nie znaczy to, że fabryka, ani nawet jej fragment jedzie ulicą. Wyjeżdżając z fabryki samochód zyskuje znaczący stopień autonomii bytowej, podobnie jak człowiek w trakcie porodu, a tym bardziej w trakcie rozwoju osobowego.

Rozważania te są ważne dla filozofii technologii dlatego, że pozwalają one zerwać z ostrym, nieco zabobonnym przedziałem między tym co zewnętrzne a wewnętrzne, zdeterminowane a wolne, naturalne a sztuczne, ludzkie a maszynowe i wreszcie ‘w sieci’ i ‘w realu’. Dzięki kulturze wszyscy jesteśmy cyborgami (nawet używając okularów, sztucznych zębów, czy lasek, nie mówiąc już o rozrusznikach serca)⁸ wszyscy też kompensujemy pewne wady naturalne za pomocą kulturowych ulepszeń np. ładnych ubrań czy kosmetyków. Nie stanowi to transgresji w sferę esencjalnie wewnętrzną, ludzką, ale nie dzieje się tak dlatego, że są to interwencje ograniczone. Nie są to ważne transgresje, albowiem nie istnieje czysto wewnętrzna sfera prywatna. Ontologicznie jesteśmy w homeostazie ze światem, nasze granice są głównie epistemicznymi granicami zależnymi od władz poznawczych człowieka. Świat życia istoty żywej zawiera w sobie kulturę, o ile jest to istota ludzka, zaś w dzisiejszych czasach do świata tego przynależy również płaszczyzna cyfrowa.

⁸ Miller, Keith; Larson, David, *Function Logic and the Theory of Computability* w: “APA Newsletter on Philosophy and Computers Fall”, 2013, s. 20-24.

Summary

We meet in the room dedicated to Roman Ingarden, so it is befitting to recall his theory of human beings as partially isolated units. Just like a bay shares the waters with the wide sea, while it acquires its own ecosystem based on specific dynamics of various processes, also a human being is permeated by various causal chains. Just like the bay, we create our own internal ecosystem, our identity, even out will that, from the first person perspective is in fact free (though its decisions may be one-one predictable). Virtual space is a part of the causal chains that permeate us, co-create us in our causal existence. It is a part of the space of human living, the ethos (the place where the living beings dwell).

At first humans were lost in the mode of digital excitement. Now we find ourselves in the mode of the digital reality that is a part of the hard ontological reality of our lives. What is so special about the digital age? Many details are the specificities, but this is true of all the ages in human history. What is so special about the digital age? In the broad picture nothing at all. The digital, and the robotic, have joined the furniture of the world, just like the mechanical, the electrical and the steam-based were assimilated by human life-world in the generations recently passed.

Keywords

Ingarden, digital divide, virtual ontology, e-learning, e-education

Futurologia filozoficzna – przyszłość jako zadanie myślenia po zwinięciu metafizyki przez technikę

Idea futurologii filozoficznej wskazuje na to, że współcześnie zadaniem myślenia jest odnoszenie się do przyszłości, nie zaś uznawanie przeszłości za jedyny wzór wyznaczający sposoby bycia człowieka. Martin Heidegger wskazywał na to, że metafizyka zostaje zwinięta przez technikę, to znaczy wszelkie metafizyczne możliwości są już realizowane przez technikę, nie zaś filozofię (Heidegger, 1999). Myśliciel ten nie uwzględniał jednak sposobów bycia użytkowników tej techniki, lecz zdominowaną przez technikę naukę oraz bombę atomową jako przykład najbardziej poważnego ryzyka zagrażającego całej planecie. Tym samym nie rozważał powszedniości człowieka egzystującego w zapośredniczeniu technicznym, lecz brał pod uwagę ogólne warunki bycia poddanego technicyzacji, którego efektem było zubożenie egzystencji. Do tej diagnozy doszedł porównując poetyckie, a więc kształtowane przez tradycję bycie człowieka, z tym realizowanym technicznie, wskazując na ich nieprzystawalność. Jakkolwiek technicznego zapośredniczenia nie można usunąć, to wyłaniają się z niego możliwości myślenia do przyszłości, nie zaś do przeszłości. Narzucają się one człowiekowi jako oferty bycia. Wskazują zatem na możliwość i konieczność futurologii filozoficznej, która stawia przyszłość powyżej przeszłości czyniąc z niej zadanie myślenia, przez co można mówić już nie tyle o zwinięciu metafizyki przez techniczny zestaw (Ge-Stell), co o futurologicznym rozwinięciu metafizyki. To zadanie myślenia oznacza głęboką transformację sposobu bycia człowieka, który te sposoby bycia czerpie z zapośredniczenia technicznego rozpatrując je w kategorii dopiero nadchodzących, nie zaś aktualnie istniejących danych. To nowe zadanie myślenia zawiera się nie w niezobowiązującej spekulacji na temat przyszłości, lecz w próbie konstruowania nowych ontologii wrażliwych na przyszłość, ontologii otwartych na zmianę wywoływaną przez technologię, którą można częściowo przewidzieć i zanim nastąpi – dostosować się do niej lub też dostosować ją nowymi sposobami do zapośredniczonego technicznie myślenia. Futurologia filozoficzna częściowo była obecna w myśleniu pionierów rozwoju technologicznego, jednak wymaga ona pojęciowego opracowania, tak, aby służyła człowiekowi umożliwiając mu myślenie w rzeczywistości technicznego przyspieszenia zarówno w wymiarze jego własnej egzystencji, jak też w projektowaniu egzystencji technicznie zapośredniczonej kultury. „Przyszłość” jest zakładnikiem techniki, co powoduje przesunięcie sposobów bycia i myślenia człowieka, a nie ich zupełną anihilację. Temu przesunięciu namysłu filozoficznego w stro-

nę przyszłości należy poświęcić uwagę, ponieważ człowiek w myśleniu wybiega w przyszłość, nie zaś cofa się wstecz. Nie oznacza to jednak zupełnej anihilacji historii sposobów bycia człowieka, lecz wrażliwość na te aspekty, które są możliwe do wytworzenia w eksperymentalnej praktyce łączącej technicyzację i hominizację. To sama przyszłość narzuca konieczność własnego rozpatrzenia, jeśli zaś człowiek tego nie uczyni, to będzie on realizował możliwości automatycznie zadawane mu przez interfejsy. Zmienia się zatem sam charakter zadania myślenia: z wielu możliwości historycznych na jeden kolektywny wysiłek ludzkości zmierzający do przemyślenia przyszłości. Przyszłość bowiem wraz z akceleracją techniki staje się fenomenem globalnym, który nie może negować czy ukrywać się przed zachodzącymi zmianami. To zadanie myślenia realizuje się w konieczności połączenia myślenia w kategoriach jednostkowej przyszłości wyznaczanej przez horyzont narodzin i śmierci na rzecz przyszłości przyszłych pokoleń, kształtu technicznie uplastycznionej kultury oraz funkcjonowania planety.

Przyszłości nie należy myśleć spoza techniki, ponieważ wydarza się ona z jej wnętrza czyniąc wszelką przyszłość sobie immanentną. Tak bowiem jak Heidegger mówił o tym, że rzeczywistość staje się zasobem (*Bestand*), tak też przyszłość staje się zasobem, ponieważ to technika ją udziela człowiekowi. Wszelka inna przyszłość jest bowiem wyobrażona. Myślenie o tym, co dopiero się wydarzy stanowi jedno z głównych zainteresowań współczesnych myślicieli. Często zbyt łatwo ich dyskurs przechodzi w futurologiczną spekulację lub profetyzm. Wynika to z rozpędzenia się myśli ludzkiej, której jedynym imperatywem jest dochodzenie do tego, co znajduje się dalej. Konsekwentny myśliciel chcąc przemyśleć teraźniejszość, musi także brać pod uwagę przyszłość, a ponieważ ta jeszcze nie zaistniała, to musi ją wymyślić. Chcąc to uczynić odwołuje się do wizji, tracąc przez do kontakt z aktualnością. Współczesna myśl wymaga odwagi myślenia, ale jednocześnie przyznania, że współczesna stechnicyzowana kultura jeszcze nie nauczyła się myśleć tego tym, co ma dopiero nadzieć. Futurologia filozoficzna stanowi próbę myślenia o przyszłości służącej teraźniejszości. Wizje utopijne i apokaliptyczne powinny bowiem być związane z myśleniem człowieka, nie zaś wynikać z przekierowania toku myślenia w stronę gotowych wyobrażeń. Zadaniem myślenia dla człowieka, realizowanym także przez filozofię, staje się przez to myślenie przyszłości. Technika bowiem działa zgodnie z zasadą nieskończonego przyspieszenia. Szansą filozofii jest powrót do stechnicyzowanej kultury, zakorzenienie się w niej, to znaczy przyjęcie jej terytoriów jako wyznaczających sposób myślenia. Dzięki temu można zrozumieć egzystencję kultury poddanej działaniu technologii.

Człowiek jest zmuszony do myślenia o przyszłości, tak aby mógł zrozumieć, w jaki sposób jego zachowanie będzie w dłuższej perspektywie oddziaływało na rzeczywistość. Egzystencja kultury jest rozumiana tutaj jako specyfika bycia kultury, która wynika z technicznego zapośredniczenia. Za pośrednictwem techniki kultura zyskuje własną dynamikę egzystencji, która nie musi pokrywać się z egzystencjami indywidualnych ludzi. Powoduje to także efekt zatarcia różnicy pomiędzy egzystencją kultury a człowieka, przytłoczenie człowieka przez technicznie zapośredniczoną kulturę w ten sposób, że ma on trudność wyodrębnienia się z niej jako indywidualny byt. Może to uczynić poprzez

skuteczniejsze sięgnięcie w przyszłość, wyprzedzając działanie techniki, niż poprzez powrót do sposobów uzyskania suwerenności znanych z historii rozwoju ludzkiej kultury, czy też zdawanie się na przygodność fragmentów terażniejszości, które nie tworzą całościowego bytu. W ten sposób futurologia filozoficzna staje się moralnością myślenia w stechnicyzowanej kulturze, ponieważ stara się ona uchronić człowieka, środowisko naturalne oraz kulturę przed nieprzewidywanymi skutkami jej działania. Jednocześnie przyszłość zawsze pozostanie nieznana i niestabilna, tak więc ten rodzaj badania wymaga podejmowania wielu prób, które mogą nie kończyć się znalezieniem pozytywnych rozwiązań.

Technika zmusza człowieka do pytania o przyszłość, jeśli ma on posiadać zdolność do określenia własnego bycia. Dzieje się tak, ponieważ terażniejszość wiąże się z akceptacją przygodności, co przekuwa się na brak wybiegania poza najbliższy horyzont czasowy. Nie wynika to przede wszystkim z ludzkiej ciekawości, chęci poznania tego, co wydarzy się później, lecz z kwestii organizowania kultury. Futurologia filozoficzna ma służyć aktywnemu projektowaniu zmian na poziomie egzystencji kultury i człowieka.

Pytając o technologię zapominamy często o człowieku. Ta tendencja zawiera się w traktowaniu człowieka jako kogoś, kto będzie istniał po każdej zmianie technologicznie niezmienny, lub jego zmiana nadal będzie ujmowana w kategoriach historycznej definicji stałej natury ludzkiej. Alternatywny scenariusz myślenia przewiduje zanik człowieka. Ale nie dlatego, że nie bralibyśmy pod uwagę ludzkości jako gatunku, lecz dlatego, że ów zanik gatunku ludzkiego jest pewnym przyszłościowym założeniem. W myśleniu konserwatywnym i substancjalnym zawarta jest futurologia polegająca na założeniu, że bez względu na transformacje jakim człowiek zostanie poddany, czy to ze strony technologii, polityki czy też ze strony rynku, to powróci on do poprzedzającego te okresy stanu pełnej stabilności. Takie myślenie powoduje, że bardzo łatwo dochodzi do zapominania o człowieku wierząc w to, że wielkie hasła teleologiczne takie jak Bóg, Historia, Natura, Technologia, Polityka dokonają w przyszłości *przywrócenia człowieka do jego stabilnej i substancjalnej wersji*. Jest to tak zaprojektowany człowiek, jeszcze nieistniejący, ale mający pojawić się w przyszłości. Tak manifestuje się nadzieja, która zwalnia obecnych ludzi z odpowiedzialności za przyszłość, ponieważ nimi kierują są wielkie procesy teleologiczne.

Człowiek, który spontanicznie wyłoni się w konsekwencji stykania się z technologią nie będzie jednak przypominał człowieka rozumianego substancjalnie. Zatem jeśli obecna kultura zrezygnuje z myślenia o przyszłości na rzecz wiary w pewną i nieodwołalną przyszłość, to będzie oznaczało to rzeczywiste zapominanie człowieka, trwające aż do jego zniknięcia lub nieprzewidywanych transformacji o charakterze monstrualnym, ponieważ ów człowiek nie będzie przypominał żadnej wersji człowieka znanej z kultury przedtechnicznej. Nie będzie to śmierć człowieka, czy też jego koniec, lecz techniczne przekształcenie. Jeśli człowiek nie myśli nad skutkami własnych działań, nie stanowią one istotnej części jego egzystencji, lecz funkcjonują zaspokajając jedynie doraźne potrzeby. Ta sytuacja zapowiada już monstrualizację człowieka. Dokonuje się ona równocześnie do innych efektów wy-

woływanych przez technicyzację, lecz w perspektywie wiary w wielkie teleologie, staje się zupełnie niezauważalna. Dlatego też zadaniem myślenia jest docieranie i tworzenie przyszłości, co umożliwia futurologia filozoficzna, ona bowiem przypomina człowiekowi o tym, w jakim miejscu się on obecnie znajduje. Każda spekulacja i dociekanie skierowane w stronę tego, czego jeszcze nie ma, musi powrócić do teraźniejszości. Taki powrót najczęściej kończy się tworzeniem gotowych wyobrażeń utopijnych lub dystopijnych, lecz nie umożliwia szerszego przemyślenia wszystkich warunków egzystencji kultury i człowieka, ponieważ dotyczy reakcji emocjonalnej i estetycznej na technikę, w mniejszym zaś stopniu inicjuje możliwość działania. Przez to utopie i dystopie stają się metaforami uruchamiającymi do pewnego momentu myślenie o przyszłości, ale też wyznaczającymi jego granicę.

Jeśli człowiek nie myśli, to coś myśli za niego. Problemem współczesnej kultury nie jest to, że maszyny zaczną myśleć, szczególnie zaś myśleć sprawniej niż człowiek, lecz to, że człowiek sam zapomni na tyle o własnej egzystencji, iż pozwoli ją na przemyślanie zautomatyzowanej kulturze. Dlatego problem myślenia maszyn przedstawiony został ze złej perspektywy. Spekulując na temat rozwoju sztucznej inteligencji, co także ma bezpośredni przekład na jej tworzenie oraz na powstawanie jej wyobrażenia w opinii publicznej, należy pytać równocześnie o to, w jaki sposób człowiek ma myśleć w przyszłości. Z perspektywy futurologii filozoficznej istotne jest badanie korelacji zachodzącej (projektowanej przez człowieka, lub przez niego usuwanej) pomiędzy myśleniem maszyn a myśleniem człowieka. Wszelki postęp w zakresie rozwoju sztucznej inteligencji przy jednoczesnym zapominaniu o myśleniu człowieka oznacza ustanawianie bezmyślności człowieka i czuwającej nad nią koordynującą egzystencję kultury działającej na zasadzie ucieleśnionej sztucznej inteligencji.

Futurologia filozoficzna wynika z konieczności oparcia się scenariuszom rozwoju rzeczywistości, nad którymi człowiek utracił kontrolę. Nie może on bowiem nad nimi panować, skoro nie istnieje. Dlatego też przyszłość staje się zadaniem myślenia w obliczu rozwoju myślenia techniki autonomizującej się względem bycia człowieka. Odpowiada temu przejście od antycypacji śmierci człowieka, która nadaje sens życiu, przez *no future*, aż do śmierci asystowanej i upublicznianej technicznie, lub usunięcia śmierci jako horyzontu egzystencjalnego. Zwierzęta nie znają egzystencjalnego lęku przed śmiercią. Człowiek, którego egzystencja będzie zdalnie sterowana przez egzystencję kultury wyposażonej w sztuczną inteligencję również będzie go pozbawiony. Jednocześnie zadaniem futurologii filozoficznej jest myślenie dalej niż jednostkowa śmierć rozpatrując możliwości istnienia przyszłych pokoleń oraz planety Ziemi.

Pomiędzy antycypacją przyszłości jako *jutra* lub *kiedyś*, do których należy także możliwość śmierci, rozciąga się rzeczywistość ryzyka, poprzez wprowadzenie nieprzewidywalności. Futurologia – myślenie przed jutrem jutra wiedząc, że jest ono pustą przyszłością, a tym, co będzie po naszej śmierci. Nie myślenie poza, lecz rozciągnięcie przyszłości-przed-jutrem i przyszłości-po-śmierci. Tu znajduje się domena zainteresowania futurologii filozoficznej, to znaczy myślenia przyszłości.

Ryzyko

Skoro przyszłość jest wyznaczana przez technikę, to jest ona ryzykowna, ponieważ człowiek nie może nad nią panować. Wzrost bezpieczeństwa powoduje kurczenie się sfery kontroli i świadomości. Ryzykiem jest myślenie przyszłości, ponieważ zmuszałoby ono do ciągłego poprawiania teraźniejszości oraz reorientowania się na te wydarzenia, które dopiero mogą nadejść. Ryzyko wynika już nie tylko z możliwego szaleństwa człowieka, który będzie realizował możliwości szkodzące jemu samemu, lecz przynależy maszynom, które w każdej chwili mogą przestać działać prawidłowo, oraz wprowadzić nieoczekiwane skutki swego działania. Bezpieczeństwo człowieka zapewnione przez maszyny polega na tym, że może on w większym stopniu pozwolić sobie na szaleństwo, ponieważ to określone technologie będą go kontrolowały. W ten sposób dowodzi się współcześnie zbędności rozumu.

Ryzyko jest tym, co łączy technikę (istotę techniki – ze-staw w rozumieniu Heideggera jako proces zestawiania wszystkiego przez technikę, czego konsekwencją jest to, że technika pozostaje pośrednio lub bezpośrednio związana z każdym bytem) z technologiami (poszczególnymi urządzeniami, których działanie odsyła człowieka do myślenia istoty techniki). Heidegger jednak nie przewidział tego, że urządzenia będą powstawały z istoty techniki. Mówił o tym, że istota techniki nie może zostać zredukowana do technologii, ale nie wskazywał, co pojawia się najpierw, a co potem. Obecnie istota techniki jest współkształtowana przez technologie, dlatego też myślenie o przyszłości musi zwracać się jednocześnie w stronę urządzeń i istoty techniki. Dzieje się tak, ponieważ sama istota techniki ulega dyslokacjom i przełączeniom, tak więc dostęp do niej ma nie tylko ludzki umysł, lecz także zmysły człowieka, które zapośredniczone są interfejsami. Te interfejsy modyfikują istotę techniki powodując, że nie jest ona czymś niezmiennym. Ze-staw obecnie jest empiryczny i metafizyczny jednocześnie. To wzajemne określanie się istoty techniki i urządzeń technicznych (technologii) powoduje, że współcześnie ze-staw (i zestawianie) oznacza program (i programowanie). Trudno myśleć przyszłość inaczej niż przez ryzyko. To technika to czyni. Przyszłość jest ryzykiem wynikającym z napięcia pomiędzy istotą techniki a technologiami. Ten stan opisuje Ulrich Beck „Świat nie jest taki, jaki jest, lecz jego byt i jego przyszłość wymagają decyzji, te zaś wyważają zalety i wady, wiążą ze sobą postępek i upadek oraz – jako wszystko, co ludzkie – kryją w sobie błąd, niewiedzę, *hybris*, obietnicę władzy, a wreszcie nawet zarodek możliwej autodestrukcji” (Beck, 2012, 16). Jego słowa doskonale uzupełniają perspektywę Heideggera, który był zawieszony pomiędzy metafizycznymi rozważaniami. Tym samym idee socjologii w futurologii filozoficznej łączą się z ogólnymi ze swej natury założeniami ontologicznymi. Pozwalają one nie tylko na myślenie o przyszłości, ale także jej tworzenie, czyli decydowanie. Przekłada się to na nowy sposób bycia podmiotu, którego życie cechuje immanentne dla niego ryzyko: „Panuje poczucie, że wobec nieokreśloności ryzyka nie ma alternatywy dla egzystencjalnego eksperymentalizmu. Doświadczeniowy wymiar ryzyka: odkrywa-

nie, cierpienie, przewidywanie nieprzewidywalnego, lęk, żądza, zaskoczenie, przebłyski antycypacji śmierci przemycające ryzyko do życia powszedniego – wszystko to znalazło podsumowanie, oczywiście ironiczne, w zdaniu: „*Risiko*”, *ergo sum – ważę, więc jestem*” (Beck, 2012, 16-17). Można także powiedzieć „Ryzykuję, więc jestem”. Prawdą współczesnych czasów może okazać się także twierdzenie przeciwne: „jeśli nie ryzykuję, to mnie nie ma”. Pomimo tego, że boimy się katastrofy, niepowodzenia czy porażki, to zostajemy zmuszeni do ryzykowania. Brak podejmowania ryzyka, niechęć do podjęcia decyzji może okazać się największym ryzykiem. Dlatego też należy wyraźnie odróżnić ryzyko od katastrofy:

„Ryzyko *nie jest równoznaczne z katastrofą*. Oznacza *antycypację katastrofy*. Ryzyka wypływają z wnętrza możliwości przyszłych wydarzeń i procesów, uobecniają pewien (jeszcze) nieistniejący stan świata. Jeśli każda katastrofa jest określona przestrzennie, czasowo i społecznie, to jej antycypacja nie ma żadnej przestrzenno-czasowej ani społecznej konkretyzacji (...). W chwili gdy ryzyka stają się rzeczywistością – gdy elektrownia atomowa wybucha lub następuje atak terrorystyczny – zmieniają się w katastrofy” (Beck, 2012, 16-17).

W tym sensie ryzyko zawsze wyprzedza to, co jest. Ryzyko jest wirtualne, zaś katastrofa, jako prawdopodobna możliwość, aktualna. Katastrofa jest wynikiem ryzyka. Człowiek nie podejmując refleksji nad przyszłością pozwala, żeby to katastrofy decydowały za niego tak, ażeby mobilizowały w pełni jego działania. Współcześnie cywilizacja poszukuje możliwości ryzyka jako szansy do spekulacji, ponieważ umożliwia to zysk, jakim jest chociaż uniknięcie aktualnych katastrof wydarzających się w wyniku wirtualnego ryzyka. To, co bezpieczne przestaje być produktywnie. Niebezpieczeństwo oznacza chaos możliwości, działa także przeciw katastrofom, ponieważ wszystko może się wydarzyć. Stąd też wynika umiłowanie współczesnych cywilizacji do losowości, przypadkowości, automatycznej algorytmicznej selekcji – zawierają one maksymalne prawdopodobieństwo ryzyka i katastrofy. W ten sposób nikt ani nic nie jest bezpieczne w sensie ontologicznym, tj. wolne od możliwości ryzyka. Zabezpieczenie danych staje się w tym wypadku sposobem na uzyskanie spokoju. Ubezpieczamy się od wszystkiego, w tym od śmierci. Najbardziej trwale ubezpieczenia mają charakter technologiczny, nie zaś społeczny i ekonomiczny. Każdą transakcję finansową i ludzki gest można ubezpieczyć od ryzyka, to znaczy od określonego typu prawdopodobieństw katastrofy. Myśląc o przyszłości kierujemy się w stronę wirtualności ryzyka, jednak ubezpieczamy się od konkretnych katastrof. Powoduje to, że ryzyka nie da się usunąć z przyszłości, lecz może się ono wydarzyć w nieprzewidziany sposób. Ubezpieczenie powoduje, że mniej ryzykujemy w jednej strefie. Jest ono jednak paradoksalne i niepełne, dlatego też nie można powierzyć przyszłości rynkowi i technologii – głównym egzystencjalnym ubezpieczycielom ludzkości. Wynika to z faktu, że ubezpieczenie nie chroni nas przed katastrofą, lecz minimalizuje jej skutki. Dlatego też bezpieczeństwo przekształca

w ubezpieczanie się tracąc totalność gwarantowaną przez instytucje rodziny i polityki. Ubezpieczając śmierć ekonomicznie ją uproduktywiamy, ponieważ żyjemy po śmierci w tym sensie, że uruchamiamy procesy finansowe. Technologiczne operacje stają się przez to duchami, które krążą w systemach bankowości elektronicznej. Ale banki nie muszą dowierzać naszej śmierci – mogą ją sprawdzić. One ubezpieczają się na ewentualność życia. W ten sposób paradoksalnie marketing zabiega o życie ludzi, ponieważ nie chce wypłacać odszkodowań. Globalna propaganda spędzania czasu przed ekranami, gdy te nadmiernie zaczęły eksploatować ludzi, musiała zostać zastąpiona przez ideę nowego typu – teraz podmiot ma ruszać się przed odbiornikiem lub też uprawiać sport, co stanowi ubezpieczenie się marketingu od możliwości utraty konsumentów, którzy na skutek chorób oraz złego samopoczucia nie mogą uczestniczyć w konsumpcji. W tym sensie dbanie o siebie, środowisko, innych ludzi, jest automatycznie realizowane przez rynek i technonaukę, które to ubezpieczają rzeczywistość przed możliwością jej ostatecznej katastrofy, czyli przed apokalipsą. Przewidujemy własną śmierć technicznie, a nie poprzez pisanie testamentów. Wiemy, co będzie po śmierci, przynajmniej w wymiarze ekonomicznym. W ten sposób ryzykujemy mniej, zaś myślenie o przyszłości świata nie stanowi już istotnej egzystencjalnej bolączki nadczołowieka ubezpieczającego się od ryzyka katastrof. Testament w formie algorytmu to współczesna biopolityka ubezpieczania się. Takim testamentem staje się większość decyzji, które zakładają proporcję ryzyka i katastrofy.

Futurologia filozoficzna oznacza próbę przewyciężenia myślenia w kategorii kontrolowanego technologicznie i ekonomicznie ryzyka na rzecz rozpatrywania nowych możliwości bycia człowieka projektującego nowe egzystencjalne warianty człowieczeństwa dla przyszłości.

To, o czym mówi Beck, doskonale koresponduje z analizą Heideggera przeprowadzoną w *Byciu i czasie* (Heidegger 1994), pozwala bowiem na jej uwspółcześnienie oraz rozwinięcie. Nie mówimy już o lęku w sobie, czystym lęku, który zamyka jestestwu dostęp do przyszłości, jednocześnie wywołującego konieczność odpowiedzi na nieusuwalne bycie-ku-śmierci, lecz lęku niesprecyzowanym, nieusuwalnym, lęku wynikającym z ryzyka i lęku stającego się w katastrofie. Katastrofy nie można uniknąć – wskazał już na to Walter Benjamin analizujący nowoczesność, zaś z perspektywy teorii matematycznej pokazał to Rene Thom. Beck wskazuje na to, że ryzyko jest nakierowane na przyszłość. Jest to zupełnie inny rodzaj przyszłości niż ta, o której mówił Heidegger wskazując na bycie-ku-śmierci człowieka. Lękając się, w rzeczywistości tracimy wszelki kontakt z przyszłością. „Ryzyka są zawsze wydarzeniami *przyszłymi, możliwymi, groźącymi* nam. Jednak to stałe zagrożenie określa nasze oczekiwania, opanowuje nasze myśli i kieruje naszymi rękami, i dlatego staje się ono siłą polityczną zmieniającą świat” (Beck, 2012, 23). W ten sposób zaprowadzana jest permanentna przyszłość lęku na miejsce przyszłości jako antycypacji. Przewiduje się bowiem możliwe katastrofy, ale w nastroju nieustannego zagrożenia tymi katastrofami, a więc w atmosferze nieusuwalnego ryzyka. To sprzężenie zwrotne katastrofy i ryzyka zmusza nas do sformułowania nowej egzystencjalnej analityki w ramach futurologii filozoficznej, ponieważ tematy z *Bycia i czasu* są uaktualniane przez rozwój współczesnych technologii. W epoce opartej na wirtualności, w której wszystko może nagle

zniknąć i równie niespodziewanie się pojawić, bycie człowieka staje się byciem-w-ryzyku. Śmierć również nie stanowi wymiaru ostatecznego, lecz jest rozpatrywana jako katastrofa, wypadek, będąc podporządkowana ontologii przypadku współczesnej technicyzowanej kultury. W tym kontekście Nick Bostrom mówi o egzystencjalnym ryzyku, o tym, że istnieją ryzyka, które zagrażają człowiekowi jako gatunkowi, ale także całej planecie (Bostrom, 2013). Dokonuje on tych twierdzeń w charakterze czysto spekulatywnej analityki możliwych katastrof przypisując im możliwość spełnienia się oraz przewidując konieczne środki, które należy podjąć, żeby im zapobiec. Futurologia filozoficzna ma za cel jednak nie tyle systemową analizę, w której człowiek jest wystawiony na ryzyko, któremu nie może przeciwdziałać, lecz na badanie tego, jak zmienia się sposób bycia człowieka. W tym sensie idee Becka można rozpatrywać jako jednocześnie technologiczne, społeczne i egzystencjalne, Heideggera zaś jako tego, który służy do badania tych możliwości, realizowanych przez ludzi oraz na egzystencjalną płaszczyznę obecnej kultury. Przyszłość jest bowiem ryzykowna, to ryzyko zaś jest uobecnianie przez technikę, dlatego chcąc analizować przyszłość należy uwzględnić sprzężenie perspektywy społecznej i filozoficznej jednocześnie, pozwolić im na mieszanie się tak, żeby móc formułować sądy na rzecz prawdopodobnych scenariuszy rozwoju cywilizacji oraz projektowania w nich miejsca dla gatunku ludzkiego. Człowiek nie mogąc cofnąć się do poprzednich stadiów technologicznej ewolucji oraz narzucić współczesnej technicyzacji własnych zasad działania, pozostaje w nieusuwalnym ryzyku, które stanowi jego przyszłość. Celem futurologii filozoficznej byłoby takie myślenie, które pozwalałoby wybrać człowiekowi pożądany przez niego rodzaj ryzyka, ponieważ nie da się go nie wytwarzać. Żyjąc w środowisku technicznym inscenizujemy planetarne ryzyko, powielamy je w naszych myślach i egzystencji, ale także przekładamy je na konkretne innowacje technologiczne, które są nośnikami ryzyka samego w sobie, czego przykładem mogą być technologie militarne.

Ryzyko uzasadnia samo siebie – nie potrzebuje legitymizacji w instytucjach, polityce, religii, ideach społecznych:

„różnice między antycypowanym ryzykiem a realnie zaistniałą katastrofą: jak się „wytwarza uobecnienie przyszłych katastrof? W jaki sposób ryzyko zyskuje miano „realnego”, to znaczy panuje jako „uznana” antycypacja w umysłach i instytucjach, i to niezależnie od granic państwowych, regionów, religii, partii politycznych, ubóstwa i bogactwa? I dlaczego to właśnie antycypacja katastrofy składania do rewizji polityki? Odpowiedź sprowadzona do jednej formuł brzmi: światowe ryzyko jest *inscenizacją realności światowego ryzyka*” (Beck, 2012, 23).

Im więcej ryzyka, tym więcej jest koniecznych środków do zabezpieczania się przed nim. Wprowadza to konieczność tworzenia immunologii z myślą o przyszłości. Technika inscenizuje ryzyko, zaś człowiek niwelując ryzyko wprowadza na jego miejsce inne ryzyko. Nie ma powrotu do przy-

szłości pozbawionej ryzyka, ale też, jak wskazuje Beck, nie można go zastąpić czymś innym. Dochodzi bowiem do autonomizacji oraz deterytorializacji ryzyka. Możemy zatem powiedzieć, że ryzyko tworzy istotę techniki – nie jest już żadnym konkretnym ryzykiem, należy je rozpatrywać ontologicznie (z perspektywy bytu) i ontycznie (uwzględniając bycie). Interpretacja Becka jako rozszerzenie i interpretacja kwestii poruszanych przez Heideggera pozwala rozumieć ryzyko nie tylko w perspektywie systemowej, ale także egzystencjalnej. Ma to swoje poważne konsekwencje dla myślenia futurologicznego, ponieważ zapowiada jego powszechność. Cywilizacje oraz ludzie są postawieni przed wyborem podejmowania decyzji uwzględniających możliwe ryzyko – to ono, nie zaś klasyczny rachunek zysków i strat, decydują o decyzjach podejmowanych przez technonaukę, politykę oraz poszczególnych ludzi. Nie można jednak uznawać, że przyszłość jest wyłącznie ryzykiem, dlatego też zadaniem myślenia przyszłości jest przewyciężenie tego ograniczenia. Myślenie o przyszłości jako wyłącznie o ryzyku zakłada finalizm (nie da się usunąć ryzyka) oraz teleologię (bez względu na podjęte decyzje można spodziewać się określonego typu katastrofy). Dzieje się tak, gdyż człowiek tworzy ryzyko wraz z technologią.

U Heideggera każdy projekt egzystencjalny może się nie powieść – może on zostać odrzucony, zaś człowiek wrzucony w niemożliwość jego realizacji, co odbierze jako katastrofę. Niemiecki myśliciel nie rozpatrywał możliwości niepowodzenia egzystencjalnych projektów, ponieważ towarzyszyło mu przekonanie o nieodwołalności bycia-ku-śmierci, które kończy wszystkie projekty. Proponuję „technologiczno-społeczną modernizację” idei Heideggera oraz „egzystencjalizację” idei Becka tak, żeby wyłonił się współczesny charakter przyszłości. Ryzyko jest i subiektywne, i obiektywne, dotyczy jednostki i sytuacji globalnej. Przede wszystkim zaś jest przeszłe – ryzyko nie dzieje się teraz, lecz zawsze je podejmujemy. Życie w terażniejszości stało się uchylaniem ludzi od podejmowania ryzyka, ale także strategicznym celem technonauki i rynku, które poprzez narzucanie człowiekowi perspektywy nieskończonej terażniejszości powodują, że podejmuje on ryzyko jedynie w przestrzeniach, które są kontrolowane. Człowiek zostaje zmuszony do tego, żeby w każdym działaniu kalkulować możliwe ryzyko, uwzględniać zabezpieczenie się przed nim, ale przede wszystkim myśleć o przyszłości z pozycji narzuconej mu perspektywy.

Istnieją dwie perspektywy oceniania tego ryzyka. Źródłowo żadna z nich nie wiąże się z ryzykiem technologicznym. Dokonuję ominięcia późnego Heideggera, żeby pokazać jego perspektywę z *Bycia i czasu* po to, żeby ukazać zmianę charakteru przyszłości. Heidegger zbyt łatwo odrzucił niedokończony projekt *Bycia i czasu* (Heidegger, 1999). Prześledzenie go w kontekście współczesnej technicyzacji realizującej ryzyko pozwoli na wyjście poza zadanie myślenia, które zrywa z *Byciem i czasem*, pozostaje jednak wciąż w obrębie metafizyki. Zanim jednak przejdę do analizy przyszłości dokonanej przez Heideggera, pragnę wskazać na Nancy’ego, będącego źródłem dla myślenia przyszłości. To on wskazał na przyszłość jutra, zaś Heidegger na przyszłość końca. Obie one są transformowane przez technikę i wzajemnie się przenikają. U Heideggera kiedyś nastanie *no future*, ponieważ śmierć równa się *no tomorrow*, tj. brakowi dnia jutrzejszego, przynajmniej w wymiarze egzystencji na ziemi.

No future

Przyszłość nie jest w pełni kontrolowalna, lecz stanowi autonomiczną sferę bytu. Zdaniem Nancy'ego nie istnieje przyszłość w sobie zadana, ona wzrasta, zaś źródłem tego wzrastania jest technika:

[...] „przyszłość” nie jest tylko pojęciem „teraźniejszości-przyszłości”, reprezentacją nadchodzącej teraźniejszości, która teraz umożliwia dostęp do schematu i warunkiem obecności. Słowo „przyszłość” jest pokrewne greckiemu *phusis* wyrażającego ideę wzrastającej samo-determinacji. To dlatego czasem mówi się, bez popadania w paradoks, że świat *phusis* nie może istnieć bez przyszłości, ponieważ „przyszłość” nadchodzi kiedy *phusis* toruje drogę dla *techné*. W takim wypadku przyszłość wymaga reprezentacji *phusis techné* jako wyjątkowego samo-determinowania (*autonome*) i quasi-mechanicznego (*quasi-automatique*) wzrostu. Historia zdolna do przewidzenia własnego końca jakby był to koniec drzewa, jest przewidywalny podobnie, jak i owoc. Ale tak długo jak możemy uchwycić punkt, w którym *techné* nie jest *phusis*, punkt w którym techniczne nie jest w tym sensie fizyczne, to dopiero możemy pojąć rozpacz dotyczącą „przyszłości” („no future”, by przypomnieć typowe stwierdzenie punka); albo staje się techniczna: by tak powiedzieć otwiera się i odsłania się na nieokreśloną in-finicję techniczności samej w sobie” (Nancy, 2005, 163).

Kontynuując swój wywód Nancy twierdzi, że zamiast przyszłości wolałby mówić o jutrze, ponieważ to właśnie jemu przynależny jest aspekt nieokreśloności, czyli brak przyszłości. Jego zdaniem to nie człowiek nie spodziewa się czegoś konkretnego, lecz może rozpocząć od nowa, co daje mu pewną wolność. Na to wskazywałby ów „nowy dzień” jako zapowiedź możliwości ustanawiania przyszłości. Futurologia może zatem oznaczać także ograniczenie perspektywy czasowej do jednego dnia, występując tym samym przeciw jej obiegowym rozumieniom jako nieuwarunkowanej w niczym spekulacji. Zatem przyszłość zostaje ujęta w kategorii krótkiego trwania. Jest ona także czymś technicznym. Taka perspektywa pozwala pytać o najbliższą przyszłość jako możliwość zmiany. W przypadku gdy długofalowa przyszłość nie jest możliwa do pomyślenia, należy myśleć przyszłość krótkiego trwania. Gdy jednak nie można pomyśleć przyszłości długiego trwania, to można eksperymentalnie próbować zmienić przyszłość jutra. Nancy w ten sposób odnosi się do idei Heideggera zwinięcia się metafizyki w technologii. Stawia on rozwiązanie tej kwestii wskazując, że możliwy jest albo brak jutra (*no future*), albo technicznie wytworzona przyszłość. Ta ostatnia funkcjonuje jako przyszłość zależna od człowieka, przyszłość krótkiego trwania, której maksymą może być hasło Microsoftu *Where do you want to go today?*, będące lustrzanym odbiciem *no future*. Zapowiada ono ludzką egzystencję uwikłaną w krótkie spięcia działania technologii – człowiek myśli jedynie w perspekty-

wie kolejnego dnia. Wersja *no future* pozwala mu na przyjęcie nihilizmu, ponieważ każdy dzień jest tak samo wartościowy/pozbawiony wartości, której rewersem jest przyznanie sprawczości na jeden dzień. „Gdzie chciałbyś się dzisiaj znaleźć?” – zadając to pytanie możemy odpowiedzieć jedynie z perspektywy użytkownika komputera. Chciałbym zrealizować możliwości bycia, więc nie muszę myśleć przyszłości, lecz sterować tą przyszłością po zakupieniu systemu operacyjnego, który oferuje Microsoft, ponieważ to on wyznacza moje możliwości bycia. Jeśli potraktować ten slogan reklamowy jako maksymę egzystencjalną, to inne produkty nie oferują możliwości bycia gdzie indziej, a więc nie oferują przyszłości. Slogan Microsoftu odnawia bowiem codziennie nieskończone możliwości bycia człowieka, które są zawarte w użytkowanym jego sprzęcie i oprogramowaniu. Stanowi to tym samym konsekwencję przemian, jakie opisywał Heidegger wskazując na zwinięcie metafizyki przez technikę. Przyszłość (gdzie?) zawarta jest w możliwościach techniki. Na pytanie o to, gdzie chciałbym być, mogę odpowiedzieć poprzez wybór jednej z opcji oferowanych przez program. Stworzenie nowej opcji jest zaprogramowaniem czegoś innego, a więc odpowiedzią do Microsoftu: „Nie chciałbym być tam, gdzie projektujecie moje bycie”. Rzeczywistość przygotowuje możliwości techniczne, zauważa Nancy, co doprowadza do tego, że jest ona jedynie etapem. Przyszłość jest zarządzana przez technikę i kieruje się do dalszej technicyzacji. *No future* oznacza zanegowanie tej możliwości, ignorowanie jej lub kontestowanie, co zawsze zawiera w sobie pewien element paradoksu, ponieważ Punky wykorzystywały do odrzucania postępu rozwoju technologicznego gitary elektryczne. Ponieważ nie można ustalić granic przyszłej technicyzacji, to można ją kontestować cofając się wstecz, do przeróżnych form społecznej utopii, które są aktualnie nierealizowalne. Dlatego też współczesny nurt w kulturze Punk zastąpił Cyberpunk zapowiadający integrację *no future* z technicyzacją i wyznaczając nowe pole stechnicyzowanej kultury, w którym można jednocześnie kontestować efekty działań marketingu poprzez alternatywne techniczne zapośredniczenie własnego bycia. Otwiera to także drogę dla niekonwencjonalnych i eksperymentalnych sposobów myślenia przyszłości, pod które myślenie przygotował William Gibson w powieściach science fiction łącząc w literackiej formie diagnozę współczesności *no future* połączoną z ideą światowego ryzyka.

Ludzkość poprzez myślenie w kategoriach jednodniowej przyszłości pozbawia się możliwości myślenia technicznie niezapośredniczonego. Może liczyć na to, co jest teraz. Cyberpunków oraz technologicznych ewangelistów łączy umiłowanie przyszłości-jutra, które może być wykorzystywane do zmiany, ale także do podtrzymywania *statusu quo*. Futurologia filozoficzna ma pomóc w analizie tych możliwości oraz wprowadzić rozstrzygnięcia do przyszłości, która według Nancy’ego jest nierozstrzygalna, przynajmniej nie przez człowieka, lecz przez technikę. Odpowiada temu wybieganie w przyszłość, które unika jednak konfrontacji z ostatecznością bycia-ku-śmierci. Teraźniejszość nie wystarcza człowiekowi, to znaczy obecność-teraz jest egzystencjalnie niewystarczalna. Włączając interfejs człowiek tworzy własne jutro. To jest jego egzystencjalne *no future* – nie wie, co go spotka po tym, gdy włączy monitor, ale w chaosie wydarzeń w nim obecnych zyskuje poczucie sprawstwa i kontroli nad własną przeszłością. Patrząc na swój interfejs nie widzi tego, co stanie się później,

zapomina on o właściwej i autentycznej przyszłości, która jest sumą wszelkich możliwych dni, które jeszcze przeżyje. Dlatego też interfejsy odbierają człowiekowi przyszłość, jednocześnie mu ją oferując. Nie jest to jednak wymiana, lecz zastąpienie. Człowiek zrzuca się przyszłości długofalowej na rzecz *no future* interfejsów. Technika realizuje globalną możliwość ucieczkę od śmierci, a więc od stałego wymiaru przyszłości, który powinien umożliwiać cofanie się wstecz człowieka, do poziomu terażniejszości, tak żeby mógł on projektować w przyszłość pożądane przez niego możliwości życia za ich tło przyjmując nieodwołalność śmierci. Współczesna technicyzowana kultura realizuje powszechnie *no future*, ale nie cierpi z tego powodu. Dlatego też immersja w możliwości oferowane przez technikę jest odbierana przez ich użytkowników jako wyjście poza naturalny bieg czasu, funkcjonowanie w technicznie wytworzonej wieczności, a więc formie transcendencji zmysłów odbiorcy. Jednego dnia mamy drzewo, innego dnia owoce, ale nie cierpimy z tego powodu, że te możliwości nie są uobecnione linearnie. Nieskończenie możemy na ekranach interfejsów przeżywać własną śmierć, zakończenie życia awatarów, z którymi się utożsamiamy, w ten sposób wyprzedzając własne ostatecznie zniknięcie. Kolejnego dnia możemy żyć zupełnie inaczej, ponieważ to interfejsy same poprzez swoją uwodzicielską moc składają nam spersonalizowane oferty egzystencjalne. *No future* polega także na tym, że nie możemy pomyśleć przyszłości innej, niż tej zadanej nam przez techniczne media.

Śmierć

Nie istnieje jedna futurologia, tak samo jak nie istnieje jedna przyszłość. Wielość wzajemnie przenikających się scenariuszy, które pojawiają się i znikają tworzą warunki istnienia współczesnych ludzi. W przeciwieństwie do przyszłości rozumianej przez Nancy'ego w krótkich okresach, Heidegger widzi koniec każdej przyszłości człowieka jako ostateczny projekt jego egzystencji - śmierć. Wychodząc z perspektywy egzystencjalnej analityki jestestwa nie interesuje go przyszłość jako taka, lecz ciężar przyszłości życia człowieka. W tym wypadku śmierć ma charakter absolutnej determinacji, nie jest czymś technicznym, ponieważ nie może ewoluować, nie jest także ryzykiem. „Po prostu” jej konieczności oznacza konieczność jej akceptowalności. Przyszłość według Nancy'ego możemy interpretować jako techniczną w tym sensie, że każdy następny dzień zostawia możliwość nowego określenia się przez człowieka. Pomimo tego, że Nancy nie powołuje się na *no future* w sensie egzystencjalnym, to właśnie ta perspektywa jest znacząca, ponieważ powołując się na determinację techniki (to raczej technika zmusza byt do pracy niż ten byt pragnie techniki), wskazuje jednocześnie na jej efekty egzystencjalne jako pozbawiające człowieka przyszłości. Tę perspektywę należy bowiem rozszerzyć – sama technika nie tyle pozbawia człowieka przyszłości, co uniemożliwia mu jej myślenie poza realizacją własnego programowania relacji. Nancy zaleca podążenia za ideą pustej przyszłości, którą wypełniają dopiero nasze dni: „początek jest zawsze sam w sobie upadkiem przeszłości w niepamiętne, w nie-obecność, która otwiera w tym samym czasie inną nie-obecność jutra” (Nancy,

2005, 163). Ta „niepewność jutra bez przyszłości” (Nancy, 2005, 164) oznacza konieczność zapominania o tym, co było kiedyś obecne. Tym samym jednodniowa przyszłość umożliwia futurologię krótkiego trwania, która występuje od razu pozbawiona podstaw. Początek wszelkiego wydarzenia się, a więc geneza-nowość, wymaga odrzucenia-zapomnienia o przeszłości. Należy myśleć tak, żeby nie zapomnieć i jednocześnie móc wybiegać myśleniem w przyszłość omijając gotowe projekty zaprogramowane przez syntezę rynku i technonauki.

Śmierć nie budzi trwogi, przyszłość nie budzi trwogi. Dlatego trzeba przenieść się w przyszłość, przeżyć własną śmierć, ale nie po to, żeby oswoić się ze śmiercią, ale zastanowić się nad losem przyszłości, czyli śmierci w ludzkim życiu, ale także śmierci, na jaką będą skazane przyszłe pokolenia i śmierci planety Ziemi. Tym samym futurologia filozoficzna musi być zdolna do wyznaczania konkretnych i spekulatywnych momentów służących dyscyplinowaniu jej myślenia tak, aby nie służyła ona jedynie tworzeniu gotowych wizji przyszłości, lecz pozwalała na krytyczne diagnozowanie teraźniejszości, a co za tym idzie, aby mogła odpowiednio zaprojektować przyszłość. Dlatego też jej horyzont musi zostać wyznaczony w perspektywie możliwie szerokiej, wyznaczanej przez założenia ontologiczne dotyczące początku świata i człowieka, oraz jego końca. Przyszłość nie jest wymiarem czasu, lecz zawiera w sobie wszystkie możliwości przynależne ludzkiej oraz technicznej egzystencji, dlatego też nie można mówić o niej w perspektywie samoistnego wymiaru czasu, lecz z perspektywy bycia, która wydarza się już w teraźniejszości. Człowiek dzięki technicznemu zapośredniczeniu doświadczenia wchodzi w epokę, w której może kształtować śmierć. Rozwój bomby atomowej, a dziś dronów pokazuje, że śmierć zostaje rozpraszana. Nie istnieją już pojedyncze zagrożenia trzymające potęgi militarne i politycznie w stanie zimnej wojny, lecz na planie niewidocznym dla większości ludzi rozgrywa się cybernetyczna wojna prowadzona poprzez zdecentralizowane i niezwykle zaawansowane technologie militarne. Nie stanowią one przedmiotu publicznej debaty – technologie te są ukrywane w rzeczywistości politycznej, religijnej i społecznej, to znaczy zamiast je uwidaczniać jak bombę atomową, to maksymalizuje się ich niewidoczność. W ten sposób zmienia się charakter panowania istoty techniki nad rzeczywistością – od pełnej transparentności ryzyka (naciśnięcie guzika inicjującego atak atomowy jest dla wszystkich jednakowo czytelne) do niewidzialności technologii zniszczenia, które przenikają relacje międzyludzkie, społeczne i ekonomiczne niezauważone. O wiele trudniej bać się tego, co rozproszone, ponieważ nie można tego rozpoznać. Identyfikacja zagrożenia pozwala na jego oswojenie.

Śmierć pozbawiona trwogi nie jest śmiercią. Jest bezosobowym wydarzeniem, które Heidegger przyporządkowuje do pewnego „umiera się”. A tak właśnie umierają ofiary działania dronów, za które odpowiedzialność ponosi technika, nie zaś ci, którzy je projektowali czy obsługują. W ten sposób śmierć przestaje być pomyślana egzystencjalnie, staje się zaś możliwością, tak jak szereg innych możliwości bycia ludzkiego, które są projektowane w przyszłości. Nie umiera już niepowtarzalna jednostka, lecz Nikt. Odwrócenie perspektywy śmierci przez technikę pozwala dostrzec, że przez to także samo życie „żyje się” – nie ma żadnego aktywnego podmiotu, który mógłby je przeżyć. Nikt

spotyka kogoś, lecz każdy nikogo i nic z tego nie wynika. Interpretacja wszelkich zdarzeń pozostaje w gestii techniki, dlatego też nie można osądzać jej przyszłych skutków, ponieważ jeszcze nie zaistniały, a więc nie można dokonać ich interpretacji. W ten sposób legitymizuje się prawo technonauki oraz rynku do realizowania wszystkiego, ponieważ na efekty działania określonych wynalazków należy poczekać. Przyszłość staje się horyzontem możliwej interpretacji samej istoty techniki oraz tych, którzy są odpowiedzialni za jej tworzenie oraz realizowanie. To technika interpretuje samą siebie, dlatego też odbiera możliwość ludziom ingerowania w jej przyszłość. To nie jest już nawet nihilizm – ten bowiem zakładał trwałe dążenie do przezwyciężenia czy to metafizyki, czy własnej niemocy w przezwyciężaniu tego, co pojawiło się po metafizyce, lecz stanowi to uprawomocnienie perspektywy postapokaliptycznej. Człowiek bowiem przychodzi spóźniony po dokonanej apokalipsie, ponieważ nie zawiera własnemu myśleniu przyszłości, lecz przenosi je na maszyny tak, aby one dokonały oceny ryzyka za niego. Nie jest to jednak nihilizm wynikły jedynie z kalkulacji, ponieważ zawiera w sobie egzystencjalną zgodę na podejmowanie przez technikę decyzji dotyczących przyszłości w ogóle. Futurologia filozoficzna ma aktywnie przeciwstawiać się tej tendencji zastanawiając się nad tym, w jaki sposób człowiek może uczestniczyć w projektowaniu własnych możliwości bycia, nie zaś rozpatrywać to w jaki sposób technologie wyłaniające się z istoty techniki zaprogramują przyszłe ryzyko katastrofy, któremu zostanie poddany człowiek. Przyszłość wprowadzana do techniki należy do Nikogo – język człowieka nie przewidział takiej ewentualności. Technika nie jest żadnym podmiotowym aktorem, lecz stanowi zawsze pozapodmiotową realizację immanentnych jej możliwości związających ludzką transcendencję. Można powiedzieć, że będą rządili zawsze „ktosie”, ponieważ nie można utworzyć liczby mnogiej od Nikt. Język tego nie przewidział, ale technika wprowadza to na masową skalę. Człowiek tkwi jednak w przekonaniu, że niczego nie ryzykuje, ponieważ techniczne innowacje, które przygotowuje, będą mu służyły. Nawet będąc decyzyjnym Nikim wobec autoregulacyjnych mechanizmów techniki, upiera się przy swojej substancjalnej podmiotowości. Technika nie rozumie zależności podmiotowych, dlatego też Nikt nie staje się Kimś, co jest skutkiem tego, że nie rozumie ona bycia na sposób językowy, lecz poprzez techniczne operacje bezpośrednio na nie wpływa. W tym sensie technika realizuje hermeneutykę człowieka – uczy się tego kim jest człowiek zbierając o nim dane i wybierając dla niego optymalne programy funkcjonowania.. Ów Nikt ma charakter czysto pozytywny – nie można go przyporządkowywać nicości. Człowiek jako indywiduum nie miał nigdy dotąd tak szerokich możliwości własnej ekspresji połączonej z możliwością zyskiwania uznania od innych użytkowników podłączonych do globalnej technologicznej infrastruktury sieci.

Przed człowiekiem odsłania się paradoksalny charakter przyszłości. Dla Heideggera było nią jeszcze nie możliwości bycia, w tym ostatecznej możliwości – pewność śmierci. Jestestwo jest charakteryzowane przez bycie-ku-śmierci, nie zaś bycie-w-ryzyku, czy też bycie-bez-przyszłości. Heidegger zauważa „jestestwo daje się rozpatrywać jako czyste życie” (Heidegger, 1994, 346), a więc zamiana dokonana przez technikę, która z Ktoś czyni Nikt, jest jednocześnie pozbawianiem człowieka życia, a więc także i możliwości śmierci. Z tego też wynika niepoohamowany popęd do tworzenia

oraz rekonfiguracji wirtualnych tożsamości – samo zapośredniczenie technicznie pozbawia człowieka indywidualności, zmuszając go do tego, żeby przy użyciu interfejsów wytworzył nowego siebie. Dlatego też Nikt ogołocony z indywidualności przez technikę, jako uniwersalny człowiek przyszłości produkuje wirtualne tożsamości, dzięki którym może być on Kimś. Śmierć, która z konieczności jest nieuniknionym fenomenem, działa na życie człowieka w ten sposób, że motywuje je do skupienia się na tym, co istotne. Dopełnienie jeszcze-nie śmierci dokonuje się przez troskę o bycie-tu-oto. „*Nikt nie może odebrać innemu jego umierania*” (Heidegger, 1994, 338). Twierdzę, że technika może to sprawić. Odbierając życie, odbiera jednocześnie śmierć. Na czym polega odbieranie życia i śmierci przez technikę? Dotyczy to przenoszenia życia do świata, który nie istnieje, świata, w którym nieobecna jest trwoga, a więc świata technicznych możliwości, który symuluje zarówno trwogę, jak i troskę, a więc podstawowe kwestie egzystencjalne, o których wielokrotnie wspominał Heidegger. W tym sensie jest to zagrożenie, które nie przerodziło się jeszcze w determinację. Stanowi to właśnie wyzwanie dla myślenia przyszłości, jest to zadanie myślenia po zwinięciu metafizyki przez technikę. Nie trzeba uciekać się do analizy Krioniki (technologii, która polega na zamrażaniu ciała ludzkiego celem jego ponownego przywrócenia, gdy będzie można zapobiec przyczynie zgonu, co zakłada także możliwość technicznego przywrócenia człowieka do życia), żeby stwierdzić, że taka wielość światów ucieczki przed śmiercią jest popkulturą wydarzającą się w cyberkulturze. Obraz kinowy, gra komputerowa, serial telewizyjny czynią podmiot biernym, przez co uniemożliwiają mu aktywne odnoszenie się do własnej śmierci. Realizuje on możliwości bycia już gotowe, które ma wykonywać. Futurologia filozoficzna ma uruchamiać także aktywność podmiotu, który potrafi przeżywać to, co jest mu zadane przez technikę na sposób aktywny, a więc wymaga się od niego krytycznej władzy skierowanej już nie ku teraźniejszości, lecz przyszłości. Ten wymiar pozwala na odzyskiwanie kontroli nad własną egzystencją oraz na sprzeciwie wobec *no future*, które jest ekwiwalentem *any future* wprowadzanego przez technikę. Nie odnosimy się jeszcze do fizyko-technicznego usunięcia śmierci wraz z jej egzystencjalnym horyzontem lecz do wskazania, że technika wymaga takiego samego myślenia przyszłości, jak każda inna niezapośredniczona sfera ludzkiej egzystencji. Dlatego też myślenie o przyszłości zawsze rozpoczyna się od myślenia jutra, kończy się zaś braniem pod uwagę apokalipsy lub sądu ostatecznego, czy też innych wariantów wynikających z przyjętych założeń ontologicznych. Wybór programów, środowisk immersyjnych jest obecnie tak samo ważny jak wybór szkoły, lektur czy ludzi, z którymi się przebywa. Te możliwości bycia nie są neutralne i albo służą rozwojowi człowieka, albo mogą bezpośrednio mu szkodzić. Człowiek znajdujący się w wysoce immersyjnych środowiskach technicznych, a takim środowiskiem staje się rzeczywistość, ma tendencję do nie myślenia o przyszłości, ponieważ jest ona dostępna w gotowych programach, z których człowiek może wybierać. Nie bierze on często pod uwagę faktu, że funkcjonując lub przenosząc się do rzeczywistości zapośredniczonej technicznie, jednocześnie lokuje w niej cały swój potencjał egzystencjalny. Dlatego też podejmowanie decyzji pomimo operacyjnej prostoty oferowanej przez interfejsy nie znajduje się poza aksjologiczną i egzystencjalną determinacją bytu ludzkiego. Pozostajemy

na gruncie zastępowania bycia-ku-śmierci eksploataowaniem nowych możliwości bycia, ale chcąc myśleć o przyszłości musimy zastanowić się jak ma wyglądać ludzka śmierć. Czy przeżycie swojego życia w zapośredniczeniu technicznym kosztem bycia niezapośredniczonego technicznie jest możliwe do równorzędnej oceny z perspektywy ontologicznej i ontycznej? Takie pytanie nie dotyczy jedynie roli techniki, lecz zwraca się w stronę umożliwianego przez nią ryzyka *no/any future*, które musi być rozpatrzone. Jeśli bowiem będzie istniała zgoda na egzystencję zapośredniczoną technicznie, to pozostaje pytanie o przyszłość tej niezapośredniczonej, o możliwość jej przywrócenia, czy też przyjęcia form, które nieodwracalnie ją zastąpią. Tym samym futurologia filozoficzna oznacza także spowolnienie korzystania człowieka z nowych możliwości bycia, które oferowane są przez technikę, na rzecz analizy ich przyszłych skutków – zarówno w perspektywie jutra, jak i ich oceny z perspektywy śmierci. Skoro technika realizuje możliwości metafizyki, zaś człowiek realizuje możliwości techniki, to człowiek jednocześnie uchylając się przed autentycznością życia i bycia-ku-śmierci realizuje możliwości techniki, staje się on stechnicyzowanym jestestwem ze zderegulowanym byciem. Śmierć nie jest tu-oto, ani nawet jeszcze-nie, lecz gdzieś-tam. To gdzieś-tam oznacza odłożenie na przyszłość. Sama przyszłość jest odkładana – nie myśli i nie doświadcza się przyszłości, ponieważ udostępniane technicznie nowe możliwości bycia zaprowadzają teraźniejszość. Zezwalając, by coś przeżywało za nas życie jednocześnie godzimy się na pozbawienie nas przyszłości.

Zadaniem myślenia futurologii filozoficznej jest zatem wskazywanie nowych możliwości rozumienia tego, co może wydarzyć się w technice, co umożliwi także przewyciężenie nihilizmu wyrażonego w akceptacji braku przyszłości lub zgody na jakąkolwiek przyszłość. Tym samym futurologia filozoficzna dopuszczając technikę jako rzeczywistość determinującą bycie człowieka wprowadza możliwość aktywnego działania na rzecz realizacji rozwiązań kulturowych, gospodarczych, politycznych preferowanych przez ludzkość. Przez to nie kieruje się ona ku spekulacji wychodzącej poza kulturę, lecz staje się w niej podstawowym sposobem myślenia.

Summary

In this article there is considered philosophical futurology as an answer to technically mediated reality. By referring to Ulrich Beck, Martin Heidegger, Jean-Luc Nancy I try to show how thinking about the future becomes basic way of orientating for individuals in cultures. In technically accelerated reality future becomes primary mode of time – this has geopolitical, sociological and existential consequences. Future is indeterminate and can be not fully understood but thinking about it can lead to understanding of contemporary world. I show that Nancy claim of *no future* must be accompanied by the concept of *any future*, which shows contemporary way of nihilism. Philosophical futurology's aim is to overcome this kind of determination for searching for a preferred scenarios present in contemporary technicized culture.

Keywords

philosophical futurology, technics, thinking, technicization

Paradygmat technologii

Współcześnie, z ludzkiego punktu widzenia, życie na ziemi [lifeworld] bez technologii jest co najwyżej wyimaginowaną projekcją. Jednak każda analiza takiego świata lub nawet różnica między światami technologicznym i pozbawionym technologii musi rozpoczynać się od tego, że technologie mogą zajmować zasadnicze miejsce w takim świecie¹.

Don Ihde, *Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth*.

Pewna sytuacja

We wrześniu 2013, podczas Festiwalu Sztuki Nauki i Społeczeństwa – Ars Electronica, odbywającego się w Linzu, brałem udział w panelu sesyjnym, na którym miał wystąpienie artysta-inżynier, prof. Hiroshi Ishiguro. Podczas wystąpienia zaprezentował jednego ze swoich Geminoidów². Geminoid zasiadał pomiędzy innymi słuchaczami i niczym zewnętrznym się nie wyróżniał – był podobny do człowieka. Nie posiadał skryptu sztucznej inteligencji, jak również nie przemieszczał się, a jedynie zwracał uwagę mimiką twarzy. Ishiguro prowadził wykład w ten sposób, że wydawało się, iż wypowiedane przez niego słowa, wypowiadał robot. Podczas wystąpienia padło kilka stwierdzeń dotyczących takiego rozwoju robotyki, w którym podobne jak Geminoid, lub jeszcze bardziej ulepszone roboty, mogłyby zająć miejsce w świecie człowieka włącznie z tym, że znalazłyby się w rodzinnych mieszkaniach. Pomyślałem wtedy, że mogłaby już teraz powstać sytuacja, w której podobnie do wspomnianej konferencji, brałyby udział również roboty. Mogłyby one służyć jako np.: interaktywni asystenci udostępniający dodatkowe, uzupełniające informacje lub rejestrując i analizując na bieżąco przedstawiane na konferencji zagadnienia³, roboty takie mogłyby

¹ D. Ihde, *Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth. The Indiana Series in the Philosophy of Technology*, Indiana University Press 1990, s. 31 (jeśli w przekładach nie wskazano tłumacza, cytaty są własnymi przekładami autora).

² Filmowa dokumentacja z wystąpienia Hiroshi Ishiguro na Ars Electronica 2013.

³ Przeplatanie się aktywności człowieka i sztucznej inteligencji staje się dzisiaj powszechne za sprawą szeregu systemów inteligentnych, a staje się jeszcze bardziej znaczące wraz z technologią Internet of Things wchodzącą do codziennego,

na bieżąco udostępniać uogólnione dane, podawane w postaci jakichś wniosków lub streszczeń wy-
stąpienia.

Wprowadzanie w ludzką przestrzeń inteligentnych, zwłaszcza humanoidalnych robotów stwa-
rza sytuacje, gdzie zwraca uwagę podobieństwo maszyny do człowieka z równoczesnym uznaniem
pewnych sprawności robota, które przekraczają ludzkie możliwości. Warto przy tym zauważyć, że
człowiek dość łatwo akceptuje technologię, stwarzając sobie rodzaj komfortu, ułatwienia, czasami
kierując się zwykłym zainteresowaniem lub ekscytacją. Stąd może się okazać, że towarzystwo robota
podobnego do Geminoidów nie będzie niczym odpychającym, a nawet może okazać się pożądane.
Problem leży nie w tym, czy człowiek zgadza się na taką wspólną egzystencję, ale w tym, jakie pływ-
ną z tej zgody konsekwencje i tym samym zmiany dla niego. Myślę tutaj o akceptacji technologii,
która z jednej strony uwzniośla i nawet w ten sposób stwarza ludzkie życie, z drugiej determinuje
człowieka w stopniu przekraczającym pierwotne oczekiwania, czyli w tym przypadku przekracza
traktowanie takiego robota w kategoriach zwykłego *urządzenia*. Jest to sytuacja, w której robot wkra-
cza w przestrzeń człowieka wzbudzając różnorodne emocje, wykraczające poza kontekst użytkowy,
wywołując pytania i powodując zastanowienie nad sensem powstania wspomnianych Geminoidów.
Jeśli taki robot okaże się na tyle „ludzki”, że wzbudzi tym zainteresowanie i akceptację, to może pro-
wadzić to do przebudowania międzyludzkich relacji, polegające na tworzeniu z robotem podobnej
relacji, jaka dawniej była zarezerwowana tylko dla ludzi. Przykładem ze świata sztuki jest dwudzie-
stominutowy spektakl teatralny *Sayonara*⁴, w którym brał udział żeński Geminoid, grając wieloletnią
towarzyszkę kobiety. Spektakl składał się z dialogu pomiędzy aktorką-robotem i aktorką-człowie-
kiem, dotyczącym ich relacji, opartej na rodzaju więzi podobnej do przyjaźni. Relacja ta powstała w
wyniku ciągłego, wzajemnego ich kontaktu, wspólnego spędzania czasu ze względu na przeciągającą
się chorobę kobiety. Powstał tu szereg pytań, np. w związku z przekazem treści spektaklu: czy taki
emocjonalny kontakt pomiędzy człowiekiem i robotem jest w ogóle możliwy, oraz czy w ten sposób
odgrywana sztuka może oddziaływać na odbiorcę w podobny sposób, jak dzieje się to w przypad-
ku gry aktorów-ludzi? Odniosłem wrażenie, że w grze Geminoida mogą zawierać się podobne do
ludzkich emocje – zwłaszcza, że przecież aktor-człowiek też jedynie mimetycznie oddziałuje na od-
biorcę. Stąd powstaje kolejne pytanie: o naturę emocji zawierających się w teatrze, w sytuacji, gdy
w każdym z przypadków są one naśladowane: jedne przez aktora odgrywającego rolę, drugie przez

która spowoduje, że przedmioty będą się ze sobą komunikować niezależnie od ich właścicieli. Kiedy inteligentne obiekty
będą wchodzić w relacje z człowiekiem w różnych sytuacjach, to niewykluczone, że również wartości egzystencjalne,
jak np. samotność, brak wrażeń, wzajemne porozumienie, spowodują akceptację inteligentnego robota, podobnego do
Geminoida, jako towarzysza.

⁴ Film zawierający fragment wspomnianego spektaklu *Sayonara* (Kyoto Experiment 2011), autorstwa Orizy Hiraty
and Hiroshi Ishiguro: <http://www.youtube.com/watch?v=CWnnqObk1qM> oraz dokumentacja z planu teatralnego: <http://www.youtube.com/watch?v=qF1M7E7Ri2c>

zaprogramowanego robota. Może nie chodzi o to, co jest źródłem emocji w teatrze, ale o emocje, które są przedmiotem poznania. Być może czeka nas teatr, w którym roboty i ludzie będą grać wspólnie⁵.

Czynnik sprawczy

Najdalej idących konsekwencji z rozwoju inteligentnej technologii upatruję w działaniu dwóch czynników: inteligentnych *urządzeń* ekspertowych, kierujących decyzjami wykraczającymi poza ludzkie zdolności obliczeniowe, powodując *de facto* odseparowanie człowieka od części czynności decyzyjnych oraz w bionice, czyli połączeniu człowieka z technologią i idącym za tym coraz intensywniejszym zapośredniczeniu i uczestnictwu człowieka w rzeczywistości elektronicznej. Nie chodzi o jednostkowe potraktowanie konkretnej technologii działającej w jakimś określonym celu, ale o przenikanie takich systemów do człowieka i jego świata. Powyższe czynniki to, jak sądzę, całościowo oddziaływający system – paradygmatycznie, na różnych poziomach i w różnych obszarach rzeczywistości.

Człowiek zawsze rozwijał technikę, a poprzez nią stwarzał antynaturę, nazywając ją swoim światem. Zmieniając się w ten sposób, zyskiwał inną naturę. Antynatura wyłania nową jakość bytu – jest to ciągły proces przetwarzania świata natury w humanistyczny świat artefaktu. To zmniejszanie potencjału świata natury, z równoczesnym stwarzaniem nowej jakości – świata przetworzonego technologicznie, a co za tym idzie także samego człowieka.⁶ Tezą niniejszego artykułu jest to, że wzrastająca wydolność technologii, w pewnych kwestiach jej wyrastanie ponad człowieka powoduje, iż jest ona coraz bardziej wyrazistą i dominującą sferą nad życiem człowieka – stwarzając rzeczywistość elektroniczną, staje się alternatywną rzeczywistością w stosunku do świata fizycznego oraz biologicznego. Proces ten będzie szedł dalej i nie ma on jedynie ilościowego wymiaru, ale również wymiar jakościowy i dotyczy większości, jeśli nie wszelkich sfer rzeczywistości, przez co jest to zjawisko paradygmatyczne.

Można zastanowić się, czy nie zachodzi swoiste przesunięcie akcentu z procesu rozwoju człowieka na rozwój technologii. Filozoficzne konsekwencje uwidaczniają się w pytaniach o naturę całościowo pojmowanej sfery bytu powstającej dzięki technologii w relacji do człowieka. Chodziłoby o coraz mniejszą rolę człowieka w stosunku do technologii, która zajmuje coraz więcej miejsca, wręcz pochłania naturalne/biologiczne pierwowzory. Mam na uwadze zbadanie relacji człowiek-technologia, która przy pierwszym oglądzie ma dość jednoznaczną konotację, tj. człowiek ją stwarza dla siebie i nią włada. Można stwierdzić, że bez człowieka technologia nie mogła się rozwijać, ale pytaniem

⁵ Przykładem jest performans w wykonaniu Huang Yi & Kuka, A Duet of Human and Robot, w którym człowiek i robot odgrywają scenę baletową. Ruch przemysłowego robota „Kuka” jest całkowicie zdeterminowany programem. Pomimo oczywistości wydarzenia, że „taniec” robota to zaaranżowany artystycznie ruch pierwotnie przynależny, np. do taśmy produkcyjnej, performans posiada ekspresję, która może spowodować odczucie nostalgii.

⁶ D. Ihde posłużył się pojęciem ‘technofact’, co posłużyło do opisania przekształceń materiałów, jakie nie są spotykane w świecie natury i przy tym same służą tworzeniu kolejnych artefaktów (D. Ihde, *Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth. The Indiana Series in the Philosophy of Technology*, Indiana University Press 1990, s. 70).

filozoficznym jest, jaka będzie rola człowieka w sytuacji, gdy technologia uzyska samodzielność wynikającą np. ze sprawności decyzyjnej i koherencji systemu powodującej procesy podobne do myślenia? Czynnikiem sprawczym nazywam źródło oddziaływania na rzeczywistość. Dawniej technologia oddziaływała na rzeczywistość pośrednio, poprzez człowieka – człowiek nad nią panował, podejmował wszelkie decyzje, była ona przydatna, była bardziej narzędziem niż *urządzeniem*. Uważam, że współcześnie ośrodek dla czynnika sprawczego przesuwa się na technologię.

Można także wskazać szczególne własności człowieka sądząc, że nie są zastępowalne przez technologię, np. uczuciowość, a szczególnie emocjonalne związki pomiędzy ludźmi. Ale nie jest wykluczone, że jeśli zostaną rozwinięte systemy sztucznej inteligencji, to i one mogą zostać zdominowane przez technologię na zasadzie zatarcia się różnicy w rozumieniu ludzkich uczuć wcielanych w technologię.

Przywieziony do serwisu w MIT AIBO przewraca się, a następnie nieruchomieje. Melanie delikatnie podnosi bezwładnego AIBO, przytula go i pieści. W domu dziewczynka i jej koleżanka opiekują się AIBO jak chorym zwierzęciem, zapewniając mu „opiekę weterynaryjną”⁷.

Ponadto, w stosunku do rozwoju technologii trudno dla człowieka dostrzec alternatywę. Wskazany paradygmat jest o tyle znaczący dla człowieka, że wyobrażenie innego świata jest fikcją. Trudno przyjąć, że człowiek np. rozwinie biologizm w takim kierunku, by wyzbyć się technologii lub choćby ją ograniczyć. Wręcz przeciwnie, nie pozbedziemy się ze swojego otoczenia różnych *urządzeń*, z którymi jesteśmy wręcz „zrośnięci”, ale będziemy je rozwijać. Nie chodzi nawet o dosłowne traktowanie bliskości *urządzeń*, np. implantów medycznych, ale o psychiczne do *urządzeń* przyzwyczajenie, powodujące formatowanie ludzkich zachowań i działanie umysłu. Chodzi o takie przywiązanie człowieka do technologii, w którym jest on skłonny coraz bardziej otaczać się lub poddawać się jej oddziaływaniu.

Opisany stan rzeczy wprowadza nas na drogę pantechnologizmu, czyli procesu nadawania rzeczywistości innej niż biologiczna natury – natury technologicznej. Jest to pogląd, w którym chodzi o przemianę świata natury w artefakt technologii, w wyniku powstawania czynników innych niż wcześniej istniejące, czyli biologicznych. Mam na uwadze zanikanie naturalnych czynników na rzecz wytworzonych przez technologię.

⁷ S. Turkle, *Nadejście kultury robotycznej*, (przeł. M. Górską-Olesińską), w: „Sztuka i filozofia”, Wydawnictwo Naukowe Semper, Instytut Filozofii, Uniwersytet Warszawski, 41-2012, Warszawa 2012, s. 117. W innym miejscu tego artykułu opisana jest reakcja dziecka w stosunku do pieska Aibo, gdzie pojawia się porównanie bytu biologicznego do maszyny: „Emocjonalny chłód, który otacza Orelię zostaje przez dziewczynkę wyparty (wypowiadając się na różne tematy) Orelia przypisuje zarówno ludziom jak i zwierzętom intuicję, szczerą oraz zdolność do tworzenia więzi z innymi. Stanowisko filozoficzne Orelii pozostaje w bezpośrednim związku z jej doświadczeniem, z którego wynika, że ludzie potrafią zachowywać się jak maszyny. W przypadku Orelii istnieje współzależność pomiędzy stanowiskiem filozoficznym a motywacją psychologiczną” (s. 116).

Pantechnologizm

Prędkość rozwoju technologii stawia człowieka w sytuacji zdominowanego jej rozwojem i w tym znaczeniu ciągle egzystującego w jej zmianach. Przyjrzyjmy się kilku wyznacznikom pantechnologizmu:

Totalność. Dotyczy modalnego ingerowania i oddziaływania technologii na człowieka. Nie ma w zasadzie dziedziny życia, która nie byłaby połączona z technologią. Nawet jeśli takie oddziaływanie nie dotyczy jakiegoś środowiska (np. jakichś grup etnicznych w mało znanych geograficznych części świata), to powstająca nisza i tak zapewne skłania do jakiegoś wypełnienia jej technologią. Tworzą się coraz bardziej wysublimowane i globalne systemy działania, np. komunikacyjne lub monitoringu, jako na tyle przydatne i doskonałe, że nie sposób zrezygnować z ich użycia⁸.

Cyborgizacja. To jak sądzę jedno z ciekawszych ze wskazywanych i analizowanych pojęć, związanych z rozwojem technologii. Chodzi o bionikę, czyli przekraczanie granicy cielesności przez technologię.

Ostateczną granicą, jak sądzę, jest ludzki mózg – celem jest połączenie mózgu z technologią, czyli cyborgizacja. Granica ta została po raz pierwszy przekroczona w 1998, gdy Kevin Warwick wszczepił sobie implant w układ nerwowy, nazywając siebie pierwszym Cyborgiem. Implant był wszczepiony w przedramię i umożliwił komunikację mentalną z *urządzeniami* peryferyjnymi. Niektórzy twierdzą, że łącząc technologię z człowiekiem można jedynie ludzkie działanie postrzegać jako ekscentryczność żywych istot. Wszelkie oczekiwania dotyczące wyglądu supercyborgów mogą być postrzegane jako nieuzasadniona ‘metafizyczna’ spekulacja. Z drugiej strony można odczuć, że stawką jest sama ludzkość. Wówczas można wziąć pod uwagę, czy jest to w pełni dopuszczalne, by usprawniać ludzi zamieniając ich w Cyborgów ze wszelkimi poszerzeniami możliwości, jakie to oferuje lub przeciwnie, można przyjmować, że człowiek jest doskonały takim, jaki jest i że nie powinien być w ten sposób modyfikowany⁹.

Cyborgizacja to z jednej strony wartość polegająca na polepszeniu ludzkich możliwości, z drugiej strony jest to wizja człowieka poddającego się procesowi robotyzacji i przez to tracącego swoją naturę. W przypadku cyborgizacji człowiek może znaleźć się w sytuacji, że będzie podlegał procesom sterowania, które mogą radykalnie wpłynąć na jego biologiczną naturę.

⁸ Konsekwencją użycia telefonu komórkowego jest niepisana zgoda na możliwą inwigilację sieciową, podobnie jak użycie GPS jest wyrażeniem akceptacji na możliwe śledzenie podróży. Ktoś kiedyś powiedział: co z tego, że podsłuchują moje rozmowy lub mnie podglądają – czy mam inne wyjście? Przykładem jest Radio Frequency Identification (RFID), czyli implanty podskórne – lokalizatory, które są proklamowane jako system bezpieczeństwa, choć mogą być wykorzystane jako początek systemu inwigilacji. Podobnie jest z technologiami mobilnymi, jak np. Google Glass, a jeśli chodzi o personalne bazy danych, to chodziłoby o Facebook’a. Podobnie globalną i totalną technologią dla inwigilacji jest satelitarne Wifi, tj. system satelitów wysyłających globalny sygnał Wifi, dzięki czemu sieć działa w każdym miejscu na Ziemi, podobnie do telefonów satelitarnych.

⁹ K. Warwick, *Cyborg morals, cyborg values, cyborg ethics* w: “Ethics and Information Technology”, Kluwer Academic Publishers, 5: 131–137, 2003, s. 136.

Zastępowanie. Z ewolucją technologii łączy się zastępowanie tego, co fizyczne, tym co elektroniczne lub elektromechaniczne. Fizyczna postać bytu posiada ograniczoną formę w stosunku do elektronicznej postaci bytu w sieci. Elektroniczne byty posiadają nieograniczoną przestrzenią fizyczną formę oraz idącą za tym funkcjonalność, wciąż polepszającą i dostosowującą się do różnych potrzeb.

Zastępowanie pojawia się w wyniku robotyzacji w świecie fizycznym, w szeregu dziedzin takich, które nie tylko wymagają powtarzalnych, złożonych czynności, ale np. w medycynie lub szkolnictwie. Istotnym może się okazać wkroczenie robotów w przestrzeń społeczną, gdy człowiek spotka się z interaktywnym robotem, wykonującym pracę, szczególnie taką, którą niewiele wcześniej wykonywał człowiek.

Sytuacja ta jest bardziej złożona, gdy mówimy o człowieku, gdzie zastępowanie posiada znaczenie bioniki. Bioniczna proteza – część człowieka, to wizja człowieka z jednej strony niepełnosprawnego, pozbawionego naturalnej kończyny, a z drugiej strony, może pojawiać się myśl o człowieku udoskonalonym. Można do pewnego stopnia snuć analogię pomiędzy bioniką i zwykłymi *urządzeniami*, które umożliwiają zapośredniczenie do sieci. Chodzi o mentalne zobowiązanie do użycia technologii, gdzie potrzeba bierze się nie tylko z konkretnej użyteczności, ale z czegoś ogólniejszego, jaką wyłaniają współczesne czasy, czyli potrzeby oparcia się na całościowo technologicznie zorganizowanej wymianie różnorodnej informacji. Zastępowanie może stać się potrzebą lub wynikać ze zwykłego wyboru – przemienia, w jakimś stopniu, człowieka w maszynę, zabierając biologizm i dostarczając wartości, z jakich trudno jest zrezygnować.

Ewolucowanie. Mam na uwadze dwie ewolucje: człowieka i technologii. Głównie zajmuje mnie ewolucja technologii, na tle której dokonuje się w dzisiejszych czasach ewolucja człowieka. Ewolucja technologii rozpoczęła się wraz z pojawieniem się człowieka i rozwijała się za jego sprawą. W dzisiejszych czasach jest ona szybsza niż dawniej i bardziej dynamiczna. Można zasugerować, że ewolucja w większym stopniu dotyczy zmian w otoczeniu człowieka, niż jego samego.

Wartość. Wartość technologii przejawia się w całej historii człowieka. Przykładem jest kalkulacja baz danych na poziomie intelektów elektronicznych, czyli działanie elektronicznej (sztucznej) inteligencji, która jeśli przyniesie eliminowanie błędów w skali globalnej, to można oczekiwać globalnych zmian jakości życia. Dochodzi do tego rozwój nauki opartej na technologii, tj. takich projektów, jak skupione wokół University of Singularity prowadzonego przez Raymonda Kurzweila, gdzie poszukuje się technologii, np. przedłużających ludzkie życie, gdzie starzenie się traktowane jest jak choroba, którą można leczyć lub gdzie rozwija się teorię i praktykę sztucznej inteligencji. Dochodzi do tego inżynieria genetyczna, w której upatruje się stworzenia nowych gatunków biologicznych, jakich nie wytworzyła naturalna ewolucja, lub biologicznej modyfikacji gatunków istniejących. Z jednej strony człowiekowi mogą zostać polepszone warunki egzystencji, które dawniej dostarczały np. cierpienia lub braku satysfakcji, z drugiej strony, jeśli okazałoby się to w przyszłości możliwe, dzięki inżynierii genetycznej sam człowiek może ulec modyfikacji (co współcześnie jest prawnie zakazane). Dawniej

technologia nie była dla człowieka tak istotna – życie toczyło się nie będąc w nią uwikłane w takim stopniu, jak dzieje się to dzisiaj. Niemniej, nie widzę w historii jak i dzisiaj innego tak znaczącego czynnika, który miałby zmienić człowieka i ludzki świat. Problemy pojawiają się wtedy, gdy zaczynamy kalkulować, a dokładniej badać konsekwencje, jakie wynikają z rozwoju technologii.

Wzniosłość czy zanikanie?

Jednym z filozoficznych pytań jest, czy biorąc pod uwagę rozwój technologii mamy na myśli uwznioślanie człowieka? Jaką wartość niesie ze sobą to uwznioślenie, czy realne jest zagrożenie wynikające z coraz większej dominacji prowadzącej do zanikania człowieka? Próbując odpowiedzieć na powyższe pytania mam na uwadze dwie drogi. Pierwsza zakłada, że człowiek będzie starał się panować nad technologią – to stanowisko dość rozpowszechnione. Przyjmuje się tutaj także, że technologia w jakimś szczególnym stopniu, nie zmienia znacząco natury człowieka, zmieniając jedynie ludzki świat. Uwzględnia się, że człowiek i technologia rozwijają się w różny co do prędkości sposób, jednak wciąż pozostaje niezmiennie to, że człowiek panuje nad zmianami technologii i wciąż nadaje im ludzkie znaczenie. Uwzględnia się tutaj, że nie ma możliwości, by został odwrócony biegun decyzyjny, czyli żeby człowiek poddawał się pod decyzje technologii. Druga droga to stan rzeczy, w którym dominacja technologii postępuje na tyle dalece, że człowiek podlega zmianom wynikającym z jej rozwoju oraz, że ludzka decyzyjność zostaje ograniczana wobec oddziaływania technologii. Ilościowe przenikanie technologii do ludzkiego świata powodowałoby jakościowe zmiany w naturze ludzkiej. Chodzi o taką dominację technologii, która nie tylko zmienia świat w jakim człowiek żyje, ale wpływa na psychofizyczność człowieka w stopniu, w jakim dawniej czyniła to natura, jednak technologia czyni to od natury biologicznej w odmienny jakościowo sposób. Druga droga zawiera również eliminowanie zdolności człowieka do analizy sytuacji, np. dotyczy to posługiwania się systemami lokacyjnymi lub translatorami, a w niektórych zawodach eliminowania samego człowieka.

Warto jeszcze raz nawiązać do cyborgizacji, jako zjawiska, gdzie mózg ludzki mógłby być potraktowany jak rodzaj biologicznego interfejsu, włączającego się w działanie innych, np. technologicznych interfejsów. Chodzi o powiększenie możliwości mózgu człowieka o możliwości technologii i takie uczestniczenie człowieka w ewolucji technologii, a tym samym tak „zmodyfikowanej” jego ewolucji. Mam na uwadze dostrzeżenie ewolucyjnego progu człowieka, jakim byłaby cyborgizacja. Jeśli przyjąć, że mózg ludzki to rodzaj specyficznego, opartego na biologizmie komputera, to powstaje pytanie, czy połączenie takich dwóch rodzajów komputerów, jak biologiczny i krzemowy – stworzenie tego typu relacji – nie byłoby sposobem zachowania człowieka (człowieczeństwa), a nie zatracania się go w technologii? Jeśli technologia sprawia, że nie można bez niej egzystować, to może drogą jest wejście w ten stan rzeczy poprzez połączenie, którego właśnie wartością byłaby odmiennosc jakościowa: ludzkiego mózgu – komputera biologicznego, w stosunku do „twardej” technologii. Jeśli stwarzany jest ludzki świat, w którym trudno jest człowiekowi egzystować bez pewnych warun-

ków, które wnosi technologia, to może rozwiązaniem jest nie tyle odrzucenie lub odseparowanie się od niej, ale zaznaczenie ludzkiej odmienności w połączeniu. Powstaje tu pytanie o ukierunkowanie intencjonalności. Wydaje się dość oczywistym, że to człowiek powinien sterować komputerem, ale w sytuacji połączenia z komputerem, działającym wydajniej i szybciej niż ludzki mózg, przetwarzane w komputerze ogromne ilości informacji mogą spowodować odmienne niż wspomniane powyżej ukierunkowanie procesów, co mogłoby wpłynąć na odwrócenie wektora intencjonalność w kierunku od maszyny do człowieka. Mogłoby się to brać np. z przekonującego działania inteligentnych programów, a dalej z zaufania człowieka do takich wyliczeń.

Połączenia między technologią i układem nerwowym człowieka nie tylko wpływają na indywidualny charakter, powodując pytania odnośnie znaczenia „ja” i „osobowości”, ale również bezpośrednio wpływają na niezależność. Pojedynczy, noszący okulary człowiek, niezależnie od tego, czy zawiera się w nich komputer czy nie, pozostaje szanowanym, autonomicznym bytem. Tymczasem człowiek, którego układ nerwowy połączony jest z komputerem, nie tylko stawia poważne pytania dotyczące ich [wzajemnej] indywidualności, ale także, gdy komputer znajduje się w sieci lub przynajmniej jest podłączony do sieci, to powoduje to, że ich autonomia jest zagrożona¹⁰.

Na zakończenie chciałbym posłużyć się przykładem *Circadii*, tzw. pierwszego, przeznaczonego do powszechnego użytku, wszywalnego komputera – symbolu „umiłowania bioniki”. Znaczenie *Circadii* zakorzenione jest w transhumanizmie, choć współcześnie dotyczy różnego rodzaju implantów medycznych. Właściwie nie chodzi w tym przypadku o to, o jakim implancie mówimy, w sensie jakie ma on możliwości/funkcje, ale o to, by mieć do czynienia z samym implantem – by coś sobie wszyć lub wszczepiać. Twórca *Circadii*, Tom Cannon, wszył sobie w przedramię proste urządzenie, które ma analizować fizjologię, będąc rodzajem monitoringu medycznego, a w przyszłości mogłoby łączyć się z szeregiem urządzeń zewnętrznych, dostosowując otoczenie do stanu fizycznego człowieka, np. światło, temperaturę, dźwięki. *Circadia* to wyzwanie wykraczające poza użyteczność, to być może uwolnienie tkwiącego w człowieku dążenia do głębszego niż dotychczas połączenia z technologią, co wynika z możliwości, do jakich doszedł człowiek i technologia. To chęć modyfikacji ciała przy pomocy technologii. Otwarcie się człowieka na takiego rodzaju modyfikacje może spowodować zmiany mentalne, wynikające z poprawiania ludzkich możliwości lub chęć zamiany tego, co fizyczne na cyborgiczne. Podstawą jest tu rozwój technologii, tj. zaistnienie możliwych, technologicznych warunków do cyborgizacji. Rezultatem ewolucji, w której technologia służy poszerzaniu możliwości człowieka, jest połączenie maszyny i żywego organizmu, zespolenie ludzkiego systemu nerwowego z elektronicznymi obwodami globalnego systemu komunikacji¹¹.

Jak działo się to w historii w podobnych przypadkach – z tym, że nie chodzi w tym momencie o cyborgizację, ale o asymilację technologii pod postacią różnych wynalazków – gdy sprawy sta-

¹⁰ K. Warwick, *Cyborg morals, cyborg values, cyborg ethics* w: „Ethics and Information Technology”, Kluwer Academic Publishers, 5: 131–137, 2003, s. 131-132.

¹¹ B. McHale, *Contracting Postmodernism, London and New York*, Routledge 1992, s. 244 – 247, cytat za: A. Myszala, *Cyberprzestrzeń – wprowadzenie*, w „Magazyn Sztuki”, nr 17 (1/98), s. 60.

wały się technologicznie osiągalne i przychodził czas dokonywania wyborów, człowiek szedł śladem zmian powodowanych przez technologię. Przyjmuję, że mamy do czynienia z kolejnym etapem ewolucji polegającym na zmianie relacji człowieka i technologii, co dotyczy przekraczania granicy cielesności przez technologię w sensie szerszym niż medyczny, co otwiera na nowe doświadczenie i kreuje potrzeby. Kolejną granicą będzie zapewne mózg i ingerencja w zachodzące w nim procesy.

Paradygmat technologii wyraża się z jednej strony w ciągłym jej rozwoju, z drugiej w stanie rzeczy w danym czasie, w historii. Współcześnie rozwój ten jest bardziej widoczny i zaskakujący niż dawniej, gdyż „pokolenia technologii” zmieniają się i są widoczne na przestrzeni kilku lat. Trudno wyzbyć się myśli o teleologii tego procesu, że celem jest ludzki mózg, a ogólnym człowieczeństwo. W tym znaczeniu technologia posiada cel.

Summary

The article concerns the relationship between technology and human in the context of their mutual development. This subject leads to a conclusion on the role of human in the perspective of qualitative change. It results from the improvement of technology over its value of usefulness, affecting human existential context. This, for example, can apply to the humans' approach to intelligent robots or the replacement of human by technology in a number of activities. In the second part is being discussed the issue of bionics, which is treated as a technology creating possible way for human development nowadays. This involves consequences, such as possibility of restriction or losing freedom.

In the article there are presented several examples of technology or art based on technology, such as bioports, Geminoids or performance by Huang Yi & Kuka, A Duet of Human and Robot.

Keywords

posthumanism, technology, cyborgisation, bionics, robotisation, artificial intelligence

Urbex jako przykład estetycznej fetyszyzacji technologii

Retro- techno

Kowloon Walled City jest, albo raczej należałoby powiedzieć, było miastem usytuowanym na obrzeżach dzisiejszego Hong Kongu. Ten fort, założony w latach osiemdziesiątych XIX wieku, stał się zamieszkanym przez nielegalnych imigrantów miastem w mieście w wyniku skomplikowanego splotu historycznych wydarzeń, miejscem pozbawionym administracji, prawa, służb komunalnych oraz planu zagospodarowania przestrzennego, wreszcie obszarem o najwyższym współczynniku mieszkańców na kilometr kwadratowy na świecie.¹ W 1984 roku podjęto decyzje o jego wyburzeniu, którą wykonano 10 lat później.

Dlaczego Kowloon jest na tyle ważny, aby być punktem wyjścia dla rozważań dotyczących estetycznego stosunku człowieka do technologii? Otóż, nieistniejący już materialnie Kowloon zaczął funkcjonować w innym wymiarze, stał się miastem symbolem, generującym specyficzny modus doświadczenia co najmniej na dwóch poziomach.

W popularnej narracji pisarza Williama Gibsona, autora cyberpunkowej trylogii *Neuromancer*, Kowloon a raczej to, co z niego zostało, staje się wzorcem „*meta-city*”, miasta zdecentralizowanego, heterogenicznego, ale przede wszystkim łączącego świat cyberprzestrzeni z rzeczywistością materialną. Powstałe w ten sposób „Warowne Miasto” zyskuje swój kształt dzięki sieci, nowym technologiom, operacjom w cyberprzestrzeni podejmowanym przez reprezentujące je grupy interesów. Owa sieć powiązań finalnie konstytuuje społeczność identyfikującą się jako „*Walled City*”.

Drugi poziom doświadczenia to po prostu ruiny, pustostany i prowizoryczne budowle, które konstytuują Kowloon, pusta przestrzeń bez narracji. Bodaj najczęściej cytowane zdanie, którego autorstwo przypisuje się Williamowi Gibsonowi brzmi: *The future is already here – it’s just not evenly distributed*. Paradoks polega na tym, że owa nierówna „dystrybucja przyszłości” stwarza miejsca

¹ W 1889 roku Wielka Brytania wydzierżawiła od Chin na 100 lat tereny dzisiejszego Hong Kongu. Kowloon miał pełnić rolę placówki wojskowej stojącej na straży porozumienia podpisanego pomiędzy dwoma państwami, szybko jednakże stał się przedmiotem sporu. Do opuszczonej enklawy zaczęli napływać nowi osadnicy, którzy zaczęli rozwijać nielegalną infrastrukturę miejską. Stan permanentnego bezprawia i prowizorki trwał blisko 80 lat.

opuszczone, będące rezultatem złej ekonomii owej dystrybucji, albo takie, które po prostu już przestały być potrzebne. „Ślady pustki”, takiego terminu używa Ewa Rewers w książce „*Post Polis*”. Ów termin wydaje się dość trafny, by zasygnalizować to, z czym mamy do czynienia². Obszary, specyficzne miejsca bez „miejsca”, stają się polem działania dla badaczy tkanki miejskiej, tzw. *urban explorerów*. Takim terenem jest właśnie Kowloon, wymieniany przez miejskich badaczy jednym tchem, jako jedno z najważniejszych azjatyckich „miast widm” (*ghost cities*). Niezwykle ciekawym zadaniem wydaje się być zbadanie estetycznego stosunku człowieka wobec owych miejskich śladów pustki, na przykładzie eksploracji przestrzeni dawnych instalacji technologicznych.

Co to jest *urbex*?

Puste oraz zamknięte tereny, najczęściej powiązane są z pewnymi etapami rozwoju technologicznego miast. Stanowią one pozostałość po intensywnych okresach przemian przestrzeni miejskiej, wyznaczanych przez takie narracje jak przemysł, rozrywka czy transport.

Gil Doron, w analizie zamieszczonej w „*Field Journal*” z 2007 roku, daje dość precyzyjne pojęcie o takich obszarach. „*Derelict Land*”, „*Industrial Dead Zone*”, SLOAP (*Space Left Over After Planning*), „*badlands*” czy „*post – architectural zones*”, to terminy jakich używają architekci na określenie przestrzeni, których status jest niejasny w takim stopniu, że uznaje się najczęściej, iż nie należą do nikogo – *No Man’s Land*³.

Doron argumentuje, że tereny takie konstytuują specyficzny typ przestrzeni, który nie tylko jest nam niezwykle potrzebny współcześnie ale równocześnie znany jest już od starożytności. Zdaniem badaczki jest to dobrze znana nam z historii przestrzeń za miejskim murem. Na zewnątrz znajduje się *polis*, bez której *polis* jako organizm nie mógłby wręcz istnieć. Z tym, że w dobie *post-polis* coraz trudniej owo „za murem” znaleźć i następnie zdefiniować. Jak słusznie zauważa Lebbeus Woods w artykule zatytułowanym *No Man’s Land*: “The dynamics of contemporary life are such that crisis, and its discomfiting space of uncertainty and anxiety, is drawing ever nearer to the core of our common experience. Is there a no-man’s land next door? if not, maybe you are already in one”⁴.

Wydaje się, że pewną odpowiedzią na owe kłopoty związane z wyznaczeniem czytelnych rozgraniczeń w kwestii przestrzeni miejskiej jest właśnie wspomniany w tytule referatu *urbex*. *Urbex* czyli *urban explorations* to współczesna dyscyplina performatywna polegająca na infiltrowaniu niedostępnych obszarów cywilizacji. Cel eksploracji stanowią najczęściej opuszczone struktury architektoniczne, elementy infrastruktury miejskiej lub przemysłowej. W szczególnym przypadku eksploracje dotyczą również opuszczonych instalacji technologicznych. Richard Schechner zwrócił uwagę na

² E. Rewers, *Post – Polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Kraków, Universitas, 2005.

³ G. Doron „*badlands, blank space, border vacuums, brown fields, conceptual Nevada, Dead Zones...*”, „*Field Journal*”, I/2007: Architecture & Determinancy.

⁴ L. Woods, *No-Man’s Land*, A. Read (ed.), *Architecturally Speaking: Practices of Art, Architecture and the Everyday* (London: Routledge, 2000), p.200.

fakt, że „performatyka zaczyna się tam gdzie większość określonych dyscyplin się kończy. Performatyk nie bada tekstu, architektury, sztuk pięknych ani żadnego innego produktu sztuki czy kultury jako takiego, lecz tylko jako element ciągłej gry związków, jako performans. Mówiąc krótko, bada się wszystko jako praktykę, zdarzenie czy zachowanie, nie jako przedmiot czy rzecz”⁵. Badacze praktykujący *urban explorations* tak właśnie zdają się czynić, nieustannie podważając konwencjonalne rozgraniczenia przestrzenne. Swoimi działaniami ponawiają pytanie o prawo do miasta, o status „pustych” przestrzeni w tkance miasta.

Fetysz i twórcza moc niewiedzy

Często słyszy się pytanie o to czy i jeśli tak, to dlaczego puste zdekontekstualizowane przestrzenie są potrzebne w naszych miastach. W węższym sensie jest to także pytanie o sens performatywnych badań uskutecznianych przez miejskich eksploratorów. Wydaje się, że mamy tu do czynienia z szerszą i bardziej skomplikowaną kwestią związaną ze specyfiką praktyk definiujących współczesną przestrzeń miejską. Dotyczy ona również samej struktury relacji podmiotowo–przedmiotowych w kontekście doświadczenia przestrzeni dzisiejszych miast.

Wspólnym mianownikiem dla procesów składających się na wiele współczesnych dyscyplin performatywnych jest ich dekontekstualizacja. Zauważmy, że istnieje szereg dyscyplin i aktywności performatywnych rozgrywających się niejako poza lub w znacznym oderwaniu od definiujących ich kontekst tradycji. Nie chodzi tu o całkowite zanegowanie roli kontekstu tradycji danej dyscypliny, lecz o zwrócenie uwagi na znaczne ograniczenie jego wpływu na podejmowane działania o charakterze performatywnym. Oto przykłady kilku z nich:

performuje się ruch (*body improvisation*) w oderwaniu / poza tradycją tańca;

performuje się dźwięk (*noise music*) w oderwaniu / poza tradycją muzyki;

performuje się przestrzeń miejską (*urbex*, architektura tymczasowa) w oderwaniu / poza tradycją architektury.

Co niezwykle charakterystyczne, we wszystkich podanych wyżej przykładach, mamy do czynienia z powrotem do samego medium konstytutywnego dla danej dyscypliny. Dla *body improvisation* jest nim ruch, dla *noise music* jest to dźwięk, dla performatywnych dyscyplin konstytuujących się wokół architektury, urbanistyki, kwestii zamieszkiwania, jest to kategoria przestrzeni. Nie performuje się zatem tańca, lecz sam ruch, nie performuje muzyki, lecz sam dźwięk, wreszcie nie performuje się architektury, lecz przestrzeń⁶.

⁵ R.Schechner, *Performatyka. Wstęp*, tłum. Kubikowski Tomasz, Wrocław, 2006, s. 3.

⁶ Wybitny japoński pisarz Tanizaki Jun'ichiro, autor znanego zbioru esejów, zatytułowanego „Pochwała Cienia”, przytacza w nim legendę o początkach japońskiej architektury, która związana miałaby być jakoby ze starym zwyczajem cieśli używających parasola rzucającego cień aby poprawnie usytuować obiekt architektoniczny. Jest to dobry przykład,

Chciałbym skupić się teraz na pewnej analogii pomiędzy performatyką dźwięku (*noise music*) a *urban explorations*. Analogia ta wydaje się być interesująca nie tylko ze względu na wskazany powyżej mechanizm działania, ale również z powodu swoistej wspólnoty korzeni. *Noise* wyrasta bowiem z doświadczenia obcowania z przestrzenią post-industrialną, jest nieodrodnym dzieckiem *no man's landu*. Pierwsze koncerty Masami Akity aka Merzbow (w czasach, gdy nie było jeszcze laptopów) polegały na wykorzystaniu elementów przemysłowej infrastruktury, narzędzi elektrycznych do generowania dźwięku⁷.

Zbigniew Karkowski, polski kompozytor muzyki ekstremalnej, od lat mieszkający w Tokio wygłosił w ramach jednego z wywiadów na pozór kontrowersyjną tezę że *noise* jest w tym samym sensie muzyką, co voodoo chrześcijaństwem. Jest bowiem poza zachodnim podziałem na muzykę i hałas, sztukę i to, co niegodne tego miana. Co więcej, muzyk podkreśla cechującą jego zdaniem Europejczyków manię teoretyzowania, odnajdywania analogii historycznych - kiedy pokazujesz mu dzieło sztuki, on zaraz próbuje osadzić je w kontekście tradycji, obudować pojęciami i umieścić w jakimś systemie estetycznym, natomiast Japończyk nie wydaje się być w takim stopniu zainteresowany teorią. Tak jak twórca zachodni ustosunkowuje się do innych dzieł (aby kontynuować lub działać w opozycji), tak mieszkaniec Azji postrzega swój twór jako fetysz (stąd też porównanie do *voodoo*). Karkowski rozwija tę analogie następująco: „lubię Japonię, bo Japonia jest bardzo otwarta na kreatywność. Gdy robisz coś w Europie, wszyscy wytykają ci historię i tradycję. Jeśli wezmę tutaj fragment Country & Western i umieszczę go w innym kontekście, ludzie opowiedzą ci całą genealogię tego, co zrobiłeś: «to było 100 lat temu, tamto było 50 lat temu» i tak dalej. Tymczasem Japonia daje ci wolność. Japończycy myślą o muzyce w zupełnie inny sposób niż Europejczycy. Dla nich jest to fetysz. Kiedyś Europejczycy pojechali do Afryki krzewić chrześcijaństwo. Przywieźli ze sobą Jezusa na krzyżu i postawili go w jakiejś wiosce. Miejscowa społeczność umazała go błotem i krwią zwierząt, przystroiła gałęziami. Czy był to dalej symbol chrześcijański? Nie, to był fetysz. W ten sam sposób muzyka jest odbierana przez Japończyków. *Noise* dla wielu jego twórców nie jest wcale muzyką, ba, nie jest nawet sztuką”⁸.

Potwierdzeniem powyższej obserwacji Karkowskiego są słowa Masami Akity: „japanese artists use *Noise* simply as cathartic release without the philosophical underpinnings”, które przytacza Bred Woodward w monografii poświęconej japońskiemu muzykowi⁹. Jest w tym pewien paradoks, ponieważ koncentracja na dźwięku samym w sobie wydaje się być w tym przypadku przejawem niezwykle subtelnej filozofii niż jej braku. Ma tego świadomość sam Merzbow gdy stwierdza: „japanese Noise

który przedstawia różnicę pomiędzy performowaniem przestrzeni a performowaniem brył do czego często sprowadza się współczesna architektura.

⁷ Masami Akita aka Merzbow, japoński muzyk performer, uważany za jednego z najważniejszych pionierów ruchu noise.

⁸ Z.Karkowski, wywiad dla Neurobot Zine, <http://neurobot.art.pl/03/wywiady/karkowski/karkowski.html>, dostęp: 21.11.2013 r.

⁹ B.Woodward, *Merzbook, Extreme*, 1999, p. 14.

relishes the ecstasy of sound itself and the concepts come from the sound. It is a tradition of eastern philosophy to base theory on real experience”¹⁰.

Czy przestrzeń architektury może również pełnić rolę kulturowego fetyszu? Wydaje się, że tak. Owa rola nie musi ograniczać się również tylko do kontekstu japońskiego. Zauważmy, że zdekontekstualizowane, wyrwane z modernistycznej, postmodernistycznej czy transhumanistycznej narracji przestrzenie, mają o tyle rację istnienia o ile jeszcze spełniają swoją funkcję. Gdy funkcja zanika, pozostajemy ze „znakami pustki”. Ich zasięg występowania wydaje się mieć charakter globalny. Pozostaje odpowiedź na pytanie, czy takie przestrzenne „znaki pustki” mogą być źródłem estetycznego doświadczenia. Wydaje się, że tak. W dodatku jest to doświadczenie o wyjątkowym a na dodatek transkulturowym charakterze.

Wspomniałem wcześniej o ludzkiej potrzebie przestrzennego dookreślenia względem tego, co otacza człowieka. Można pokusić się o stwierdzenie, że chodzi tu o pewną szczególną formę psychologicznego „gps”. Filozofia podejmuje ten temat od swojego zarania, znane są powszechnie próby zdefiniowania kategorii przestrzeni i miejsca, jakie podjęli choćby Platon i Arystoteles. Symptomatyczne, że w pewnym momencie pojawia się w ich rozumowaniu paradoks granicy przestrzeni związany z jej urzeczowieniem. Mówi się w tym kontekście często o kategorii przestrzeni definiowanej wedle metafory „pojemnika na rzeczy”¹¹. Wspomniany paradoks w skrócie polega na tym, że nawykowo myślimy o przestrzeni jako o rzeczy, która zawiera inne rzeczy, tymczasem każda rzecz jest przecież przestrzennie ograniczona. Czy przestrzeń sama w sobie jest przestrzennie ograniczona?

Oto jak problem urzeczowienia przestrzeni przejawia się w tekstach Platona i Arystotelesa:

Platon w *Timaiosie* podał swoją definicję przestrzeni (*khora*): „To w czym odwzorowanie powstaje [...] co ma przyjąć na siebie wszelkie rodzaje, musi być wolne od wszelkiej postaci [...] dlatego matką i podłożem wszystkiego co powstaje, jest widzialne i w ogóle dostrzegalne, nie nazywamy, ani ziemi, ani powietrza, ani ognia, ani wody [...] tylko pewną postać niewidzialną i bezkształtną, która może przyjąć wszystko i ma jakiś niepojęty kontakt z przedmiotami myśli. Jeśli powiemy, że jest to coś niesłychanie nieuchwytnego, nie pomylimy się”¹².

Arystoteles pisząc o miejscu definiował je poprzez jego kontekst: „1. Miejsce jest tym co otacza bezpośrednio to, czego jest miejscem; 2. Nie jest częścią rzeczy; 3. Bezpośrednio miejsce danej rzeczy nie jest ani mniejsze ani większe od niej; 4. Miejsce może być z każdej rzeczy opróżnione i od niej oddzielone. A w dodatku; 5. Każde miejsce ma górę i dół, a każde ciało dąży do z natury sobie właściwego miejsca, tzn. bądź do góry, bądź w dół i tam trwa”¹³.

¹⁰ B. Woodward, *Merzbook*, op. cit., p. 23.

¹¹ Można śmiało stwierdzić, że sposób definiowania przestrzeni jako „pojemnika na rzeczy” na długo zakorzenił się w filozofii Zachodu, jest też zgodny z tym co można by nazwać „intuicyjnym” czy też nawykowym rozumieniem przestrzeni.

¹² Platon, *Timaios i Kritias*, Warszawa, 1999, s. 57.

¹³ Arystoteles, *Fizyka, dzieła wszystkie*, Warszawa, 1990, s. 88.

Wróćmy do kontekstu urbanistyki. Obcowanie z pustymi, wymarłymi przestrzeniami lub instalacjami wewnątrz miasta stwarza problem właśnie z dookreśleniem przestrzennym. W przypadku modelu *polis* ten problem nie jest zbyt istotny. To, co niedookreślone, nieznane, nienazwane, jest na zewnątrz, za murem. Stwarza to możliwość ukonstytuowania modelu mapy przestrzennej, na podstawie której można orientować się z jednego *polis* na drugie. Strefy puste istnieją i fascynują, ale funkcjonując w obrębie *polis* nie musimy się nimi zbyt martwić. Współcześnie obszary miejskie, konurbacje, aglomeracje coraz częściej stanowią nieustannie transformującą, zróżnicowaną ciągłość, która wewnątrz zawiera coraz więcej miejsc niedookreślonych. Ich mieszkańcy zostają zmuszeni do konfrontacji z tymi miejscami. Czy mogliby przejść obok nich obojętnie? Teoretycznie tak, jednakże wydaje się, że mocno zakorzeniona potrzeba przestrzennego dookreślenia nie pozwala im mijać opustoszałych przestrzeni wewnątrz miast bez poczucia swoistego dysonansu. Można by przywołać w tym kontekście zmodyfikowaną wersję argumentu „Z obecności” autorstwa Wolfganga Welscha. Otóż według niemieckiego filozofa, fascynacja ma charakter transkulturowy, pewne struktury apelują do nas niezależnie od kontekstu kulturowego, który miał wpływ na nasze wychowanie, czy głębiej, bez względu na procesy konstytuowania się naszej tożsamości. To właśnie jest argument „Z obecności”: jeżeli istnieją konkretne struktury czy artefakty, które mają zdolność wpływania na nas niezależnie od naszych kulturowych uwarunkowań, to również nasza percepcja tych obiektów i struktur ma transkulturowy charakter. Zmodyfikujmy nieco ten argument. Wydaje się, że wspomniany proces zachodzi także w innym przypadku: również brak, niedookreślenie, pustka zdają się mieć wspomnianą moc wpływania na naszą percepcję¹⁴. Charakterystyczna jest tu obserwacja Philippa Oswalta, dotycząca zmian, które zaszły w przestrzeni dwudziestowiecznego Berlina: „Reżim nazistowski, destrukcja spowodowana przez wojnę i powojenne planowanie, jak i przez budowę muru berlińskiego, stworzyły ogromne puste tereny, ustanawiając nowy rodzaj przestrzeni miejskiej”¹⁵. Podobnie wyraża się na ten sam temat Richard Shusterman, szczególnie podkreślając rolę doświadczenia nieobecności w kontekście percepcji przestrzeni miejskiej¹⁶.

W doświadczeniu owych nowych rodzajów przestrzeni miejskiej kluczowy wydaje się kontrast pomiędzy wspomnieniem dawnej działającej przestrzeni a jej obecną pustką i pasywnością. Ewa Rewers dokonuje rozróżnienia na prezentację pustki i jej reprezentację.

Prezentacja pustki byłaby tu związana z dojmującym poczuciem braku, natomiast reprezentacja pustki zdaje się prowadzić do wyjścia właśnie poza rozumienie tej kategorii jako braku. W drugim przypadku punktem wyjścia jest również nieobecność, utracona rzeczywistość, jednakże owa nieobecność zdaje się nabierać odrębnego statusu ontologicznego.

¹⁴ Argument „z obecności” pojawia się w tekście Wolfganga Welscha pod tytułem „Tożsamość w epoce globalizacji – perspektywa transkulturowa”, zamieszczonym w tomie *Estetyka Transkulturowa*, red. Wilkoszewska K, Universitas, Kraków, 2005.

¹⁵ P.Oswalt, *Berlin miasto XX wieku*, w: „Co to jest architektura?”, Kraków, 2002, cyt za: Rewers Ewa, op.cit., s. 44.

¹⁶ R.Shusterman, *Estetyka pragmatyczna i doświadczenie nieobecności miejskiej* w: „Kultura Współczesna” 2004/1.

Lahti Cable Factory

Przykładów zaświadczających o wpływie pustych przestrzeni technologicznych na procesy percepcyjne dostarczają liczne akcje podejmowane przez *urban explorerów*. Tu chciałbym przytoczyć jeden, lecz niezwykle przykładowy przykład nie tyle eksploracji samej w sobie, ale poświadczający coś więcej. Obiekt będący celem eksploracji może zostać włączony na powrót (bez strukturalnych zmian) w tkankę miasta w postaci pustej przestrzeni. Obiektem tym jest fabryka kabli w Lahti, jedna z największych hal produkcyjnych w Skandynawii, która dzięki aktywistom *Pro Kaapeli movement* została zakonserwowana i oddana mieszkańcom Lahti jako pusta przestrzeń pozbawiona funkcji.

Maros Krivy w artykule poświęconym działaniom *Pro Kaapeli* w Lahti zwraca uwagę na fakt, że powstawanie pustych, bezużytecznych przestrzeni oraz użytecznych, funkcjonalnych przestrzeni to dwa odmienne momenty tego samego procesu restrukturyzowania: „Factory that produces commodities is filled with functioning machinery and repetitive movements of labouring workers. It is filled with noise, hyper-activity and tension. When factory becomes obsolete, its material setting still reminds us of this activity of production. But this production is no longer there. For the perceptions of emptiness the context of this historical change is defining”¹⁷. Przestrzeń zaaranżowana przez *Pro Kaapeli* ma być czymś w rodzaju laboratorium doświadczeń estetycznych. Ma generować specyficzny modus doświadczenia, jaki rodzi się w kontakcie z pustą zdekontekstualizowaną przestrzenią. Autorzy projektu podkreślają ów postulat w raporcie końcowym w następujących słowach: “it is not a case of historic renovation that can be carried out in perfection, but of ‘atmospheric preservation’ [tunnelman säilyttäminen] – something totally different”¹⁸. Zderzenie z industrialną formą budynku pozbawioną funkcji ma wywoływać specyficzne poczucie nieobecności, pozbawione jednocześnie aspektu sentymentalnego. Wspomniane przez autorów projektu „*totally different*”, oznacza brak prostego nawiązania do dawnej funkcji, nowa Cable Lahti Factory ma nie tyle mówić nam o historii, co wskazywać, że powstawanie i niszczenie, obecność i pustka są ze sobą organicznie powiązane. Pustka dawnej fabryki zdaje się nabierać w owym wymiarze odrębnego statusu ontologicznego.

Oku

Dobłą egzemplifikację odrębnego statusu ontologicznego pustki, stanowi japońska kategoria *oku*. Termin ten jest określeniem przynależnym stricte do języka japońskiego, można starać się to pojęcie zrozumieć poprzez użycie pomocniczych określeń, takich jak „tajemnicza głębia“,

¹⁷ M.Krivy, *The Idea of Empty Space, Pro Kaapeli movement and the cable factory at Helsinki*, s 16, http://www.yss.fi/yks2010-3_krivy.pdf, dostęp: 22. 11. 2013 r.

¹⁸ M.Krivy, op cit. s. 18.

„nieosiągalne centrum. Brendon Levitt podaje przykład, zbliżonego do *oku* określenia *miegakure* (dosłownie: „przelotnie dostrzec coś, co jest ukryte przed wzrokiem“¹⁹).

Levitt w kontekście *oku* zwraca uwagę na ekrany, stosowane przez architekta Fumihiko Maki w jego realizacjach, które ograniczają wizualny dostęp do przestrzeni projektu, stwarzając równocześnie wrażenie istnienia czegoś poza percypowanym porządkiem. Maki opisał fenomen *oku* na podstawie położonej w dolinie, u stóp góry, stereotypowej japońskiej wioski²⁰. Jej mieszkańcy są przekonani o egzystencji nadprzyrodzonych sił, które zamieszkują górę i pozostają w ukryciu. Jak pisze Levitt: „góra jest częścią zbiorowej nieświadomości mieszkańców wioski, emanuje tajemniczością (...) Jej obecność stale przypomina mieszkańcom o istnieniu czegoś niepoznawalnego, co leży poza ich doświadczeniem“²¹. Być może stojące w sąsiedztwie mieszkalnych domów stare szyby, ruiny fabryk, stacji technologicznych, fragmenty skomplikowanej infrastruktury przypominają wielu mieszkańcom o tym samym, o czym Japończykom przypominała kiedyś tajemnicza góra.

Summary

The article covers an issue of urban explorations, a modern discipline of a performative character, concentrated on experiencing abandoned, empty areas and structures in urban space. Experiencing outdated technological structures and industrial facilities seems to be especially popular among urban explorers. It also seems that a very specific kind of a space experience is involved in this process. The article examines its aspects and analyzes an example of Finnish Pro Kaapeli movement work on empty Lahti Cable Factory structure.

Keywords

urbex, technology, urban space, aesthetics, city

¹⁹ B.Levitt, *Veiled Sustainability, The Screen in The Work of Fumihiko Maki.*, http://designobserver.com/media/pdf/Veiled_Sustain_381.pdf, dostęp: 23. 11. 2013 r.

²⁰ F.Maki, *Miegakure Suru Toshi, Tokto*, Kajima, 1986.

²¹ B.Levitt, op.cit. Tłum. Jakub Petri.

Historia posthistorii. Krytyka i pismo w teorii posthistorii Viléma Flussera.

Niniejszy artykuł ma za zadanie przedstawić koncepcję pisma i krytyki w ramach teorii posthistorii Viléma Flussera. Pojęcia pisma, krytyki i posthistorii odnoszą się nawzajem do siebie. Zadanie, którego się podejmuję, jest samozwrotne. Prowadzi ono do nieuniknionych paradoksów. Paradoksy te są jednocześnie żartami i poważnymi kłopotami. W ramach radzenia sobie z paradoksami pisania o posthistorii przedstawię następujące tezy. Po pierwsze, koncepcja posthistorii jest wymierzona w nastawienie krytyczne, stanowi próbę wyjścia z impasu krytyki, jest opowieścią o zmierzchu myśli krytycznej. Po drugie, w ramach opowieści o posthistorii nie jesteśmy w stanie napisać wiarygodnej opowieści o przyszłości pisma w posthistorii. Jest to problem wynikający ze struktury opowieści.

Opowieść o posthistorii nie jest opowieścią o końcu stawania się, a opowieścią o zmianie modeli postrzegania, wartościowania i działania w świecie. Zmiana ta odbywa się poprzez zastąpienie jednych kodów kulturowych innymi. Cztery tysiące lat temu pismo zaczęło wypierać stare kody kulturowe (Flusser 2011b, 7). Aktualnie przechodzimy od kultury pisma do kultury generowanych syntetycznie obrazów technicznych. Mamy powody przypuszczać, że samo pismo alfabetyczne utraci na znaczeniu (Flusser 2002d, 36).

Posthistoria jest opowieścią o tym, co nowe kody kulturowe mogą oznaczać dla naszej kultury. Pytanie o krytykę i pismo posthistorii jest pytaniem o przyszłość pisma i myśli krytycznej oraz o ich wzajemny stosunek.

Posthistoria jest paradoksalną koncepcją (Flusser 2002c, 144), gdyż każda opowieść, również opowieść o posthistorii stanowi linię, opis procesu, należy więc do tego, co posthistoria nazywa historią. Należąc do historii, przeczy idei posthistorii. Posthistoria zakłada możliwość opisu tego, co jest po lewej i prawej stronie muru oddzielającego historię od tego, co jeszcze nią jest i tego, co przestało nią być. Opowiadając o tym, co przed i po historii, włączamy prehistorię i posthistorię do wspólnej narracji historycznej. Historia posthistorii zdaje się być jedynym możliwym i jednocześnie wewnątrznie sprzecznym opisem naszej sytuacji. Opowieść ma swój początek i koniec. Opowieść o początku i końcu jest ostatecznie częścią pierwotnej opowieści. Z tej perspektywy opowieść o po

sthistorii jest niemożliwa, gdyż stanowi ona część historii. Jeżeli istnieje przyszłość naszej opowieści, historia zdaje się mieć całkiem dobrze.

Moglibyśmy ten paradoks uznać za krytykę koncepcji posthistorii. Krytyka ta, jako należąca do sposobu działania człowieka historycznego, krytycznego, jest jeszcze bardziej paradoksalnym przedsięwzięciem. Sama możliwość gestu krytyki wobec posthistorii stawia ją w jeszcze mniej korzystnym świetle niż wcześniejsza paradoksalność. Nie tylko istnieje pismo, lecz jest ono krytyczne. Krytyka według koncepcji posthistorii jest tą cechą pisma, która gruntuje historyczność. Krytyka myślenia mitycznego, obrazu, rozpoczyna historię (Flusser 2007, 20). Jeżeli krytyka posthistorii ma jakikolwiek sens, historia zdaje się mieć doskonale.

Obydwa paradoksy wynikają z faktu, że opowieść o posthistorii stanowi próbę opisu naszej sytuacji z punktu widzenia człowieka pisma, czyli z punktu widzenia historii. Posthistoria jest, z punktu widzenia historii, kresem historycznej opowieści. Pismo o posthistorii jest zawsze ostatnim pismem (Flusser 2011a, 161).

Opis pisma dokonany w ramach kultury pisma, w ramach filozofii stanowiącej najbardziej krytyczny projekt kultury pisanej, w ramach nauk bazujących na tekście, musi pozostać ograniczony. Być może, czego chce Flusser i w co wierzy Brian Cantwell-Smith, w nowej epoce, za pomocą nowych praktyk wyobraźni, myślenia i znaczenia, obeznani w matematyce alchemicy znaczenia stworzą lepsze modele (Flusser 2011a, 164) (Cantwell-Smith 1998, 16). Być może, jakiś alchemik, imaginatyk nowego typu, wyposażony w procesory, lutownice, ekrany i język C++ wyczaruje nową wyobraźnię i nowe modele postrzegania, wartościowania i działania w świecie. Być może, jakiś teoretyk zrozumie oraz opisze zaproponowane modele. Być może taki opis nie będzie potrzebny. Na razie jednak piszemy i tylko pismo może nam przybliżyć naszą sytuację. Jest to sytuacja wyrzutków historii, starających się pojąć sytuację, w jakiej się znaleźli. Jest to sytuacja z natury paradoksalna, sytuacja pisma po historii. Pojęcie posthistorii należy do podstawowych elementów teorii Viléma Flussera. Posthistoria nie jest końcem dziania się. Posthistoria jest kryzysem bycia-w-świecie zakorzenionego w piśmie. Obecny ład psychiczny, polityczny, społeczny i medialny nie jest postrzegany przez Flussera jako ostateczny i nienaruszalny porządek ustanowiony przez historię, która dobiegła kresu. Obecny ład jest efektem kryzysu, w jakim znaleźliśmy się w wyniku rozwoju mediów. Jest to kryzys historycznego sposobu postępowania. To nie dzieje dobiegły końca, a sposób stawania się uległ przekształceniu. Musimy nauczyć się postrzegać, wartościować i działać podług nowych zasadach. Posthistoria nie jest stanem kresu czy też końca. Jest początkiem. Teoria posthistorii stawia sobie za zadanie opisać nowe, a nie wieszczyć stan końca (Joiste 2008, 1).

Do najważniejszych ksiązek Flussera poświęconych koncepcji posthistorii należą: *Post-History*, *Ku filozofii fotografii*, *Into the Universe of Technical Images* oraz *Does writing have a future*.

Według Flussera do posthistorii doprowadził nas długi proces wspinania się po kolejnych szczeblach drabiny. Pełny, acz uproszczony, opis pięciu szczebli, po których przeszliśmy od zwierzęcia

do tego, co jest obecnie, znajduje się w *Into the Universe of technical images*. Proponowany przez Flussera model składa się z człowieka i drabiny. Kolejne kroki po szczeblach drabiny stanowią redukcję wymiarów świata od czterowymiarowego świata zwierzęcia do zero wymiarowego obrazu technicznego (Flusser 2011b, 6).

Zaproponowana opowieść o posthistorii stanowi syntezę zbudowaną na szkielecie drabiny z *Into the Universe of technical images*, a uzupełnionej o wspomniane prace. Jest to opowieść o drabinie prowadzącej od konkretnego doświadczenia do posthistorii.

Grunt, na którym spoczywa nasza drabina, jej pierwszy szczebel, w zasadzie grunt przedczłowieka, jest czterowymiarowym światem konkretnego doświadczenia. Człowiek utracił grunt, spadając z drzewa (Flusser 2014a, 1). Ludzka małpa spadając z drzewa, stała się małpą upadłą. Aby się podnieść, być może by wejść z powrotem na drzewo, użyła gałęzi. Punkt oparcia w czterowymiarowym świecie konkretnego doświadczenia pozwolił gałęzi stać się dźwignią i postawić upadłą małpę do pionu.

Dźwignia, maszyna prosta, stanowi drugi stopień drabiny. Jest to stopień powołania trójwymiarowego świata, powstałego poprzez zawieszenie czasowości. Stopień ten wyrwa nas ze stanu zwierzęcego. Odrzucenie czasowości dokonuje się poprzez uchwycenie narzędzia w celu wykonania działania. Gest chwytania skierowany na obiekt sprawia, że stajemy się podmiotami wobec przedmiotów, które stają się dla nas uchwytnie i pozwalają nam działać w świecie. Uchwycony przedmiot jest wyrwany konkretnemu światu, wyrwany czasowości. Gdy pytamy się o inteligentne użycie narzędzi przez zwierzęta, interesuje nas, czy zabierają je ze sobą. Wyciągnięcie przedmiotu z rzeki czasu jest pierwszym krokiem na drugi stopień drabiny prowadzącej człowieka ku posthistorii. Człowiek zaczyna informować świat (Flusser 2011b, 8).

Kiedy małpa zagarnęła narzędzia, zapragnęła uchwycić świat. Do tego potrzebne są obrazy. Obrazy, jako przedstawienie, stawiają siebie pomiędzy światem i człowiekiem pozwalając antropoidowi uchwycić świat jako scenę, stanowią modele do działania w świecie (Flusser 2011b, 8). Jednocześnie obrazy przedstawiają świat człowiekowi i stawiają się przed światem alienując człowieka ze świata. Myślenie obrazowe stanowi trzeci stopień drabiny prowadzącej ku posthistorii. Jest to myślenie magiczne, wodzące wzrokiem po obrazie i tym samym wpadające w cyrkularną pętlę.

Na następny, czwarty stopień drabiny wkroczyliśmy około cztery tysiące lat temu wraz z wynalezieniem pisma. Stało się tak, gdy obrazy zaczęły zasłaniać świat (Flusser 2011b, 8) poprzez utrzymanie procesu patrzenia w granicach swojego cyrkularnego ruchu. W celu oderwania wzroku od obrazu i opanowania procesu patrzenia powstało pismo. Gest pisania pozwolił uchwycić obraz zasłaniający świat za jego elementy i odrzucić zasłonę. Pozwolił uchwycić, opanować i usystematyzować proces postrzegania. Tym samym pismo posłużyło do przezwyciężenia alienacji obrazu. Pismo uchwyciło elementy obrazu jako koncepcje i ułożyło je w linie. Uporządkowało i skrytykowało obraz.

Zaczyna dominować liniowy kod kulturowy, płaszczyzny zamieniane są w linie. Porządkowanie (układanie w linie), krytykowanie (penetrowanie linią), tworzenie narracji (układanie od początku do

końca) i postępowanie (z przeszłości w przyszłości) są podstawowymi figurami spisanej opowieści o piśmie. Ich wspólną wykładnią jest historyczność (Flusser 2011a, 7). Według Flussera historia nie istniała przed pismem, gdyż przed pismem nie było możliwości ujęcia i przetwarzania świata jako procesu. Dopiero pismo pozwoliło tego dokonać. Uchwycenie aktu spoglądania na obraz, zapis procesu patrzenia jako zapisu serii czasowej oglądanych elementów pozwoliło człowiekowi wyobrazić sobie świat jako linię, w której żadne zdarzenie się nie powtarza, a jedno następuje po drugim. Świat stał się opowieścią zawierającą początek i koniec. Początkiem tej opowieści jest upadek, a końcem utopia, która może być rozumiana jako stan niemożliwy, miejsce poza czasem i przestrzenią, bądź jako powrót do stanu sprzed upadku (czyli na drzewo, do czterowymiarowego świata konkretnego doświadczenia).

Piąty i ostatni stopień drabiny pojawił się wraz z fotografią, a swoją finalną wersję znajduje w rozwoju maszyn obliczeniowych. Fotografia i komputeryzacja wprowadzają nowy sposób myślenia. Jest to stopień zapośredniczony przez pismo, jednak stojący w opozycji do niego. Pismo zawierało w sobie obrazy, a aparaty zawierają w sobie pismo. Obraz techniczny jest krokiem w tył w celu uchwycenia pisma, podobnie jak pismo stanowiło krok w tył w celu uchwycenia obrazu (Flusser 2014d, 7). To pismo, w postaci nauki i technologii, stanowi pretekst dla aparatów, które umożliwiają nowe sposoby przetwarzania informacji. Aparaty automatycznie przetwarzają informację rozłożoną na punkty. Tym samym powstaje zero-wymiarowy świat obrazu technicznego (Flusser 2011b, 10), liczonych ziarenek informacji, bitów. Obraz techniczny, tworzony za pomocą aparatów, składa się z pikseli ułożonych poprzez zaprogramowane funkcje, jest mozaiką będącą wynikiem gry z aparatem. Funkcje aparatu mogą być zapisane jako programy w analogowym hardware, jak w przypadku analogowego aparatu fotograficznego, bądź w softwarze, jak w przypadku programu komputerowego. Człowiek pisma był człowiekiem rozumnym stojącym wobec historii. Człowiek aparatu jest funkcjonariuszem funkcjonującym w funkcji programu aparatu, który z niego korzysta (Flusser 1986, 330). Używając Facebooka stajemy się wyzwalaczami funkcji ‚like’, toteż ostatecznie musimy polubić wszystko. Owo przejście od liniowego pisma do pojedynczych bitów informacji, od rozumu do funkcji, stanowi ostatni krok na drodze do posthistorii, posthistorię samą.

Wraz z pismem przeskoczyliśmy mur dzielący historię od przed-historii. Wraz z wejściem w epokę obliczeń przeskakujemy mur, za którym znajduje się historia. Co nadchodzi? Tego na razie nie wiemy. Zdajemy sobie natomiast sprawę z tego, iż to, co następuje po historii, nazwać możemy naszą egzystencją posthistoryczną.

Posthistoria jest epoką, w której pismo traci swoją pozycję dominującego kodu kulturowego, a przejmuje ją obraz techniczny wyświetlany na ekranie monitora. Obraz techniczny łączy obliczenia, gry przypadku i zasady, z halucynacyjną mocą mediów optycznych (Flusser 2011b, 10). Historyczne rozróżnienie pomiędzy ikonoklastami i ikonodulami nie działa, gdy obrazy są tworzone jako funkcje pisma, a pisma powstają w funkcji obrazów. Ta cyrkularność jest jednym ze sposobów rozumienia posthistorii (Flusser 2014d, 7).

Zaproponowany model drabiny, po której dotarliśmy do posthistorii, budzi zasadne wątpliwości. Podstawowa wątpliwość dotyczy kroku od czasu cyrkularnego do liniowego i samej natury drabiny. Jeżeli ujmę epokę pisma jako historyczną, a przed-historię jako cyrkularną, to czyż nie użyję kategorii piśmiennych? Tylko pismem mogę stwierdzić obecność wiecznego powrotu. Przed pismem nie było cykliczności, gdyż nie było możliwości rozpisania, dyskretyzacji procesu czasowego, umożliwiającego stwierdzenie powtórzenia. Rzeczywistość pisma jest bardziej radykalna, niż przyznaje Flusser. Nie tylko nie ma możliwości powrotu do czasu sprzed pisma (Flusser 2014b, 7). W zasadzie nie wiadomo, gdzie mielibyśmy wrócić. Drabina Flussera stanowi linearny obraz procesu. Linearny obraz procesu należy do pisma. Zarzut w stosunku do badacza brzmi następująco: Flusser próbuje wyobrazić sobie pewien proces historyczny tam, gdzie nie ma żadnej linii. Drabina jest mocno związana z wizją linearnego postępu. Mówimy: drabina ewolucji. Oczywiście ewolucja nie używa drabin. Ewolucja jest post historyczną grą szans, prowadzi donikąd. Drabiny prowadzą do nieba bądź z powrotem na drzewo. Z założenia są historyczne. Drabiny wyznaczają postęp historii. Drabina Flussera podparta jest próżnią.

W momencie krytyki obrazu, na swoim trzecim szczeblu, zdaje się dotykać jakiegoś gruntu, jednak o tym gruncie nic nie możemy powiedzieć. Szczebel pomiędzy historią i mitem stanowi, jak sam Flusser przyznaje, płot (Flusser 2014b, 1). Wydaje się nam, że za nim jest festyn, swoista celebrazja (Flusser 2014b, 2). To tylko domysły. Nie potrafimy przez niego przeskoczyć ani za niego spojrzeć.

Można wysunąć także pomniejsze, acz istotne zarzuty. Można zaatakować koncepcję linearności pisma. Friedrich Kittler zwraca uwagę na fakt, że książka jest o wiele mniej liniowa i krytyczna, niż by chciał Flusser. Nielinearny kodeks stanowił według Kittlera konieczny warunek syntezy tradycji filozoficznych i religijnych dokonanych przez Augustyna (Kittler, 2009, 27). Znaczna część książek, w tym dawniej popularna książka telefoniczna, nie służy do bycia liniowo czytany. Można skrytykować koncepcję krytyczności pisma. Literatura romantyczna, wzorując się na mediach optycznych, stawiała sobie za zadanie nie krytykę, a wywołanie halucynacji (Kittler 2010, 116). Wszyscy znamy opowieści fantastyczne Edgara Allana Poe i E. T. A. Hoffmana. *Kota Mruczysława poglądy na życie* spełniają inną funkcję niż *Rozprawa o metodzie*.

Wreszcie można postawić mniej oczywisty, a równie ważny zarzut, dotyczący stosunku między nowymi a starymi mediami. Książka ma większą powierzchnię roboczą i łatwiejszą nawigację niż dokument w formacie PDF na ekranie komputera. W pewnym, acz bardzo konkretnym i istotnym sensie, hipertekst jest bardziej linearny niż książka. Hipertekst wyznacza graf, po którym możemy się przemieszczać. Tym samym sposób poruszania się po hipertekście jest wyznaczony przez autora. Sposób poruszania się po książce jest wyznaczony przez jej materialność. Moglibyśmy wręcz zdefiniować hipertekst jako bardziej linearną, ograniczoną w zakresie możliwości nawigacyjnych, wersję książki. Tym samym pismo zapośredniczone przez obraz techniczny byłoby bardziej linearne, a więc i historyczne, niż chciałby Flusser. Z tej perspektywy opowieść Flussera o posthistorii zdaje się bezpodstawna. Ewentualnie kryzys linii, o którym mówi Flusser, jest czym innym, niż się wydaje.

Pomimo tych zarzutów Flusserowska koncepcja pozostaje istotnym opisem współczesności. Nie tylko dlatego, że jest świadoma wspomnianych ograniczeń, lokalnego zakresu myślenia przedhistorycznego, historycznego i posthistorycznego (Flusser 2002b, 117), dzięki temu unika błędu metanarracji. Pozostaje istotna przede wszystkim dlatego, iż tworzy podstawy pod hermeneutykę mediów i kodów kulturowych, torując drogę dla radykalnej teorii mediów. Flusser tworzy opowieść, w której to kody kulturowe, a nie idee, decydują o kształcie ludzkiego świata. Tym samym pozwala spojrzeć poza tradycyjne ograniczenia historii idei w kierunku naszej przyszłości tworzonej przez komputeryzację. Jest to możliwe pomimo tego, że wyznaczone przez Flussera punkty orientacyjne stanowią zaledwie szkice, których przedmiot znajduje się za mgłą, zatem jedynie fikcja może go zastąpić.

W ten sposób należy rozumieć opowieść o posthistorii – jako filozoficzną halucynację, opowieść fantastyczno naukową, która wskazuje drogę we mgle. Tak postrzegana koncepcja posthistorii jest koncepcją dużo bogatszą niż drabina egzystencjalnej alienacji, choć to opisana drabina stanowi jej najważniejszy wyraz. Opowieść o posthistorii, rozumiana jako użyteczna fikcja powierzchni, przeciwstawia się nie tyle historii, ile myśli krytycznej. Flusser jest prowokatorem (Karen 2008, 1), dla którego propagacja *doxy*, a nie poszukiwanie *episteme*, jest rolą filozofa. Myślenie jest publikacją prywatnego (Flusser 2013, 158). Publikacja prywatnego oznacza upublicznienie własnej funkcji przetwarzania informacji, próbę przekroczenia automatycznych funkcji produkcji informacji obecnych we współczesnych dyskursach. Filozofia jest gestem tak poznawczym, jak i politycznym. Posthistoria jest zarówno teorią, jak i retorycznym gestem. Zarzuty, jakie można postawić koncepcji posthistorii, stanowią o jej sile.

Użyteczna fikcja powierzchni przeciwstawia się krytyce, stanowi próbę wyjścia z owego impasu nastawienia krytycznego, do którego doprowadziły kolejne meta-krytyki pisma. Oświeceniowa krytyka rozumu (Kantowska krytyka wszystkich pism), marksistowska (krytyka uwarunkowań ekonomicznych), psychoanalityczna (krytyka libidalna pisarza), czy wreszcie frankfurecka ‚masakra mająca na celu skończyć wszystkie kłamstwa za pomocą kłamstw’ (Flusser 2013, 92), dotarły do momentu absolutnego przeświecenia znaczenia. W koncepcji posthistorii nie tyle nieludzka, niewyobrażalna nauka, ile nieludzko krytyczna postawa humanistyczna rozbiła nas o kres pisma. Chociaż, być może, to sukces inżynierów doprowadził humanistykę do aktu desperacji.

Krytyka jest rozrywaniem obrazu i układaniem go w linie. Jedną z pierwszych prób interpretacji filozofii za pomocą mediów, przejścia od oralności do piśmienności dotyczyła bardzo podobnego gestu. Według Erica Havelocka, autora *Przedmowy do Platona*, pytanie Sokratesa o jedność pojęcia jest wyjściem z zakłętego koła powtórzenia, obecnego w kulturze przedpiśmiennej, ku samoświadomości. Tylko dzięki potędze pisma, platoński Sokrates może, według Havelocka, oddzielić przedmiot od podmiotu poznania (Havelock, 2007) i zacząć poszukiwanie tego jednego znaczenia w zbiorze epickich przekazów. Jest to zadanie nieosiągalne dla epickiego poety zanurzonego w rzece fraz. W *Obronie Sokratesa* Hoplita prosi przypadkowych ludzi o powtórzenie własnymi słowami, co oznaczają poetyckie wersy. Poeci – twierdzi Sokrates – zupełnie nie radzą sobie z tym prostym zadaniem

(Platon 1845). Linia oddzielająca epickiego poetę od filozofa stanowi linię pomiędzy myśleniem oralnym i piśmiennym, pomiędzy myśleniem bezkrytycznym i krytycznym. Dopiero piśmienny filozof oddziela podmiot od przedmiotu, potrafi poszukać jedności pojęcia i jego kryteriów.

Posthistoryczny kryzys jest kryzysem krytyki i kryteriów (Flusser 2002a, 43). Jest to kryzys wpisany w sam krytyczny gest. Nadziewając ziarenka obrazu na linię, musimy wybrać pierwsze ziarenko. Wybór ten jest zawsze nieuzasadniony, a więc bezkrytyczny, niemożliwy. Kartezjusz czyni gest radykalnej próby zbudowania krytyki, uzasadnienia krytycznego obrazu świata u progu nowoczesności. Poszukuje kandydata na pierwszy element łańcuszka pewnego obrazu. *Cogito ergo sum* stanowi absurdalny początek końca Platońskich poszukiwań.

Flusser wybiera fikcję. Stawia *Kota mruczysława poglądy na życie przed Rozprawę o metodzie*. W *Vampyroteuthis Infernalis* łączy naukę z poezją, filozofią i polityką. Jest to decyzja filozoficzna, polityczna i etyczna.

Wymiar etyczny tej decyzji widoczny jest w *Post-history*. Flusser koncentruje się na problemie zaufania do Innego, który okazuje się funkcjonariuszem egzystującym i działającym w funkcji aparatury. Funkcjonariuszem wypełniającym funkcję uprzedmiotawiania ludzi w proch (przykładowo w Auschwitz) bądź – w barbarzyństwie bardziej cywilizowanym – uprzedmiotawiającym ludzi w społeczeństwo zrobotyzowanych funkcjonariuszy (Flusser 2013, 9), w elementy liczonej mozaiki (przykładowo w elementy baz danych USOSa). Auschwitz jest, według Flussera, charakterystyczną realizacją programu naszej kultury (Flusser 2013, 4). Skoro nie możemy ufać Innemu i nie możemy ufać historii, jak mamy stąpać po gruncie naszej kultury? W *The future of writing* Flusser pyta o to jak mamy żyć, my, którzy żujemy papier w świecie, w którym krytyka dotarła do poziomu szkoły francuskiej. Stała się węzłem żrącym własny ogon, cięciem dla cięcia, wbijaniem szpilki w szpikulce. Krytyka miała tworzyć historię, a naostrzyła swe ostrze do granicy, w której nadaje się ono jedynie do nadziewania kolejnych ziarenek piasku w bezsensownym geście izolacji od świata. Humanieści chcą układać mozaiki, podczas gdy lepiej – i bardziej wydajnie – robią to od nich maszyny liczące. Humanistyka, pismo, okazały się nieskuteczne. Oświecenie okazało się, według Flussera projektem zwycięskim (Flusser 2011a, 85). Jedyne problem polega na tym, że wyprodukowało zbyt jasne światło, tym samym wypalając wzrok sobie i wszystkim postronnym. Światło mierzone w kilotonach.

Tym samym znajdujemy się w końcówce gry, nasza etyka jest etyką ‚endgamu‘. Naszą etyką jest poddanie się byciu informowanym, zamiast informowania (Flusser 2013, 158). Jest to etyka rezygnacji z oślepienia, wrażliwości na cudze światło. Etyka końca oznacza koniec krytyki rozumianej jako prześwietlanie i penetrowanie.

Namysł nad posthistorią stawia humanistycę za cel wyjście poza schemat oślepienia przez kolejne fazy krytyki. Oznacza potrzebę publikacji prywatnego. Posthistoria jest taką właśnie upublicznią, acz prywatną opowieścią. Ma za zadanie tłumaczyć Flusserowi i jego Innym świat, w którym żyją. Jest ufundowana w wyobraźni i wrażliwości, a nie odporna na krytykę. Tak rozumiana koncepcja posthistorii stanowi próbę porzucenia tego, co Fredrich Adolf Kittler nazwie onanizmem tekstualnym

(Winthrop-Young 2011, 85). Oznacza próbę zawarcia sojuszu pomiędzy nauką, sztuką i filozofią. Próbę przywrócenia polityczności, rozumianej jako możliwości zmiany, jako wolność.

Posthistoria jest opowieścią o końcu strategii krytycznych. Zdaje się, że opowiada o końcu pisma. W taki sposób widzi to Vilém Flusser. W *Does writing have a future* Flusser pisze, że to czytanie poprzedza pisanie. (Flusser 2011a, 79). Co ciekawe, czytanie nawet hipertekstu lub zwykłe kartkowanie książki, jest procesem, który zawsze zarysowuje linie. Dla pisma ruch czytania jest ważniejszy od gestu pisania. Zostajemy zatem z ostatnim i zarazem najważniejszym pytaniem posthistorii: czy istnieje lektura, która nie jest krytyczna (nie będąc jednocześnie komentarzem ani aktem posłuszeństwa)? Pytanie, czy zachowamy ostrość wzroku w lekturze, kiedy utracimy postawę krytyczną. Musimy ją utracić z tej prostej przyczyny, że okazała się przeciwnie skuteczna. Pytanie o przetrwanie gestu czytania jest podstawowym pytaniem posthistorii.

Dotąd można było bronić koncepcji posthistorii przed jej samozwrotnością, przemalowując jej paradoksy w zalety. Pytając o przetrwanie pisma, nawet zawężonego do koncepcji czytania, nie możemy tego uczynić.

Z oczywistych powodów zbudowanie przez Flussera narracji o posthistorii w oparciu o pismo rozumiane jako krytykę i podstawę historyczności uniemożliwia pozytywną odpowiedź na pytanie o przetrwanie gestu czytania w posthistorii. Jeżeli pismo jest z natury krytyczne, a krytyka jest skompromitowanym gestem, sprawa pisma jest przesądzona. Jeżeli pismo jest z natury historyczne, zaś historia dobiega końca, kwestia pisma pozostaje przysłonięta przez mgłę.

Samozwrotność teorii posthistorii uniemożliwia jej odpowiedź na pytanie o los pisma po historii. Do tego potrzebowałibyśmy innego oświetlenia, innej fikcji, która musiałaby nie dostrzegać różnic pomiędzy pismem i obrazem, obliczaniem i liniowością. Fikcja ta jest zaimplementowana w architekturze naszych komputerów, działa na smartfonach i w centrach danych.

Stanowi ona jednak zupełnie inną opowieść, inny rodzaj oświetlenia. Nie tworzy historycznej opowieść o posthistorii, a posthistoryczną opowieść o historii. Jako opowieść o historii popełniałaby wszystkie błędy oryginału. Żyjemy w epoce krzywych światła.

Summary

The aim of this essay is to sketch Viléma Flussers theory of posthistory with an accent on the concepts of writing and critique in posthistory. Article is meant to expose the paradoxes which are inherent part of Flusser theory and to show how does the theory, its realization and rhetorics fit each other in spite of the paradoxes. Theory of posthistory is shown to be mainly a critique of critique, a philosophical, ethical and political gesture meant to give meaning to our contemporary, postmodern situation, through an act of philosophical science fiction. Such a gesture stands in a stark opposition to the gesture of critique, which, through success of enlightenment, annihilated meaning via penetration. At the end of the article I try to show that even such an interpretation does not make it possible to write about writing after history in any meaningful manner. One would need to change perspective in order to answer the question of the future of writing.

Keywords:

Vilém Flusser, posthistory, media, mediation, critical theory, philosophy of media, philosophy of writing, linear time, circular time, technical images, cultural codes

Bibliografia:

- Cantwell-Smith, Brian; 1998, *God, Approximately*; <http://www.ageofsignificance.org/people/bcsmith/print/smith-godapprox4.pdf>
- Flusser, Vilém; 1986, *The Photograph as Post-Industrial Object: An Essay on the Ontological Standing of Photographs*; w: *Leonardo*, nr 4 (19), ss. 329-332.
- 2002a, *Criteria – Crisis – Criticism*, przeł. Erik Eisel; w: *Andreas Ströhl (red.), Writings*, Minneapolis: University of Minnesota Press, ss. 42-50.
- 2002b, *Mythical, Historical and Posthistorical Existence*, przeł. Erik Eisel; w: *Andreas Ströhl (red.), Writings*, Minneapolis: University of Minnesota Press, ss. 117-125.
- 2002c, *On the End of History*, przeł. Erik Eisel; w: *Andreas Ströhl (red.), Writings*, Minneapolis: University of Minnesota Press, ss. 143-159.
- 2002d, *The Codified World*, przeł. Erik Eisel; w: *Andreas Ströhl (red.), Writings*, Minneapolis: University of Minnesota Press, ss. 35-41.
- 2007, *Crisis of linearity*, przeł. Adelheid Mers; w: *Boot Print*, nr 1
- 2010, *Photo Production*; w: *Flusser Studies*, nr 10, <http://www.flusserstudies.net/pag/10/flusser-photo-production.pdf>.
- 2011a, *Does writing have a future?*, przeł. Nancy Ann Roth, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- 2011b, *Into the Universe of Technical Images*, przeł. Nancy Ann Roth, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- 2013, *Post-History*, przeł. Rodrigo Maltez Novaes; Minneapolis: Univocal Publishing.
- 2014a, *About levers*; tekst pozyskany z Flusser Archive.
- 2014b, *Feast time*; tekst pozyskany z Flusser Archive.
- 2014c, *How we face the future*; tekst pozyskany z Flusser Archive.
- 2014d, *Images and texts*; tekst pozyskany z Flusser Archive.
- Havelock, Eric A.; 2007, *Przedmowa do Platona* przeł. P. Majewski; Warszawa: Wydawnictwo UW.
- Joisten, Karen; 2008, *Vilém Flusser's Trans-Anthropocentrism and the Turn "from Subject to Project"*; w: *Flusser Studies*, nr 7, <http://www.flusserstudies.net/pag/07/joisten-flussers-trans-anthropocentrism.pdf>
- Kittler, Friedrich A.; 2009, *Towards an Ontology of Media*; w: *Theory, Culture & Society*, nr 2-3 (26). ss 23-31.
- 2010, *Optical Media*, przeł. Antony Enns; Cambridge: Polity Press.
- Platon; 1845, *Apologia, czyli obrona Sokratesa*, przeł. Felicjan A. Kozłowski; w: *Dzieła Platona*; Warszawa : S. Orgelbrand.
- Winthrop-Young, Geoffrey; 2011, *Kittler and the Media*; Cambridge: Polity Press.

Sport jako atom kultury cybernetycznej

Rozpocznę od naszkicowania pewnej teorii kultury, którą wykorzystam do zbudowania pewnego modelu. W pierwszym kroku posłużę się koncepcją, którą nazywam teorią molekuł kulturowych. Koncepcja odnosi się w szczególności do kultury współczesnej i jest syntezą, a także twórczym rozwinięciem badań takich autorów jak Ernest Cassirer, Johannes Huizinga, Roger Caillois, Marcel Mauss, Bronisław Malinowski, Ludwig Wittgenstein, Francois Lyotard i innych. Ponadto, nadal we wstępnych analizach, odniosę się do pojęcia „cyberkultura”, które będę objaśniał w związku z wprowadzoną teorią, a także przy użyciu pięciu jakości, które wkrótce omówię. Wskazane tło teoretyczne ma służyć za właściwy, aczkolwiek nieroszczący sobie prawa do wyłączności, kontekst namysłu nad sportem. Spytam wprost o to, czy sport współczesny jest czymś, co można uznać za cybernetyczne. To pytanie nie oznacza wprost pytania o technologię, ani też nie wiąże się z jakąkolwiek techniką. Będę starał się pokazać w uzyskiwaniu przez coś jakości, jaką możemy nazwać cybernetycznością chodzi o pewien wycinek techniki, a nie technikę jakąkolwiek. Z tego względu, w szczególności kultura współczesna staje się cybernetyczna, ale jako taka w pełni cybernetyczna nie jest i być może proces ten będzie strukturalnie, politycznie i systematycznie odwlekany.

W swoim artykule będę prezentował teorię molekuł kulturowych. Dotyczy ona kultury współczesnej. Występują w niej takie pojęcia jak „atom” i „molekuła”. Atomami będę nazywał podstawowe elementy kultury. Wśród atomów jakie wymieniam znajdują się takie obszary kultury jak: religia, sport, reklama, technika, mass media, polityka, filozofia, moda, wzornictwo. Niekiedy w tym zestawie zamiennie z techniką i filozofią pojawia się nauka, a zamiast rozbudowanej części estetycznej wraz ze wzornictwem i modą do serii innych atomów dołącza codzienność i sztuka współczesna. W zależności od analizowanych problemów i zjawisk tworzę inny zestaw atomów i łączę je w nadrzędne całości nazywane przeze mnie molekułami.

Uważam, że trudno jest mówić o całości kultury. Kultura współczesna ustanawia pewien horyzont, poza który bardzo trudno jest wykroczyć. Problem ten związany jest po pierwsze z tym, że trudno jest objąć w analizie całość kultury oraz trudno jest przekroczyć jej granicę i dotrzeć do czegoś, co jest poza nią. W pierwszym z wariantów problemu pewnym rozwiązaniem jest redukcjonizm uznający za właściwy obszar namysłu sztukę, najczęściej wizualną lub codzienność, najczęściej

w aspekcie zachowań. Można powiedzieć, że granice kultury są zbieżne z granicami tego, co można powiedzieć i wskazanie na nie równałoby się dostrzeżeniu czegoś poza kulturą. Myślę, że coś takiego nie istnieje. Nawet przyroda, którą najchętniej sytuowalibyśmy poza kulturą jest nią w rzeczywistości przesycona i śmiało można powiedzieć, że krajobraz przyrodniczy to krajobraz kulturowy. Tym bardziej stworzenia żyjące, które tworzą społeczności, grupy a niekiedy wyłącznie rodziny lub wiodą tryb samotniczy, (największe drapieżniki), wszystko to ma charakter kulturowy, choć nie jest to, rzecz jasna, kultura człowieka.

sport	polityka	nauka
religia	sztuka	codziennosc
moda	reklama	wzornictwo

Tabela 1. Podział kultury na atomy
źródło: badania własne

Wszystko to, o czym wspominam powyżej nie znajduje się wprost w omawianym tutaj fragmencie teorii. Można powiedzieć, że poprzez tę wypowiedź chcę wykonać jeden mniejszy krok, w analogii do pracy indukcyjnej. Wypowiedź na temat sportu w kontekście kultury cybernetycznej jest dla mnie pracą cząstkową, która stanowi część szerszego planu badawczego. W nawiązaniu do wyżej zarysowanych spostrzeżeń, w sposób szczególny ważne jest dla mnie to, że nie traktuję sztuki jako atomu naczelnego, ani nie staram się przenieść analiz sztuki do analizy reszty atomów. W odniesieniach przedmiotowych wyrażenia „atom kulturowy” znajdują się praktyki, które spełniają następujące kryteria. Istnieją reprezentatywne instytucje, sprawdziany oraz nagrody, które odróżniają od siebie atomy. Nie będę w tym miejscu udowadniał tej tezy i przyjmę ją jako założenie.

Z punktu widzenia głównego celu tej wypowiedzi, którym jest naświetlenie sportu z punktu widzenia kultury cybernetycznej, bardziej istotne jest to, by zarysować wstępnie sposób, w jaki będę rozumiał kulturę. Regulatywną rolę odgrywa tutaj cybernetyka. Mam na myśli pewien konstrukt myślowy nazywany przeze mnie modelem, gdzie wymienione zostają kategorie takie jak: kodowanie, automatyzacja, sztuczne życie, sztuczna inteligencja i nadzmysłowość.

Naszkić w jaki sposób będę rozumiał te kategorie, a następnie odniosę je do atomu sportu. **Kodowanie** rozumiem jako proces, za pomocą którego pewne ciągi impulsów, sygnałów lub znaków zamienione zostają na inne ciągi impulsów, sygnałów lub znaków. Podam kilka przykładów. Zamiana tekstu pisanego na mówiony, zamiana tekstu takiego jak nuty na ciąg wartości muzycznych wykonanych przez muzyka, zamiana impulsów elektrycznych na obraz widzialny w kineskopie, zamiana widma dźwięku w postaci fali widzianej na oscyloskopie, zamiana tekstu napisanego w kodzie, danym języku programowania w obraz na ekranie, na przykład w stronę internetową. O analogicznym kodowaniu możemy mówić w odniesieniu do sportu. Można powiedzieć, że kodowanie zamienia zabawę i rozrywkę w postaci niezobowiązującej w sport, gdzie wyznaczony zostaje cel, wartość, rezultat, określona i wymierna rywalizacja. Błędem byłoby sądzić, że chodzi tutaj o przejście z zabawy

do gry. Te dwa terminy bardzo trudno od siebie odseparować, aczkolwiek matematyczne i logiczne ujęcie zjawiska gry stara się składową dotyczącą zabawy wziąć w nawias lub zredukować.

W sporcie istnieją różne kody zachowań. W piłce nożnej mamy pewne zachowania głównego sędziego takie jak gwizdanie, wskazanie kierunku gry, wyciągnięcie kartki żółtej lub czerwonej. Obok tego istnieje sygnalizacja arbitrow bocznych, która polega na wyciągnięciu w górę, a następnie skierowaniu w danym kierunku chorągiewki. Poza tym mamy wyraźną, celowo podkreślaną różnicę w ubiorze konfrontowanych ze sobą zespołów i towarzyszących rozgrywce arbitrow. Strój nie jest dowolny, wiąże się pewną symboliką z barwami identyfikującymi dany klub sportowy lub dane państwo. Poza tym, trzymając się nadal omawiania piłki nożnej, przestrzeń, jaką jest boisko do gry, podzielona zostaje na określone pola, w których pewne zachowania są wykluczone lub znajdowanie się w nich oznacza jakiś stan emocjonalny, strategiczny rozgrywki. Mamy dane linie określające granice pola gry, linię dzielącą boisko na połowę oraz linie otaczające pole przed bramką. Jeśli szukalibyśmy elementu czystej zabawy w grze w piłkę, byłoby to coś, co dla swojego zaistnienia nie potrzebuje kodowania, czyli mówiąc w skrócie, nie potrzebuje ani sędziów wraz z ich skodyfikowanymi zachowaniami, ani zuniformizowanych i symbolicznie zdeterminowanych strojów, ani wyraźnych demarkacji pola, na którym gra się wydarza lub jak to nazwano inaczej, gdzie mamy do czynienia z emergentnym wydarzeniem się obecności¹.

Obok sposobów kodowania, które niewątpliwie odróżniają czystą zabawę, a więc raczej typ idealny, od gry sportowej, istnieją kody mniej formalne, a właściwie pewne subkody, których obowiązywanie dotyczy tylko ograniczonego kręgu odbiorców, których możemy nazwać wtajemniczonymi, choć nie jest to wprost wiedza ezoteryczna, a tylko taki sposób kodowania, który spełnia dwie funkcje. Po pierwsze, zamienia język mówiony na język gestów oraz po drugie, szyfruje pewną czynność pod postacią gestu, który ma pozostać niezrozumiały, w szczególności dla przeciwnika. Może chodzić tutaj o sugestie trenera, a także i przede wszystkim o gesty służące do wykonywania tak zwanych stałych elementów gry. Przykładowo, wykonujący tak zwany rzut wolny pokazuje dłoń ułożoną w odpowiedni sposób, a pozostali zawodnicy, wcześniej wyuczeni tego gestu wiedzą, w jaki sposób będzie rozgrywana akcja.

Ponadto istnieją gesty triumfu i zawodu, a czasami nawet rozpacz. Gesty te polegają na tym, że zawodnik unosi ręce do góry, rzuca się na murawę kolanami do przodu, robi salto albo chwyta się za głowę, próbuje rozedrzeć koszulkę, krzyczy donośnie, płyną mu łzy szczęścia lub goryczy. Niemniej jednak wskazane jako ostatnie, gesty te są raczej uniwersalne i oczywiste dla osób postronnych, niezaznajomionych z regułami gry sportowej. Wymienione wyżej sposoby kodowania, pewne konwencje służące określeniu reguł nie pozostawiają miejsca na interpretację. Jest to cecha, która wyraźnie oddziela przestrzeń artystyczną, kontakt z dziełem sztuki, a obcowanie ze sobą zawodników sportowych. Jest to także zasadnicza różnica określająca komunikację za pomocą sygnału

¹ Hans Ulrich Gumbrecht, *Piękno sportu zespołowego*, tłum. Krystyna Krzemieniowa [w:] (red.) Andrzej Gwóźdź, *Media – eros – przemoc. Sport w czasach popkultury*, Kraków 2003, s. 127, 143, 145.

w stosunku do komunikacji za pomocą symboli. Zawodnik, któremu pokazano czerwoną kartkę nie ma możliwości na wskazanie jakichkolwiek znaczeń, które mogłyby odwrócić jego przeznaczenie, zmienić procedurę, jaka zostaje automatycznie wdrożona w grę. Oczywiście może swój wizerunek pogorszyć i stracić twarz², ale nie ma tu mowy o konkurowaniu ze sobą interpretacji, a tym bardziej o niekończącym się procesie wykładni.

Chciałbym przejść teraz do omawiania drugiej jakości, jaką jest **automatyzacja**. Zacznę od tego, że automatyzacja jest zjawiskiem obejmującym swoim zakresem przede wszystkim produkcję dóbr, wartości materialnych. Chodzi w nim o rozłożenie pewnego procesu na kroki, dyskretne, policzalne składowe, które można nazwać ruchami technologicznymi lub krokami w ramach algorytmu. Te poszczególne ruchy zostają ułożone w ciągi, czasami jednoznacznie ukierunkowane, a czasami ułożone z gałęzi rozwidlające się struktury, gdzie pojawiają się możliwości na tworzenie różnych wariantów. Wykonawcą automatycznego procesu produkcji jest przede wszystkim maszyna, ale człowiek pojawia się jako element konieczny w zakresie kontroli, a także jako ktoś, kto wykonuje pracę precyzyjną, z pewnych względów nieobjętą automatyzacją. Na przykład: na taśmie produkcyjnej pojawiają się małe kurczaczki, które uciekają z toru a człowiek pojawia się jako korektor ich ślepego losu.

O automatyzacji możemy mówić w ramach produkcji, ale z dużą precyzją możemy też ten sam wątek rozwinąć w odniesieniu do świata informatycznego, systemów komputerowych i Internetu. Istnieje wiele funkcji systemów komputerowych, które są wykonywane automatycznie. Są to między innymi zapisywanie w pamięci, aktualizacja i instalowanie. Użytkownik nie ma świadomości wielu zautomatyzowanych usług, które wykonywane są po stronie jego maszyny liczącej. Jednym z przykładów takich usług jest sprawdzanie, czy istnieją aktualizacje do wersji programu, który zainstalowany jest na komputerze. Inną taką usługą jest pobieranie informacji o języku użytkownika, jeszcze inną pobieranie numeru identyfikacyjnego oraz zbieranie informacji na temat tego, jakie do tychczas strony internetowe były przez użytkownika odwiedzane. Po stronie maszyny liczącej użytkownika pojawia się tak zwane ciasteczko, plik zbierający informacje o zachowaniach danej osoby, jej hasła, czas spędzony w witrynie i tym podobne. Te informacje są czytane przez programy automatycznie wysyłające te informacje do innych programów w celach marketingowych a niekiedy również politycznych. Wiele z wymienionych tutaj funkcji wywoływanych jest bez udziału kogokolwiek. To e-maszyny, maszyny elektroniczne zachowują się jak organizmy żywe posiadające wbudowany metabolizm, tropizmy i tym podobne. Znaleźliśmy się teraz bardzo blisko trzeciej z wprowadzonych przeze mnie jakości, a chodzi o sztuczne życie.

W jaki sposób automatyzacja przejawia się w sporcie? Wydaje się, że automatyzacja jest obecna w sporcie w sposób znikomy, na bardzo niskim poziomie. Nie chodzi przy tym o to, że nie ma w nim techniki. Nawet w formach, które poprzedzają sport nowoczesny, w polowaniu, cyrku, turnieju, istnieją elementy techniki, ale w sposób wyraźny, w sporcie nowoczesnym widać media i praktyki, które wprost nie wykorzystują technicyzacji. W piłce nożnej mediami są skórzana piłka, skórzane

² Erving Goffman, *Rytuał interakcyjny*, tłum. Alina Szulżycka, Warszawa 2012, s. 15-24.

rękawice i buty. Ruchy zawodników jawią się jako naturalne, pozbawione znamion technicyzacji. W tym względzie wyjątkiem są zawody, gdzie pojawiają się maszyny. W pierwszej kolejności można wymienić wyścigi motocyklowe i samochodowe, a także zawody szybowcowe. Współcześnie, gdy sport nowoczesny z różnych stron uzupełniany jest przez późno nowoczesne lub ponowoczesne formy, pojawiają się zawody robotów, a także ekstremalne praktyki, takie jak latanie z silnikami odrzutowymi przymocowanymi do pleców. Do tych ostatnich form odniosę się wkrótce.

Co rozumiem przez termin „sport nowoczesny”? Należy w tym miejscu skrótowo zarysować ewolucję pewnych praktyk, które doprowadziły do powstania tej formy. Można założyć, że nie tylko sport, ale również inne formy kulturowe biorą swój początek z jedności gry i zabawy. Zachowania, które zakwalifikowalibyśmy jako grę/zabawę odnaleźć można u wielu gatunków zwierząt, w szczególności wśród ssaków. Gra/zabawa generuje różne formy rozrywki, rytuału, ceremonii. Najważniejszą z takich form w odniesieniu do sportu jest polowanie, które nosi znamiona rywalizacji i wyraźnie ukazuje cel, wygraną, tak jak to jest w rozgrywce sportowej.

Z pewnością nie tylko polowanie leży u źródeł gry sportowej. Uważa się, że zarówno szachy, jak i go są grami o bardzo długiej przeszłości. Do tego zbioru pewnie można by włączyć coś jeszcze. Sądzę, że należałoby rozważyć gimnastykę oraz jej formy, a także sztuki walki i w końcu jogę. Wszystkie wskazane elementy, bardzo mocno się od siebie różniące, jako gry stoją u źródeł sportu, ale jeszcze nie są nimi. Wydaje się, że sport rodzi się i umiera w starożytnej Grecji poprzez Olimpiady. W starożytnym Rzymie mamy dość groteskowy i eklektyczny cyrk, a także wyścigi rydwanów, walkę gladiatorów, formy parateatralne łączące poezję, taniec i okrucieństwo. W średniowieczu znamy zjawisko turnieju rycerskiego. Ideę sportu olimpijskiego przywraca Pierre de Coubertin w 1894 roku. Nieco wcześniej rodzą się golf, baseball i koszykówka³. Poprzez datę wystąpienia barona na Sorbonie możemy wskazać początek sportu nowoczesnego, który po części jest powrotem do dyscyplin znanych Grekom, ale także wprowadza mechanizację poprzez wyścigi pojazdów samochodowych oraz motocykli.

Współcześnie nowoczesne formy sportu są utrzymywane w niezmienionej postaci i w gruncie rzeczy powstrzymują ewentualny rozwój, ewolucję, ewentualnie emergencję do nowej postaci. Nowoczesne formy są obudowywane przez nowe dyscypliny lub praktyki, które nie zyskują na popularności i stanowią margines, stąd można powiedzieć, że sport wydaje się pod tym względem równie konserwatywny jak religia, a nie można tego powiedzieć o nauce, technice a także o sztuce.

Przedstawiająca się bezpośrednim odbiorcom widowiska prostota zachowań sportowych oraz wyraźna oszczędność repertuaru środków wchodzi w silny kontrast z mocno wyrafinowanym sposobem transmitowania wydarzeń sportowych oraz z wysoko wyspecjalizowanym treningiem zawodników. W tych dwóch różniących się od prostoty odsłonach sport ukazuje duże nasycenie techniką, w szczególności techniką cyfrową, osiągnięciami w zakresie wideo, statystyki, obliczeń, miksowania obrazów, rejestracji i tym podobnych. Transmisje wydarzeń sportowych stanowią poważną alternaty-

³ Andrzej Chwalba, *Historia powszechna. Wiek XIX*, Warszawa 2009, s. 184-189.

wę dla bezpośredniego kontaktu z różnych przyczyn. Mecz piłkarski śledzi wiele kamer, ukazywane są zbliżenia, najazdy, szczegóły, których widz na boisku nie potrafi zobaczyć. Ponadto na bieżąco, wykorzystując automaty liczące podsumowuje się grę zawodników pod względem skuteczności, ilości oddanych strzałów, podań, zagrywek. Możemy wysłuchać komentarzy specjalistów i zawodników zawodowych, ich ocenę i relację z przebiegu zdarzenia.

Co jest bardzo interesujące, w ramach transmisji niekiedy kwestionowane są decyzje sędziów. Szczególnie, jeśli chodzi o faule i pozycje spalone. Oko kamery wydaje się w tym zakresie bezwzględne. Poprzez te zjawiska widzimy ograniczenia człowieka, tych samych ograniczeń bezpośredni widz nie potrafi dostrzec. Ostatecznie, w piłce nożnej, rację ma człowiek, tylko i wyłącznie decyzja sędziego będzie egzekwowana w czasie meczu i zarazem sędzia nie skorzysta z filmu wideo, by zastanowić się nad jej słusnością. Inaczej jest w takich dyscyplinach jak biegi, szczególnie na krótkie dystanse. Tutaj sportowiec nie ma wręcz często poczucia wygranej w trakcie biegu, ponieważ różnice są tak małe, że w pełni tego słowa, decyzję o przyznaniu wygranej ogłasza maszyna w postaci licznika, fotokomórki i kamery wideo.

Ponad bardzo rozbudowaną warstwą różnych technologii, które służą mediatyzacji sportu istnieje także praktyka rejestracji, analiz i wdrażania zachowań, która zdradza znamiona bycia zautomatyzowaną i do automatyzacji nakłaniającą. Wiadomo dość powszechnie, że trenerzy posługują się statystykami i nagraniami wideo, a także, że trening sam w sobie służy opanowaniu zagrań, podań, złożonych elementów gry w takim stopniu, który pozwala powiedzieć, że dany zawodnik coś osiągnął i posługuje się tym w sposób zautomatyzowany. Pomimo humanistycznego wydźwięku sportu nowoczesnego, za sprawą oszczędności środków można mówić o tym, że zawodnik sportowy ukazuje cechy przypominające mechanizm, taśmę produkcyjną, a nawet robota, który reaguje natychmiast, ma wdrukowane algorytmy zachowań i pozostawia niewiele miejsca na refleksję czy innowację.

Trzecią z kluczowych jakości, jakie biorę pod uwagę w rozważaniach na temat kultury cybernetycznej określam mianem **sztucznego życia**. To zjawisko obejmuje niejednorodne pole semantyczne, gdzie obok siebie znajdują się sprawy związane z robotyką, komputerowym symulowaniem funkcji życiowych, a także z eksperymentami nad organizmami syntetycznymi lub transgenicznymi. Po pierwsze chodzi tutaj o różne modele komórek, roślin i w końcu zwierząt. Będą to odpowiednio sztuczne komórki, sztuczne rośliny i sztuczne zwierzęta. Ich umowność polega na tym, że tkanki, układ oddechowy, trawienny, nerwowy i inne części organizmów żywych zastąpione zostają układami mechanicznymi, które łączone są z obwodami elektrycznymi, a te z kolei, sterowane są za pomocą informacji. Wskazane sztuczne byty posiadają wbudowany metabolizm energii oraz przetwarzają informacje pozyskiwane z otoczenia.

Obok tego, nazwijmy to mechaniczno-elektroniczno-informacyjnego świata istnieją dwa inne światy, które równie intensywnie przyczyniają się do rozwoju sztucznego życia. Będę mówił w tym miejscu o modelowaniu sztucznego życia w zakresie rozwijania programów komputerowych, które służą za symulacje. Pewnym przykładem wykorzystania tego typu modelowania może być praca

nad populacją stokrotek, jaką wykonał James Lovelock, słynny ekolog w swojej książce „The Ages of Gaia. A biography of our living Earth”⁴. Nie ma miejsca na omawianie jego koncepcji, niemniej warto wskazać główne zarysy modelu. Autor na pięciu wykresach wskazał zależności między takimi zmiennymi jak ilość osobników w populacji, jej zróżnicowanie, temperatura otoczenia i nasycenie światłem.

W trzecim z kolei świecie tworzy się sztuczne życie, które nie wynika z ewolucji gatunków a jest czymś wyprodukowanym w laboratoriach. Problematiczna jest tutaj innowacyjność osiągnięć, dlatego że w dużej mierze tak zwane nowe gatunki komórek, roślin lub zwierząt bazują w swojej strukturze DNA na tym, co do tej pory urodziła Ziemia jako planeta żyjąca. Można mówić w tym zakresie o pewnych przesunięciach, modyfikacjach helis w chromosomach, ale szacunkowa zmiana dotyczy jakiś kilku, kilkunastu procent. Prowokuje to wprost pytania o zasadność prywatyzacji gatunków, ich patentowanie. Dotychczasowe gatunki, tak zwane wieczyste są czymś wolnym, nieobjętym prawem autorskim, natomiast ledwie parę procentowe zmiany w DNA umożliwiają producentom sztucznego życia zastrzeżenie sobie praw do wyłączności posługiwania się ziarnami, nasieniem, jajeczkami.

W kontekście omawianej problematyki istotne jest pytanie, czy w zakresie sportu pojawia się obecność lub możliwość obecności sztucznego życia? Odpowiedź na to pytanie będzie negatywna. Zawodnicy tacy jak w piłce nożnej są żywi w podstawowym tego słowa znaczeniu. Można powiedzieć, że należą do świata w stopniu zerowym, nad którym z dość dużą odwagą, a nawet nonszalancją rozwijane są projekty z trzech pozostałych światów. Trudno byłoby wskazać pole, na którym w ramach dyscyplin sportowych, światy te się przenikają. Powodów tego zjawiska należy szukać w zasadniczo antropocentrycznym aspekcie sportu. Można mówić oczywiście o rozrywce tego rodzaju co walki psów, kogutów lub jakiś innych zwierząt, ale powstaje pytanie, czy w ogóle należą one do sportu? Gdyby je do niego włączyć, być może w przyszłości, powstaną sztuczne zwierzęta, które będą ze sobą publicznie rywalizowały.

Istnieje pewna analogia między symulowaniem zjawisk życia a pewnym typem rozrywki i gry uprawianym w ramach oprogramowania. Myślę o grach komputerowych, a w szczególności o pewnej ich odmianie nazywanej automatami komórkowymi⁵. Są to symulacje mikroskopijnego życia zachowujące podstawowe funkcje i przejawiające je pod postacią zmian kształtu, barwy w ramach sekwencji wideo. Ogólnie rzecz ujmując gry komputerowe, na przykład FIFA 2014 to symulacje rozgrywek sportowych, niemniej powstają dwa pytania: czy obszar gier komputerowych należy do sportu i czy symulacje rozgrywek sportowych należą do domeny badań nad sztucznym życiem? Z pewnością istnieją jakieś zjawiska brzegowe, które umożliwiłyby mówienie o analogiach i o pewnym koegzystowaniu problematyki sztucznego życia w obydwu tych odniesieniach, jednak zasadniczo uważam, że są to obszary rozłączne.

⁴ James Lovelock, *The Ages of Gaia. A biography of our living Earth*, 1990, s. 47, 53, 55, 56, 58.

⁵ Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, 2008, s. 94.

Pozostają do omówienia dwie kategorie. Pierwszą z nich jest **sztuczna inteligencja**, drugą jest nadmysłowość. Jeśli chodzi o sztuczną inteligencję, uważa się powszechnie, że badania nad nią weszły na wyższy stopień złożoności. Oczekuje się współcześnie teorii cybernetycznej drugiego rzędu⁶, uwzględniającej teorię chaosu, a wśród pojęć, uwzględnia się nieliniowość, bifurkacje, atraktory oraz szum, czyli istotny element, który dotychczas uważano za zbędne dane. Obecnie te zbędne dane stanowią źródło inspiracji i są eksplorowane na różne sposoby. Współczesne badania nad sztuczną inteligencją są rozproszone w wielu kierunkach i o ile w połowie XX wieku wiadomo było mniej więcej, że chodzi o model ludzkiego mózgu, od jakiegoś czasu trudno powiedzieć, jaki jest kierunek tych dociekań. Wśród szerokiej puli problemów podejmowanych w tym obszarze znajdują się między innymi analizy algorytmów roju i algorytmów mrówczych oraz zjawisk z tym powiązanych. Tych wycinków problemowych jest więcej, ale wybieram akurat te dwa dlatego, że posłużą one do zarysowania głębszej, leżącej u podstaw analogii.

Algorytmy roju oraz równania matematyczne, które mają służyć za syntetyczne wyrażenie pewnych prawidłowości zostały zainspirowane zjawiskami przyrodniczymi. Chodzi tutaj o synchroniczne poruszanie się ptaków, a w szczególności ryb. Za pomocą paru kroków matematycznych⁷ służących za szkic, a dalej paru kroków informatycznych mających na celu stworzenie jakiegoś programu, założmy, że w języku C++ lub Java, możemy stworzyć rodzinę obiektów, w której każdemu przypiszemy pewne własności i funkcje, za pomocą których cała rodzina będzie poruszała się w określony sposób w zakresie prędkości, położenia oraz ewentualnie innych zmiennych. Myślę tu o ukierunkowaniu, które możemy nazwać tropizmem. Może chodzić o statyczny punkt, linię, sieć punktów, a także układy dynamiczne, wobec których dynamicznie określać się będzie ławica, stado lub rój, jakkolwiek to nazwiemy.

Inny wycinek teoretyczny badań nad sztuczną inteligencją, jaki chciałem przywołać dotyczy algorytmów mrówczych. W tym wypadku chodzi o model zachowania się mrówek w przypadku konfrontacji z pokarmem, albo szerzej, z otoczeniem mrowiska. Mrówki wędrują wokół kopca i wracają do siedliska pozostawiając po drodze ślady, które tworzone są z feromonów. Ze względu na dużą ilość osobników, w dość krótkim czasie pewne trasy, którymi poruszają się mrówki stają się mocno nasycone feromonami w stosunku do wielu innych tras stosunkowo mniej uczęszczanych. Prosta kalkulacja prowadzi do wniosku, że te z dróg, gdzie znajduje się najwięcej śladów, najprawdopodobniej najszybciej doprowadzą do pokarmu. Nie ma miejsca na udowadnianie tej tezy. Opisane zjawisko można po pierwsze, przedstawić pod postacią równań matematycznych, po drugie można wykonać serię kroków programistycznych, które umożliwią optymalne połączenie punktów reprezentujących źródło pokarmu, tak zwaną linią Hamiltona⁸.

⁶ Stanley J. Baran, Dennis K. Davis, *Teorie komunikowania masowego*, tłum. Agata Sadza, Kraków 2007, s. 251-252.

⁷ M. Tim Jones, *AI Application Programming, Course Technology*, Boston, s. 72-76.

⁸ Tamże, s. 160.

Zanim postawię wprost pytanie, czy takie rozważania, metody ich przedstawiania oraz efekty tej pracy są możliwe do zaadoptowania w sporcie, chciałbym sformułować pewną analogię, która dotyczy źródeł inspiracji przedstawionych powyżej problemów. Najważniejszym elementem omawianych problemów jest przyroda, a w szczególności różne formy życia zaskakujące, optymalne, niemożliwe do prześcignięcia i bardzo trudne do naśladowania. Jeśli tak ująć prowadzone tutaj rozważania okazuje się, że badania nad sztuczną inteligencją zawierają w sobie badania nad sztucznym życiem (w jednej z odnóg nazywanej przeze mnie drugim światem lub światem drugiego stopnia)⁹, a same te badania należą do dziedziny zwanej bioniką, biomimetyką lub biomimikrą¹⁰. W ten sposób dochodzimy do pewnego rodzaju sprzężenia zwrotnego, pewnej pętli, która umożliwia powrót w tej wypowiedzi do teorii gier i pojęcia takiego jak „mimicry”.

Roger Caillois zaproponował pewną klasyfikację gier, w której wymienił: agon, alea, mimicry oraz ilinx¹¹. Można powiedzieć, że te cztery zasadnicze typy gier są względnie rozłączne i prowadzą do różnych dziedzin kultury, w przybliżeniu, opisują różne aktywności mieszczące się w różnych atomach. Sugerowałbym, że do opisu sportu najlepiej pasują agon i alea, a czasem także ilinx, natomiast mimicry pasuje do sztuki i jak widać to po ostatnich akapitach, do pewnego wycinka techniki. Gra nazywana agon reprezentuje dobrze współzawodnictwo obecne w polityce, a pewne odłamy wierzeń religijnych można identyfikować z grą nazywaną ilinx. Takie postawienie sprawy pokazuje pośrednio, że badania nad sztuczną inteligencją są czymś pojęciowo niezależnym i obcym temu, co jest obecne w sporcie. Można się oczywiście upierać, że pewne formy sztucznej inteligencji da się odnaleźć w modelach przeciwnika w szachach, grach z bardzo istotnym elementem wyboru i prawdopodobieństwa, czegoś, co w tej nomenklaturze można nazwać alea, niemniej zbieżności te są marginalne. Można również twierdzić, że tak zwana inteligencja roju wykracza poza modele matematyczne i może być opisywana w terminologii psychologicznej oznaczając zbiorową świadomość, na przykład drużyny. Wtedy należałoby wejść na inny poziom abstrakcji i dowieść bezpośredniej komunikacji pozawerbalnej, co być może jest możliwe, ale zadania takiego nie potrafię podjąć się w tej wypowiedzi.

Zbliżając się do końca analiz nad sportem przywołam ostatnią z kategorii, jaką jest **nadmysłowość**. Chodzi tutaj o przekraczanie ludzkich uwarunkowań w zakresie aparatu poznania, w szczególności o poszerzenie zakresu tego, czego można doznać, co można zobaczyć, usłyszeć, dotknąć, powąchać i tak dalej. Istnieją aparaty techniczne umożliwiające widzenie w podczerwieni, słyszenie ultradźwięków oraz czucie pewnych bodźców, które nieuzbrojonymu organizmowi są niedostępne. W tym względzie istotne są badania nad nowymi interfejsami, przykładowo tak zwany interfejs mózg-komputer, a także wzmacnianie fal mózgowych, pobudzanie receptorów impulsami elektrycznymi i inne. Rozwiązań prowadzących w stronę nadmysłowości możemy szukać także w nieznanym dotąd

⁹ Tamże, s. 264-297.

¹⁰ Janine M. Benyus, *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*, Nowy Jork 2002.

¹¹ Roger Caillois, *Żywiol i ład*, Warszawa 1973, s. 393.

sytuacjach estetycznych i w tym zakresie widać ciekawą linię dociekań, która zbliża się do tego, co jest obecne w sporcie. Myślę o pewnych formach wyczynowego spędzania czasu, które albo należą do sportu ekstremalnego takiego jak na przykład, himalaistyka zimowa albo są na obrzeżu sportu, tak jak loty i skoki z przytwierdzonymi do pleców silnikami odrzutowymi. Ten zakres odniesień do sportu i ekstremalnej rekreacji bliski jest odniesieniom przywoływanym przez pojęcie „ilinx”.

Chciałbym podsumować prowadzone rozważania. Patrząc na sport z perspektywy współczesnych badań prowadzonych na polu techniki wydaje się, że jest to dziedzina konserwatywna, ale nie archaiczna, tylko raczej nowoczesna, aczkolwiek zorientowana na konsolidowanie instytucji i ich wpływów, zasadniczo rynkowych, w obrębie znanych dyscyplin, klubów, aren sportowych i tym podobne. Brak tu miejsca na innowację znaną z awangard artystycznych i z eksperymentów naukowych. Nowe dyscypliny sportowe z trudem znajdują szersze grono odbiorców a te, które są powszechnie znane posługują się środkami materialnymi, które można porównać do malarstwa sztalugowego: nie są ani inteligentne, ani interaktywne, ani informacyjne, ani w żadnym sensie sztucznie żywe.

Przyglądając się atomowi sportu poprzez kategorie definiujące kulturę cybernetyczną należy stwierdzić, że **kodowanie** jest czymś zasadniczym dla sportu, bez niego, sport nie byłby domeną autonomiczną względem szeroko pojętej rozrywki i zabawy. Jeśli chodzi o **automatyzację**, to widać ją wtedy, gdy zaczniemy śledzić trening lub transmisję na żywo. Nie oznacza to, że automatyzacja w sporcie się nie przejawia ale, że analogia z procesem produkcyjnym ujawnia się gdy patrzymy na sport z pozycji hermeneutyki podejrzliwości, gdy traktujemy sens dosłowny jako niezadowolającą. **Sztuczne życie** to kategoria, która doskonale nadaje się do analiz nadchodzącej i realizującej się kultury cybernetycznej, natomiast w sporcie ani jej nie widać, ani nie może ona z przyczyn ontologicznych pojawić się poza symulacjami sportu, jakimi są gry komputerowe.

Mówiłem o czterech światach, świecie poziomu zerowego, nazwijmy go przyrodniczym lub materialnym, świecie poziomu pierwszego, świecie mechaniczno-elektryczno-informacyjnym, a także o świecie informacyjnym, programistycznym i o świecie biologii i genetyki, gdzie powstają kontrolowane mutacje. Światy są cztery, ale sport w ramach jakie znamy wpisuje się zasadniczo w świat poziomu zerowego, nawiązując w ten sposób pewną relację analogii z przyrodą, dwa następne światy traktując jako narzędzia swojego przejawiania się poprzez media, a świat czwarty, póki co, ignorując lub biorąc w nawias.

Brak dostrzegalnych analogii między zjawiskami i pojęciami z zakresu problematyki **sztucznej inteligencji** w atomie sportu. Jeśli istnieją są one czymś marginalnym. Natomiast **nadmysłowość** ujawnia się w pewnej formie w sportach i praktykach na jego obrzeżach, wszędzie tam, gdzie doznania człowieka stają się czymś, co osiąga ekstremum i dostępne jest tylko nielicznym jednostkom. Wiąże się to z ryzykiem i podwyższoną adrenaliną, ale jak wspominałem nadmysłowość nie musi wcale prowadzić w tę stronę i cała gama rozwiązań z zakresu techniki ten efekt niweluje.

Można przypuszczać, że ukazanie negatywnej odpowiedzi na pytanie, czy sport jest cybernetyczny to wniosek mało konstruktywny. Z pięciu jakości sport zasadniczo przejawia pierwsze dwie

i z pewnymi zastrzeżeniami jakość piątą. Wniosek ten jest raczej neutralny niż krytyczny. Moim celem nie jest budowanie normatywnej koncepcji sportu. Nie chciałbym sugerować, że sport powinien się zmienić. Podobnie jak religia, sport znajduje się w pewnego rodzaju konserwatyzmie, który jest siłą przyciągania ich obu. może się okazać się, że w pewnego rodzaju konserwatyzmie znajduje się sport w tym konserwatyzmie tkwi ich siła i moc przyciągania. Postawione wnioski są mi potrzebne z tego względu, że dość powszechnie przyjmuje się dzisiaj, że kultura współczesna jest synonimem kultury cybernetycznej. Taka teza stawiana jest z pozycji analiz sztuki współczesnej¹². Mówi się mniej więcej tyle, że sztuka zazębia się z rozwojowymi dziedzinami nauki i wskazuje na pewne trendy rozwojowe, które wiązać należy z informatyką, genetyką i powiedzmy materiałoznawstwem. Wnikliwa analiza zestawu kategorii wyznaczających definicję cyberkultury, a także kompleksowe badania nad kulturą współczesną pokazują, że teza o równoznaczności kultury współczesnej z kulturą cybernetyczną jest zasadna w obrębie dwóch atomów, najbardziej nastawionych na przyszłość i oryginalność. Analizy sportu ukazujące nieobecność podstawowych kategorii definiujących cyberkulturę można uznać za falsyfikację omawianej tezy i zarazem za cząstkowy dowód, że kultura cybernetyczna jest czymś, co się staje, powoli się ujawnia i rozwija, ale nie ukazała się jeszcze i bez wątplenia nie wkroczyła z asercją do niektórych z atomów, w tym do atomu sportu.

Summary

This text is about contemporary culture. I ask whether culture of XXIst century is cyber or not. We live in the world occupied by machines, mostly by computers and cars. Our everyday life is composed of schedules and programs in spite of the fact that human culture consists of values. How to find borders able to be concrete frame of cybernetization? People around us are not able to see difference between phenomena described with prefix “cyber” and “cybernetization”. This last word suggests that cyberculture is not a thing that is a ready made. I want to show a theory of molecules which has aim to represent contemporary culture. My target will be modern sport. This paper answers the question how can we talk about modern sport in terms of cyberculture. First, we need to accept that contemporary culture is in somehow cybernetic. Secondly, we should agree that all culture is cybernetic. If we ascertain last sentence it will moves us toward question how deep cyber are particular atoms. I scrutinize one atom and conclude it negatively.

Keywords

sport, atom, molecule, contemporary, culture, artificial intelligence, artificial life, cyberculture

¹² Piotr Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice 2010.

Kosmetyczna farmakologia: kontrowersje społeczne i etyczne¹

Pragnienie brania leków jest prawdopodobnie najistotniejszą cechą, która odróżnia nas od zwierząt.

(William Osler)²

Wopowiadaniu *Nowy akcelerator* (1901) Herbert George Wells przedstawił świat, w którym czas dramatycznie przyspiesza, a powolni ludzie nie potrafią za nim nadążyć. Aby pomóc człowiekowi zsynchronizować się z pędzącym czasem, profesor Gibberne postanawia stworzyć środek, „który by pobudzał energię u ludzi wyczerpanych przyśpieszonym tempem współczesnego życia” i wyzwolił ich z „szaty czasu”³. Gibberne mówi: „Proszę sobie wyobrazić taki flakon [...], a w tym flakonie możność podwojenia w danym czasie szybkości myślenia i poruszania się; możność wykonywania dwa razy więcej pracy niż normalnie”⁴. Wynalazcy udaje się stworzyć taki cudowny przyspieszający eliksir – „nowy akcelerator”, który tysiąckrotnie wzmacnia funkcjonowanie organizmu. Wizje Wellsa realizują się coraz szybciej, podobnie jak wyobrażenia innego klasyka fantastyki naukowej – Aldousa Huxleya. W *Nowym wspaniałym świecie* (1932) szczęśliwe społeczeństwo karmione chemicznym preparatem zwanym *somą* nie zna niedogodności, obaw, lęków ani bólu. „Dawniej można to było osiągnąć tylko wielkim wysiłkiem po latach trudnych ćwiczeń woli. Dziś połyka się dwie lub trzy półgramowe tabletki i załatwione. Dziś każdy obdarzony jest cnotami. Co najmniej połowę swej moralności nosi w fiołce. Chrześcijaństwo bez łez, oto czym jest *soma*”⁵.

Od pewnego czasu socjologowie obserwują i opisują zmieniającą się funkcję farmaceutyków w społeczeństwach ponowoczesnych – zarówno w życiu prywatnym, jak i publicznym. Coraz czę-

¹ Praca naukowa finansowana ze środków budżetowych na naukę w latach 2010-2014 jako projekt badawczy: Nowe technologie i ich wpływ na zmianę oblicza wojny. Science fiction czy przyszłość zachodniego sposobu prowadzenia wojny? (N N116 389539).

² Cyt. w: R. Flower, The Osler Lecture 2012. “Pharmacology 2.0, Medicines, Drugs and Human Enhancement”, „QJM: An International Journal of Medicine”, Vol. 105, Issue 9, September 2012, s. 823.

³ G.H. Wells, *Nowy akcelerator* [w:] tenże, *Opowieści fantastyczne*, Kraków 1976, t. II, s. 198, 214.

⁴ Tamże, s. 200.

⁵ A. Huxley, *Nowy wspaniały świat*, Warszawa 2008, s. 226.

ściej mówią o „medykalizacji społeczeństwa”, o „farmaceutyzacji” życia codziennego oraz o „udomowieniu farmaceutyków”⁶. Jak piszą Nick Fox i Katie Ward, „produkcja, marketing i konsumpcja farmaceutyków są coraz bardziej nastawione na styl życia”⁷. Leki nie mają już jedynie leczyć. Przyjmowane przez ludzi zdrowych mają poprawiać jakość ich życia i udoskonalać sprawność psychofizyczną.

Farmaceutyki stosowane klinicznie coraz częściej żyją drugim, bardziej intensywnym życiem i przyjmowane są przez osoby, które chcą wyjść poza krępujące biologiczne ograniczenia swojej cielesności (zob. tabela). Na przykład, leki na ADHD (Ritalin), Alzheimerera (np. Namenda i Aricept), narkolepsję i bezdech senny (Provigil/modafinil) służą jako popularne środki zwalczające zmęczenie i senność, oferują czujność, pobudzenie i koncentrację „na żądanie”. Inny lek, Inderal (propranolol) stosowany w leczeniu nadciśnienia i arytmii serca znalazł inne zastosowanie w zwalczaniu stresu i blokowaniu pamięci emocjonalnej, a tym samym również prawdopodobnie w zapobieganiu wykształcaniu się zespołu stresu pourazowego (PTSD). Propranolol jest beta-blokerem, który działając na beta-receptory mięśnia sercowego, pomaga regulować zakłócenia rytmu jego pracy. Ponieważ blokuje receptory beta-adrenergiczne także w mózgu, szybko znalazł pozamedyczne zastosowanie. Od końca lat siedemdziesiątych XX w. muzycy orkiestr symfonicznych stosują go w celu zwalczania tremy i poprawiania swoich występów. W 1987 r. 27% muzyków największych amerykańskich orkiestr symfonicznych regularnie przed występami zażywało propranolol. Dobrze tendencję gwałtownego zwiększenia konsumpcji *smart/design drugs* w celach innych niż medyczne obrazuje wzrost wartości sprzedaży Provigilu: z 5 milionów dolarów w 2005 r. do 1 miliarda w 2009 r. i prognozowanymi 10 miliardami dolarów w roku 2018⁸.

Najpopularniejsze leki wydawane na receptę stosowane jako „wzmacniacze kognitywne” (*smart/design drugs*)

Lek	Zastosowanie terapeutyczne
Adderall, Deksedryna (amfetaminy)	zespół nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi (ADHD), narkolepsja, zespół chronicznego zmęczenia
Focalin (deksmetylfenidat)	
Ritalin (metylofenidat)	

⁶ P. Conrad, *The Medicalisation of Society*, Baltimore 2007; S.J. Williams, C. Seale, S. Boden, P. Lowe, D.L. Steinberg, *Waking up to Sleepiness: Modafinil, the Media and the Pharmaceuticalisation of Everyday/Night Life*, „Sociology of Health & Illness”, Vol. 30, No. 6, 2008, s. 839–855; N.J. Fox, K.J. Ward, *Pharma in the Bedroom... and the Kitchen.... The Pharmaceuticalisation of Daily Life*, „Sociology of Health & Illness”, Vol. 30, No. 6, 2008, s. 856–868.

⁷ N.J. Fox, K.J. Ward, op.cit., s. 856.

⁸ W. Armstrong, *Brave Neuro World*, „Pharmaceutical Executive”, Vol. 30, No. 4, April 2010, s. 58.

Aricept (donepezyl)	utrata pamięci w chorobie Alzheimera
Razadyne, Reminyl (galantamina)	
Namenda (memantyna)	
Exelon (rywastygmina)	
Provigil (modafinil)	narkolepsja, zespół bezdechu sennego, zaburzenia snu u pracowników zmianowych
Inderol (propranolol)	nadciśnienie, arytmia, migrena

Jak trafnie zauważyła Barbara Mintzes, żyjemy „w epoce, w której na każdą chorobę są jakieś pigułki, ale także, co chyba bardziej znaczące, w której dla każdej pigułki znajdzie się jakaś choroba”⁹. „Fenomen Viagry” określa zjawisko zacierania się granicy między działaniem terapeutycznym i wzmacniającym, między przywracaniem chorego ciała do jego stanu naturalnego i obdarowywaniem człowieka nadludzkimi możliwościami. Takie wykorzystywanie leków przez ludzi zdrowych, a więc niewymagających żadnej terapii, którzy chcą poczuć się „lepiej niż dobrze”, amerykański psychiatra Peter Kramer nazwał „kosmetyczną farmakologią”¹⁰.

Odwołując się do jednego z kluczowych pojęć Michela Foucaulta, stosowanie wzmacniaczy kognitywnych można postrzegać jako technologię dyscyplinowania ciała. Dyscyplinowaniem określał Foucault metody „pozwalające na drobiazgową kontrolę czynności ciała, zapewniające ciągłe użarcie jego sił i narzucające mu relację «podatność-przydatność»”¹¹. Technologie ciała mają służyć optymalizacji, synchronizacji i podkreśnieniu ludzkich możliwości, by dostosować zdolności człowieka do wymogów życia w XXI w.

Dyktat przyspieszenia: szybki kapitalizm i szybkie życie

Kapitalizm, którego immanentną cechą jest to, że wymusza maksymalne i efektywne wykorzystanie czasu, charakteryzuje dynamika rosnących w zawrotnym tempie przyspieszeń. W 1989 r. Ben Agger wydał głośną książkę poświęconą zjawisku „szybkiego kapitalizmu”¹². Piętnaście lat później powrócił do tego tematu, czego owocem była kolejna książka pod znamienym tytułem *Speeding Up Fast Capitalism*, we wstępie do której przyznał: „Miałem rację w 1989 r., gdy zauważyłem, że kapitalizm przyspieszył od czasów Marksa [...]. Jednakże nie przewidziałem zasięgu tego przyspieszenia i jego natychmiastowości, jakich obecnie doświadczamy”¹³. Zintensyfikowanie zmian i innowacji

⁹ B. Mintzes, S.N. Bonaccorso, J.L. Struchio, *For and Against: Direct to Consumer Advertising Is Medicalising Normal Human Experience*, „British Medical Journal”, Vol. 324, Issue 7342, April 2002, s. 909.

¹⁰ P.D. Kramer, *Wsluchując się w Prozac*, Jacek Santorski, Warszawa 1993.

¹¹ M. Foucault, *Nadzorować i karać*, Aletheia, Warszawa 1998, s. 133, wyróżnienie w oryginale.

¹² B. Agger, *Fast Capitalism: A Critical Theory of Significance*, University of Illinois Press, Urbana 1989.

¹³ Tenże, *Speeding Up Fast Capitalism: Cultures, Jobs, Families, Schools, Bodies*, Paradigm Publishers, Boulder 2004.

w czasie ciągle stawia jednostki i społeczeństwa postindustrialne w obliczu tego, co już w 1972 r. Alvin Toffler określił mianem „szoku przyszłości”, a więc zbyt wielu zmian w zbyt krótkim czasie¹⁴. Żyjemy w coraz większym biegu, ponieważ funkcjonujemy na rynku, którego nową darwinowską zasadą jest przetrwanie jednostek najszybszych i najefektywniejszych, a zatem najlepiej dostosowujących się do jego wymogów. Szybki kapitalizm w dużej mierze determinuje zachowanie jednostek, które najczęściej nie mają innego wyjścia, jak tylko dostosować się do obowiązujących w danej chwili i w danej sytuacji reguł gry. Ludzie poświęcają pracy coraz więcej czasu nie tylko dlatego, że mogą (dzięki ułatwieniom technologicznym), ale przede wszystkim, ponieważ tego się od nich oczekuje. Konkurencja na rynku pracy i groźba wypadnięcia z obiegu wywierają potężną presję.

Przyspiesza zatem nie tylko kapitalizm, ale także tempo życia jednostkowego i społecznego, przy czym nie następuje delikatna zmiana rozumienia czasu, lecz dochodzi do gwałtownego przewartościowania jego koncepcji. Wymownie świadczy o tym sposób przerobienia kultowego serialu telewizyjnego *Space Patrol – The Fantastic Adventures of the Starship Orion* z 1966 r. W 2003 r. wytwórnia Schwanstein Entertainment zmontowała trzy odcinki na potrzeby kina, produkując *Space Patrol – Back from the Future*. W serialu scena, w której startujący w kosmiczny patrol statek Orion wynurza się z oceanu, trwała 2 minuty, jednak dla widzów w roku 2003 było to, jak uznali producenci, stanowczo zbyt długo. Przyspieszono więc „nieznośnie powolne tempo narracji” o połowę skracając scenę startu Oriona¹⁵. W ciągu 65 lat od chwili emisji serialu przyspieszeniu uległy nie tylko społeczeństwo, gospodarka i media, ale także oczekiwania widzów-konsumentów.

Swoista presja, czy, jak powiedziałby Paul Virilio „przemoc czasu”, mogą prowadzić do dramatycznego napięcia, o którym w swej powieści *Człowiek bez właściwości* tak pisał Robert Musil: „Im wszystkim nie dawał spokoju lęk, że nie wystarczy czasu na to wszystko, nie wiedzieli bowiem, że mieć czas to nic innego, jak nie mieć czasu na wszystko”¹⁶. Kosmetyczna psychofarmakologia „wyciąga pomocną dłoń” łudzając ludzi, że znajdą czas na wszystko.

Farmakologia kosmetyczna i „łapanie synchronu”

Konsumpcja leków wspomagających rozlała się ze sportu do świata biznesu, uniwersytetu i rozrywki. By nieustannie osiągać lepsze wyniki na granicy rekordu, sportowcy od dawna używali niedozwolonych środków. Podobną presję odczuwają także na przykład biznesmani, pracownicy korporacji transnarodowych czy maklerzy giełdowi. W wielu obszarach działalności gospodarczej i społecznej, panuje zasada „zwycięzca bierze wszystko”. Podobnie jak w sporcie, minimalna przewaga może przynieść nieproporcjonalnie duże korzyści.

¹⁴ A. Toffler, *Szok przyszłości*, Warszawa 1974.

¹⁵ S. Klein, *Czas. Przewodnik użytkownika*, Warszawa 2009, s. 156–157.

¹⁶ Cyt. w: Tamże, s. 225.

Wspomagacze farmakologiczne, a zwłaszcza leki poprawiające koncentrację, wzmacniające pamięć, zwalczające zmęczenie i senność, zwiększają przewagę konkurencyjną, dlatego stały się niezwykle popularne na przykład w Dolinie Krzemowej. Sterydy dla mózgu pozwalają na większy pracoholizm w kulturze postindustrialnych społeczeństw mających obsesję na punkcie wydajności i sumienności, a więc efektywnego wykonywania (wielu) zadań. W pracy coraz częściej wymagana jest nieludzka wręcz koncentracja, której nie da się w naturalny sposób utrzymać przez dłuższy czas, zwłaszcza w obliczu mnóstwa bodźców i równolegle wykonywanych czynności. Farmakologiczne wspomaganie wydajności pozwala także zredukować stres, który towarzyszy wielozadaniowej pracy i piętrzącym się terminom. Trend ten obrazuje opisany w 2006 r. przypadek 31-letniego programisty z Seattle, regularnie stosującego Provigil, który wyznał: „Wreszcie jestem bardziej wydajny w pracy: nie tylko lepiej zorganizowany, ale także bardziej zmotywowany. Chociaż imprezuję w piątkową noc, to w sobotę rano mogę już jeździć na nartach”¹⁷. Jak widać, również po pracy bywalcy klubów wspomagają się Provigilem, dzięki czemu mogą bawić się przez całą noc i nie muszą tracić czasu na odsypianie.

Co znamienne, pobudzacze nowej generacji, na czele z Provigilem, są coraz częściej i chętniej stosowane w świecie akademickim. Naukowcom, głównie w Stanach Zjednoczonych, pozwalają na wywiązywanie się ze zbyt wielu zobowiązań, na badania, pisanie artykułów i książek oraz zwalczanie *jet lagów*¹⁸. Studentom z kolei pomagają w pisaniu esejów, przygotowaniach do egzaminów (stąd są popularnie zwane *study drugs/essay drugs*), często pozwalają na pogodzenie nauki i pracy, jednym słowem – wydłużając dobę umożliwiają efektywną naukę i osiągnięcie dobrych wyników. Jeden ze studentów cytowany przez „Sunday Times” wyznał: „Na Retalinie lub Provigilu jesteś zainteresowany niezależnie od tego, co robisz. Studiowałem politologię, ale w ogóle mnie to nie obchodziło. [...] Cały rok objąłem się, a potem przed egzaminami ciężko pracowałem na prochach. Niektórzy mówią, że to oszustwo, ale przecież to nie sport, w którym możesz zostać zdyskwalifikowany za przyjmowanie sterydów”¹⁹. Provigil, Retalin i Adderall są najpopularniejszymi pobudzaczami stosowanymi przez studentów w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii. Zwane popularnie „lekami studenckimi” wystrzają uwagę, poprawiają pamięć i zdolności kognitywne. Przykładowo w 2009 r. najpopularniejszym *study drug* wśród studentów London School of Economics and Political Science był Adderall. Chociaż, jak stwierdził Emmanuel Akpan-Inawang z samorządu studenckiego, przed egzaminami studenci eksperymentują ze „wszystkim, co tylko może poprawić ich wydajność”²⁰. Z kolei według badań przeprowadzonych na uniwersytecie w Michigan 8% studentów

¹⁷ G. Lawton, *Get Up and Go*, „New Scientist”, Vol. 189, Issue 2539, 19 February 2006, s. 34–38, *Academic Search Complete*, EBSCOhost (8.03.2013).

¹⁸ B. Sahakian, S. Morein-Zamir, *Professor's Little Helper*, „Nature”, Vol. 450, December 2007, s. 1157–1159.

¹⁹ F. Britten, *How Smart Are “Smart Drugs”?*, „The Sunday Times”, 20 July 2008, http://www.timesonline.co.uk/tol/life_and_style/health/features/article4344301.ece (01.03.2010).

²⁰ *Essay-enhancing Drugs*, „The Sunday Times”, 3 May 2009, http://www.timesonline.co.uk/tol/life_and_style/education/student/article6211229.ece (1.03.2010).

na poziomie licencjackim (BA) korzystało ze wspomagaczy²¹. Szacuje się, że po stymulanty sięga w USA między 5 a 15% studentów, ale może to być nawet ponad 20%²². Ze względu na specyfikę pozamedycznego, a więc nielegalnego stosowania pobudzaczy, bardzo trudno o całościowe i wiarygodne wyniki badań. Dane mają charakter orientacyjny, lecz pokazują pewną tendencję.

W styczniu 2008 r. magazyn „Nature” przeprowadził wśród swoich czytelników nieformalne badanie internetowe na temat używania leków wzmacniających sprawność umysłową. Na ankietę odpowiedziało 1400 osób z 60 krajów. Co piąty uczestnik wyznał, że stosował leki w celach pozamedycznych – by wspomagać koncentrację i pamięć oraz zwalczać *jet lag*. Najpopularniejszymi środkami okazały się: Ritalin (62%), Provigil (44%) oraz beta-blokery, zwłaszcza propranolol (15%)²³. Przedstawiając na łamach magazynu „Wired” wyniki tego badania, Alexis Madrigal poprosił czytelników, by podzielili się swymi doświadczeniami z lekami wspomagającymi. Wśród nadesłanych relacji znalazła się wypowiedź pewnego kucharza: „Przed pracą biorę 2000 mg ibuprofenu lub acetaminophenu. W bardzo ciężkie dni: 160 mg Adderallu, w zwykłe 80 mg. [...] Aby zajmować się naraz 20–30 zamówieniami, trzeba korzystać z każdej pomocy, jaka jest dostępna. Ritalin lub Adderall pomagają się skupić i lepiej zarządzać pracą bez zbytniego przemęczenia się”²⁴. Z kolei student informatyki uczęszczający do Central Michigan University wyznał, że od czasu do czasu brał „dwie pigułki propranololu. W ciągu 10 minut zaczynałem czuć się inaczej. Niekoniecznie byłem spokojniejszy, ale miałem mniej myśli. Jego efekty czuć tylko przez godzinę, po czym jest się bardzo zmęczonym. Wciąż mam przepisany propranolol, ponieważ świetnie działa, gdy trzeba wygłosić coś publicznie, napisać, czy po prostu spokojnie podumać”²⁵. Inny student na kierunku humanistycznym przyjmował Ritalin (znany wśród studentów jako „witamina R”) i Adderall, dzięki którym, jak powiedział: „Na ostatnim roku studiów w mniej niż 12 godzin napisałem pracę z politologii na 35 stron. Zacząłem o północy, a skończyłem o 10:30 rano. Dostałem piątkę. Dzięki lekom czułem się bardziej pomysłowy, skupiony i pełen energii”²⁶. Inny student również przyjmował Ritalin i Adderall, a także leki na chorobę Alzheimera, na przykład Namenda i Aricept. Jaki osiągał efekt? „Doktorat napisałem na Adderallu, 600-stronicową pracę monograficzną na Namendzie. Każdemu polecam leki wspomagające działanie mózgu”²⁷.

Dostęp do silnych stymulantów nie jest utrudniony, bowiem fenomenem „sfarmakologizowanego społeczeństwa” doby globalizacji są internetowe apteki handlujące środkami farmaceutycznymi dostępnymi normalnie jedynie na receptę. 120 tabletek Provigilu (200 mg) można kupić bez recepty

²¹ Tamże.

²² *Enhancing, Not Cheating*, Editorial, „Nature”, Vol. 450, 15 November 2007, s. 320.

²³ *Pool Results: Look Who’s Doping*, „Nature”, Vol. 452, 9 April 2008, s. 674–675.

²⁴ Cyt. w: A. Madrigal, *Wired.com Readers’ Brain-Enhancing Drug Regimens*, „Wired”, 24 April 2008, http://www.wired.com/medtech/drugs/news/2008/04/smart_drugs?currentPage=all (14.08.2013).

²⁵ Cyt. w: Tamże.

²⁶ Cyt. w: Tamże.

²⁷ Cyt. w: Tamże.

średnio za 170 dolarów, zatem jedna „cudowna” pigułka przeciwsenna kosztuje mniej niż filiżanka kawy, ale za to wystarcza na cały dzień pracy. Aby zyskać przewagę w wyjątkowo konkurencyjnym świecie, coraz więcej ludzi wykonujących różne zawody stosuje neurowzmacniacze. Przykładem może być amerykański zawodowy pokerzysta Paul Phillips, który przyznał, że dzięki Provigilowi i Adderallowi zarobił ponad 2,3 miliona dolarów²⁸.

Rosnącą konsumpcję psychostymulantów w społeczeństwach ponowoczesnych trzeba postrzegać w szerszym kontekście przemian cywilizacyjnych i normatywnych. Społeczeństwo i kultura promują bowiem nie tylko odpowiedni wzorzec ciała, ale także określony wizerunek idealnego, a więc wydajnego pracownika. Czy oszukiwanie ciała (natury), że można się obejść bez snu, okaże się sposobem na szybszą karierę lub zdobycie lepszej posady? Czy w XXI w. społeczeństwa i jednostki będą musiały radzić sobie z nową chorobą cywilizacyjną w postaci „somoreksji”? Czy psychostymulanty nowej generacji staną się ikoną społeczeństwa stylu życia dwadzieścia cztery godziny na dobę przez siedem dni w tygodniu (24/7), w którym sen i odpoczynek wyszły z mody? Od 1993 r., kiedy Ede Moore zaobserwowała narodziny „społeczeństwa 24/7”, życie bez wątpienia nabrało większego tempa²⁹. Świadczy o tym choćby fakt, że średni czas snu Amerykanina skrócił się z 8–9 godzin w latach sześćdziesiątych XX w. do mniej niż 7 godzin współcześnie. Tendencja ta jest w ogóle charakterystyczna dla społeczeństw postindustrialnych³⁰. Śpimy nie tylko mniej, ale także gorzej, częściej też cierpimy na bezsenność, na którą najszybszym, najprostszym i pozornie najefektywniejszym lekarstwem są tabletki nasenne nowej generacji. W istocie psychostymulanty w rodzaju Provigilu mają uczynić ze snem to, co wcześniej antykoncepcja zrobiła z seksem – uwolnić go od natury. Graham Lawton zwrócił uwagę na zasadniczą zmianę, jaka następuje na naszych oczach: „od dawien dawna człowiek organizował swój czas wokół snu. W niedalekiej przyszłości jednak [...] będziemy mogli dostosowywać sen do naszego trybu życia”³¹.

Od kosmetycznej plastyki ciała do kosmetyki mózgu

Przyszłość farmakologii kosmetycznej będzie przypominać historię upiększających operacji plastycznych. Początkowo wzbudzały one ogromne kontrowersje i spotykały się z krytyką, nie są bowiem działaniami terapeutycznymi, lecz czynnościami poprawiającymi naturę. Szybko jednak zyskały akceptację i społeczne uznanie, do czego przyczyniły się media i kultura popularna. Programy rozrywkowe, w których nieatrakcyjna fizycznie osoba przechodzi metamorfozę, cieszą się wielką popularnością. Amerykański reality-show *The Swan* emitowany w 2004 r. przez stację „Fox” w każdym odcinku przedstawiał kobietę, która z brzydkiego kaczątka przemieniała się w pięknego łabę-

²⁸ D. Haggio, R. Haggio, *One Pill Makes You Larger; One Pill Makes You Smart*, „The Hamilton Spectator”, 12 January 2008, s. D12.

²⁹ E. Moore, *The 24/7 Society: the Risks, Costs and Consequences of a World that Never Stops*, London 1993.

³⁰ H. Pearson, *Sleep It off*, „Nature”, Vol. 443, September 2006, s. 262.

³¹ G. Lawton, *op.cit.*

dzia, przechodząc liczne zabiegi chirurgii estetycznej. Z kolei amerykańska MTV wyprodukowała program *I Want a Famous Face*, w którym 12 uczestników mogło upodobnić się do swoich gwiazd -idoli, przechodząc serie finansowanych przez stację operacji i zabiegów chirurgicznych³². Operacja plastyczna stała się zatem normą usankcjonowaną przez kulturę popularną.

Podobnie jak coraz więcej osób chciałoby coś poprawić w swoim wyglądzie, rośnie liczba tych, którzy pragną coś udoskonalić w codziennym psychofizycznym funkcjonowaniu swoich ciał i umysłów. Zarówno operacje plastyczne, jak i farmakologia kosmetyczna poprawiają samopoczucie. Odpowiednikiem odmładzającego twarzy liftingu, korekty nosa czy powiększenia piersi będzie poprawianie pamięci, zwiększanie zdolności poznawczych, eliminowanie zmęczenia i senności, zapobieganie traumie, zwalczanie tremy i poprawianie nastroju. Już za kilka lat nie będzie szokować opis, jaki w 2005 r. można było przeczytać w londyńskim „Timesie”: „Sędziowie, którzy przysypiają przy stole sędziowskim, ministrowie gabinetu, którzy nie są w stanie utrzymać czujności podczas pełnienia swych funkcji publicznych, parlamentarzyści, którzy kiwają się sennie i zasypiają przed kamerami telewizyjnymi w Izbie Gmin wszyscy oni ukazywaliby światu i mediom bardziej przebudzone i inteligentne twarze, gdyby wzięli wcześniej małą dawkę Provigilu”³³. Jednostkowy i społeczny wymiar neurofarmakologizacji prędzej czy później doprowadzą także do transformacji w sferze politycznej oraz do narodzin zjawiska, które można będzie określić mianem „farmakopolityki”. Kultura zorientowana na zarządzanie śpiącym i zmęczonym ciałem będzie się w nieunikniony sposób rozlewać także do (bio)politycznej sfery rządzenia.

Dylematy sfarmakologizowanego społeczeństwa

W książce *Du nomadisme. Vagabondages initiatiques* (1997) Michel Maffesoli pisał o świecie końca XX w. „jako o «płynnym terytorium», w którym «słabe i kruche jednostki» natrafiają na «porowatą rzeczywistość». Do owego terytorium przystosować się mogą tylko takie rzeczy lub osoby, które same są płynne, wieloznaczne i znajdują się nieprzerwanie w stadium narodzin i autotransgresji”³⁴. Współcześnie dla coraz większej liczby ludzi w „płynnych” społeczeństwach postindustrialnych sposobem na „nowe narodziny” i autotransgresję staje się stosowanie psychostymulantów. Nie jest to jednak trend, wobec którego można przejść obojętnie, wywołuje bowiem ożywioną dyskusję na temat potencjalnego negatywnego wpływu tych nowych „narzędzi kognitywnego wzmacniania” nie tylko na jednostkę, ale także na społeczeństwo.

Po pierwsze, zacznijmy od pytania czy środki te są faktycznie bezpieczne. W wypadku leków nowej generacji przyjmowanych przez osoby zdrowe jako stymulanty nie są jeszcze znane ewentualne skutki uboczne wynikające z ich długotrwałego przyjmowania. Trudno wszakże wyobrazić

32 *I Want a Famous Face*, „MTV”, http://www.mtv.com/shows/i_want_a_famous_face-2/series.jhtml (28.12.2013).

33 Cyt. w: S.J. Williams et. al., *op.cit.*, s. 847.

34 Z. Bauman, *Płynna nowoczesność*, Kraków 2006, s. 323.

sobie lek, który nie miałby żadnych działań niepożądanych. W testach klinicznych bada się działania uboczne środków w stosunkowo krótkim przedziale czasowym – kilku miesięcy. Nie sposób stwierdzić szkodliwego czy toksycznego wpływu, jaki może się ujawnić po kilku latach ich regularnego przyjmowania. Pojawiają się głosy, iż długotrwałe korzystanie z tych leków może paradoksalnie upośledzać funkcje kognitywne. Dave Woodhouse, dyrektor Cactus Clinic ze School of Social Sciences and Law na Uniwersytecie Teesside, odwołując się do analogii sportu, wątpi, „czy natychmiastowy sukces jest wart potencjalnych fizycznych i mentalnych szkód w późniejszym życiu”³⁵. Innymi słowy, czy korzyści względne (natychmiastowe) powinny dominować nad korzyściami absolutnymi (długookresowymi). Wedle jakiej miary ocenić zyski i ewentualne koszty wynikające z farmakologicznego wspomaganie? Anjan Chatterjee zapytuje wprost: „Czy można tolerować jakiegokolwiek ryzyko, gdy alternatywą pozostaje normalność?”³⁶. Dodatkowo, mimo rozpowszechnionego poglądu, że modafinil i inne nowoczesne środki neurofarmakologiczne nie uzależniają, nowe badania pilotażowe kwestionują tę pewność³⁷. Ryzyko uzależniającego i wyniszczającego wpływu cudownych wspomagaczy kognitywnych ukazuje film *Jestem Bogiem* (2011), w którym eksperymentalny supernarkotyk NZT pozwala na nadludzkie zdolności, jednak kosztem wyjątkowo dotkliwych efektów ubocznych³⁸.

Po drugie, największym złudzeniem jest iluzja, że można będzie zapanować nad potrzebą snu, farmakologicznie nim zarządzając. Wiadomo, że człowiek całkowicie pozbawiony snu w końcu umiera. Psychostymulanty nie mogą stać się substytutem prawdziwego snu, gdyż jedynie oszukują organizm, „mówiąc” mu, że nie potrzebuje (jeszcze) położyć się spać. Nie dostarczają ciału żadnej energii, ale umożliwiają szybsze i efektywniejsze jej zużycie – w rzeczywistości zatem nie wzmacniają, ani nie regenerują. Dlatego też, jak alarmują naukowcy zajmujący się snem, niezwykle niebezpieczna jest próba obchodzenia i kontrolowania potężnych mechanizmów związanych z biologicznym zegarem snu i czuwania oraz rytmów okołodobowych.

Po trzecie, kontrowersje dotyczą wpływu psychostymulantów na jednostkę – jej charakter i tożsamość, a więc na jaźń, by odwołać się do terminologii Carla Gustawa Jünga. Niektórzy postrzegają przyjmowanie wspomagaczy jako praktykę godną potępienia, gdyż takie oszukiwanie natury i innych ludzi może doprowadzić do zachwiania charakteru. Osiągnięcie czegoś pod wpływem stymulantów wydaje się mieć mniejszą wartość, niż dokonanie tego samego w sposób „naturalny”, a więc bez chemicznego wspomaganie. Krytycznie nastawiony do niekontrolowanego (nieregulowanego) rozwoju biotechnologii Francis Fukuyama zauważył, że „terapię zacierają granice między tym, czego dokonujemy sami, a tym, czego pozwala nam dokonać obecność różnych substancji chemicznych

35 T. Tysome, *Pills Provide Brain Boost for Academics*, „Times Higher Education Supplement”, 29 June 2007, <http://www.timeshighereducation.co.uk/story.asp?storyCode=209480§ioncode=26> (10.08.2013).

36 A. Chatterjee, *The Promise and Predicament of Cosmetic Neurology*, „Journal of Medical Ethics”, 2006, 32, s. 111.

37 N.D. Volkow, J.S. Fowler, J. Logan, D. Alexoff, W. Zhu, F. Telang, G.J. Wang, M. Jayne, J.M. Hooker, C. Wong, B. Hubbard, P. Carter, D. Warner, P. King, C. Shea, Y. Xu, L. Muench, K. Apelskog-Torres, Effects of Modafinil on Dopamine and Dopamine Transporters in the Male Human Brain, „JAMA. The Journal of the American Medical Association”, Vol. 301, No. 11, March 2009, s. 1148–1154.

38 *Jestem Bogiem* (*Limitless*, 2011), scenariusz L. Dixon, reżyseria N. Burger.

w naszych mózgach”³⁹, w konsekwencji czego życie i działanie człowieka tracą na autentyczności. Jego zdaniem wzmacniając swoje normalne i ograniczone zdolności, stajemy się mniej autentyczni. Oczywiście, na zasadzie kontrargumentu można zadać pytania: w jaki sposób rozumieć słowa „naturalny” i „autentyczny”? Czy pozostało jeszcze coś naturalnego we współczesnym świecie? Okulary, aparaty słuchowe, rozruszniki serca i inne implanty czy protezy nie są naturalne, a mimo to są powszechnie uznane i nikt nie twierdzi, że ich używanie jest niemoralnym wzmacnianiem ludzkich zdolności. Z drugiej strony, niektórzy uważają przyjmowanie wspomagaczy za swoisty moralny imperatyw kategoryczny. Przykładowo, pewien 66-letni Amerykanin wyznał: „Jestem profesjonalistą, a moim obowiązkiem jest wykorzystanie własnych możliwości dla największej korzyści ludzkości. Jeśli wspomagacze mogą przyczynić się do lepszego «służenia» ludziom, to mam obowiązek je przyjmować”⁴⁰. Jeśli dla dobra i korzyści ogółu naukowiec jest w stanie rozwiązać zagadkę i dokonać przełomowego odkrycia, a muzyk zagrać genialny koncert, to powinno im się zakazać neurofarmakologicznego wspomaganie? Najbardziej wymownie wątpliwości te wyraził David Pearce w swym eseju *The Hedonistic Imperative* (2005)⁴¹. Filozof ten opowiada się za rozwijaniem i powszechnym udostępnieniem terapii i technik maksymalizujących szczęście. Widoczna jest u niego wyraźna inspiracja filozofią Jeremy’ego Benthama – zdaniem Pearce’a celem polityki powinno być udostępnienie osiągnięć neurofarmakologii dla szczęścia i dobra jednostki oraz społeczeństwa.

Neurofarmakologia może być postrzegana jako narzędzie służące konstruowaniu siebie w znaczeniu dopasowywania się do płynnych i ciągle różnicujących się „form i strategii istnienia”. Florencki renesansowy filozof Giovanni Pico della Mirandola w *Mowie o godności człowieka* (1486) głosił, że człowiek jest istotą żywą o różnorodnej, wielokształtnej i nieustannie zmiennej naturze. To, że człowiek urodził się obdarzony możliwością bycia tym, kim być zechce oznacza, iż jest bytem plastycznym. Kosmetyczna psychofarmakologia nadaje nowego znaczenia słowom Mirandoli. Wśród psychologów i socjologów panuje zgoda w kwestii tego, iż tożsamości we współczesnych społeczeństwach postindustrialnych stają się płynne, chwiejne i wątpliwe. Skoro tak, to twierdzenie, że farmakologia kosmetyczna doprowadzi jaźń do tego stanu jest błędne. Konsumpcja psychostymulantów może wzmocnić ten proces, ale go nie wywoła, ponieważ „ja” późnej nowoczesności już jest sfragmentyzowane, rozproszone i niestabilne.

Po czwarte, wątpliwości związane z ewentualnym ograniczaniem wolności jednostki przez społeczeństwo kosmetycznej farmakologii związane są z pytaniem, czy człowieka można zmuszać, wprost lub pośrednio, do przyjmowania wzmacniaczy kognitywnych? Co z grupami, które będą zmuszone do przyjmowania farmaceutyków dla dobra ogółu, na przykład z żołnierzami⁴²? Czy odmowa

³⁹ F. Fukuyama, *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, Znak, Kraków 2008, s. 21.

⁴⁰ Pool Results..., op.cit., s. 675.

⁴¹ D. Pearce, *The Hedonistic Imperative*, BLTC Research, 2005, <http://www.hedweb.com/hedethic/hedonist.htm> (27.12.2013).

⁴² A. Chatterjee, op.cit., s. 111.

przyjęcia psychostymulantów będzie tożsama ze sprzeciwem wykonania rozkazu? Czy może się to stać nowym źródłem dyskryminacji?

Mniej bezpośrednia forma przymusu, którą za Pierrem Bourdieu można określić mianem „przemocy symbolicznej”⁴³, może wynikać z presji społecznej i konkurencji. Stawką może być wówczas kariera albo utrzymanie posady. Rodzi się także poważna wątpliwość, czy rodzice będą ulegać presji otoczenia i zdecydują się pomagać swoim dzieciom w lepszym starcie, karmiąc je lekami poprawiającymi pamięć, koncentrację i zdolności poznawcze? Prawie każdy chciałby zapewnić własnemu potomstwu jak najlepsze życie. Już obecnie w Stanach Zjednoczonych plagą stało się podawanie dzieciom z rzekomym ADHD silnych leków takich jak Ritalin. Pojawia się zatem niepokój, czy psychostymulanty – na zasadzie samospełniającej się przepowiedni – nie zamkną społeczeństwa 24/7 w zakłętej pułapce, doprowadzając do jeszcze większego przyspieszenia tempa życia i pracy, do stawiania sobie i innym coraz wyżej poprzeczek, do jeszcze większej presji zwiększania efektywności i wydajności.

Potencjalne szkody związane z kosmetyczną farmakologizacją społeczeństwa należałoby zatem wiązać z groźbą ograniczania negatywnej wolności jednostek – „wolności od” – w tym wypadku od przymusu poprawiania samego siebie poprzez przyjmowanie sterydów dla mózgu. Społeczeństwo, a być może także decydenci polityczni, gdy pojawi się próba prawnego uregulowania zagadnienia kosmetycznego wzmacniania kognitywnego, staną wszakże przed trudnym dylematem. W jaki sposób rozgraniczyć ten nowy niezagospodarowany teren biopolityki, by zapewnić sprawiedliwą i zgodną z wartościami liberalnymi równowagę między berlińską „wolnością do” farmakologicznego wzmacniania się i „wolnością od” przymusu czynienia tego? Łatwiejsza z moralnego punktu widzenia jest sytuacja, w której jednostka sama chce wspomagać swoje zdolności za pomocą psychofarmakologii. Wówczas, zgodnie z podejściem liberalnym, powinna mieć swobodę wyboru. Jak bowiem przypomina Alan Aldridge, „ludzie są «negatywnie» wolni od ograniczeń, ale też «pozytywnie» wolni w zakresie wyboru z szerokiego spektrum towarów i usług”⁴⁴ chyba, że chcieliby konsumować środki wyjęte spod prawa. Znacznie bardziej problematyczna jest sytuacja zmuszania do farmakologicznego wzmacniania się, bez względu na to, czy wyrażona wprost czy pośrednio. Można by zapytać, jakie stanowisko w tej sprawie zająłby sam Isaiah Berlin? Prawdziwą wolnością była dla niego „wolność negatywna”, gdyż w „wolności pozytywnej”, utożsamianej z istotą demokracji, widział zagrożenie dla wolności jednostkowej⁴⁵. Czy jednak taką stanowczą obronę „wolności negatywnej” uda się utrzymać w ponowoczesnych społeczeństwach liberalnych XXI w.?

Po piąte, pojawiają się dylematy typowo społeczne. Pierwsza zasadnicza obawa dotyczy sprawiedliwości dystrybucyjnej. Czy psychostymulanty, a szerzej farmakologizacja społeczeństwa, nie doprowadzą do nowych stratyfikacji społecznych? Nowe podziały mogą przebiegać nie w oparciu

⁴³ P. Bourdieu, *Language and Symbolic Power*, Polity Press, Malden, MA 1991, s. 164.

⁴⁴ A. Aldridge, *Konsumpcja*, Warszawa 2006, s. 73.

⁴⁵ I. Berlin, *Dwie koncepcje wolności i inne eseje*, Warszawa 1991.

o kryterium klasy, rasy czy płci, ale na tych, którzy, aby osiągać lepsze wyniki w pracy i szkole, przyjmują farmaceutyki, oraz na tych, którzy po nie nie sięgają, gdyż albo nie zgadzają się na taką ingerencję w naturę, albo po prostu ich na to nie stać. Czy powinniśmy obawiać się powstania niewspomaganej i niepoprawianej chemicznie nowej zmarginalizowanej klasy ludzi? Nierówny dostęp do leków, które mają pomóc w zdobyciu lepszego statusu społecznego, może pogłębić nierówności społeczne i skalę wykluczenia. Nie mają zatem racji Philip Zimbardo i John Boyd, pisząc, że: „Wszyscy musimy grać takimi kartami, jakie czas nam rozda. Bez względu na to kim jesteśmy, nie możemy kupić więcej kart, ani też wymienić tych, które trzymamy w ręku”⁴⁶. Celem ich książki *Paradoks czasu* jest pokazanie, w jaki sposób skuteczniej rozgrywać swoje karty, a więc efektywniej gospodarować czasem. Tymczasem w sfarmakologizowanym społeczeństwie nie wszyscy mają takie same karty, coraz więcej osób gra bowiem kartami neurofarmakologicznie znaczone, które przynoszą pewniejsze i łatwiejsze zwycięstwo. Tradycyjne karty i gracze będą coraz częściej przegrywać.

Po szóste, w wymiarze międzynarodowym sztucznie podkręcana wydajność mieszkańców bogatych państw centrum, obsesyjnie kontrolujących swój czas, najprawdopodobniej przyczyni się do ich jeszcze bardziej dynamicznego wzrostu gospodarczego i rozwoju naukowo-technicznego, co zwiększy i tak ogromną już przepaść między Północą i Południem. Idealnie do tego scenariusza pasują prognozy Paula Virilio, który pisał o „*ludach żywiących nadzieję*” i „*ludach pozbawionych nadziei*”. Te pierwsze „akumulują prędkość dającą im dostęp do tego, co możliwe, czyli możliwość planowania i podejmowania decyzji, dostęp do nieskończoności – *prędkość nadzieją Zachodu*”. Te drugie natomiast są „unieruchomione przez niedostatki ich urządzeń technicznych, żyją i utrzymują się przy życiu w świecie skończonym”⁴⁷. Efektem neurofarmakologizacji społeczeństw zachodnich będzie zatem najpewniej wzrost globalnej nierówności i podziałów.

W wypadku rewolucji informacyjnej mówi się nie tylko o „przełomie cyfrowym”, ale także o globalnej jego konsekwencji w postaci „cyfrowej przepaści” (*digital divide*), która zwiększyła dystans dzielący państwa ekonomicznie niedorozwinięte i rozwijające się od liderów światowej gospodarki. Analogicznie można przypuszczać, że „przełom neurofarmakologiczny”, którego jesteśmy świadkami, doprowadzi do podobnej strukturyzacji w polityce światowej: do powstania swoistej „przepaści neurofarmakologicznej”.

Konkluzja

W 1964 r. Corneliu Giurgea, rumuński chemik pracujący w belgijskiej firmie farmaceutycznej UCB, zsyntetyzował piracetam, pierwszy nowoczesny „dobry stymulant”. W celu opisania różnorodnych korzyści związanych ze wzmacnianiem zdolności kognitywnych przy niewielu działaniach niepożądanych, stworzył termin „lek nootropowy”. W XXI w. postęp w neurofarmakologii oraz prze-

⁴⁶ P. Zimbardo, J. Boyd, *Paradoks czasu*, Warszawa 2009, s. 229.

⁴⁷ P. Virilio, *Prędkość i polityka*, Warszawa 2008, s. 66, wyróżnienie w oryginale.

miany społeczne umożliwią prawdopodobnie spełnienie przepowiedni Giurgea, który stwierdził, że „człowiek nie będzie biernie przez miliony lat czekał zanim ewolucja da mu lepszy mózg”⁴⁸. Rozwijając myśl Giurgea, można powiedzieć, że człowiek sam będzie się wzmacniał za pomocą różnorodnych nootropowych neurofarmaceutyków. W związku z tym niektórzy bioetycy zastanawiają się, czy leki prokognitywne pomogą człowiekowi wpłynąć na jego ewolucję.

Kosmetyczna neurofarmakologia, przekształcając naturalne rytmy życia, grozi zniszczeniem szacunku wobec ludzkiej słabości, a tym samym szacunku wobec człowieczeństwa jako takiego. Ograniczone zdolności człowieka, jego naturalne biologiczne ułomności nie powinny być źródłem wstydu. Są jedną z cech człowieczeństwa, którą warto zaakceptować, jeśli nie chcemy przekształcić się w chemicznie wspomaganymi cyborgów.

Summary

The paper discusses the phenomenon of “cosmetic pharmacology”, that is the increasing non-medical use of psychopharmacology for performance enhancement in the postmodern societies. Lifestyle drugs (or smart/design drugs) such as Adderall, Dexedrine, Ritalin, Priligil and Inderol taken by healthy individuals allow to overcome some biological limitations of the human body. They enable boosting efficiency and keeping up to the growing demands of the societies in which life and work are constantly seeding up. The pharmacologization of everyday life, however, rises some serious ethical dilemmas concerning human agency and character, justice and social divides, as well as freedom and free will

Keywords

cosmetic pharmacology; psychopharmacology; smart/design drugs; cognitive enhancement; ethics

⁴⁸ Cyt. w: W. Armstrong, *op.cit.*, s. 64.

FILOZOFIA TECHNOLOGII

To pierwszy tom cyklu poświęconego refleksji filozoficznej nad technologią w cyfrowym świecie oraz jej implikacjami w poszczególnych praktykach społecznych. Zawarte tu teksty teoretyków i myślicieli pełne są niepokojących pytań, które zadaje sobie niemal każda istota ludzka w dobie zawrotnego postępu technologicznego. Ale czytelnik znajdzie tu także dogłębne rozważania nad tymi dylematami oraz pojawiające się w wyniku tych refleksji odpowiedzi.



E-naukowiec

ISBN 978-83-936418-9-5



9 788393 641895