

## Kultura, technika, kapitalizm

Zdolność do wytwarzania i eksploatacji obiektów technicznych cechuje nie tylko ludzi. Wiele gatunków zwierząt świadomie posługuje się narzędziami. Wiele gatunków tworzy też złożone struktury społeczne, jednak gatunek ludzki niewątpliwie wyróżnia zdolność, czy wręcz konieczność, tworzenia kultury. Człowiek, jak każda istota biologiczna, w procesie ewolucji został zaprogramowany genetycznie do funkcjonowania w środowisku. Różni się jednak od innych istot tym, że do świadomego doświadczania rzeczywistości potrzebuje jej symbolizacji [Deacon, 1997]. To właśnie zdolność do tworzenia symbolicznych reprezentacji świata leży u podstaw złożonych kompetencji komunikacyjnych *homo sapiens*.

Porozumiewanie się w oparciu o wymianę symboliczną wymaga z kolei stosowania rozwiązań umożliwiających ekspresję symboli i wyrażanych przez nie stanów umysłu na nośnikach fizycznych – za pomocą fal dźwiękowych, znaków nanoszonych na nośniki stałe czy układów choreograficznych wyrażających znaczenie poprzez ruchy ciała.

W konsekwencji swych szczególnych kompetencji – symbolizacyjnej i kulturotwórczej – świadome jednostkowe i społeczne życie człowieka dokonuje się w przestrzeni wirtualnej: „Opowiadamy historii o rzeczywistych doświadczeniach i wymyślamy opowieści o zdarzeniach wymaganych, a nawet wykorzystujemy te opowieści, by organizować swoje życie. Dosłownie przeżywamy życie w dzielonym z innymi wirtualnym świecie” [Deacon, 1997, s. 22].

Kultura związana jest więc z techniką od zarania. Konieczność pracy z symbolami zachęca do poszukiwania sposobów i narzędzi zwiększających efektywność procesów przetwarzania symbolicznego. Rozwój środowiska życia człowieka, owej „rzeczywistości wirtualnej”, wymaga zarówno tworzenia nowych form ekspresji symbolicznej, jak i nowych narzędzi umożliwiających tę ekspresję. Sztuka i wynalazczość napędzają się wzajemnie. Pierwsza poszukuje nowych sposobów symbolizacji rzeczywistości i jej rozumienia. Druga nieustannie dostarcza nowych mediów.

Wynalazki, stając się źródłem nowych napięć i możliwości, przyczyniają się do powstania afordancji – pól dla nowych praktyk i form ekspresji kulturowej [Urry,

2007]. Kultura, przez swój nierozzerwalny związek z techniką, jest więc złączona także z innymi sferami życia społecznego – ze światem władzy i gospodarki – w których technika odgrywa ważną rolę. Trudno o lepszą ilustrację tego związku niż wystawa „The ice age art” zorganizowana na przełomie 2012 i 2013 roku w British Museum. Ponad sto eksponatów i dzieł sztuki stworzonych przez artystów sprzed dziesiątków tysięcy lat skłania recenzenta dziennika „The Guardian” do uwagi: „Wkraczamy do świata malarzy i rzeźbiarzy, którzy mogli stworzyć te obiekty w złożonych społecznościach zdolnych do wspierania takich pracowników. Przygotowywali narzędzia, mieszały farby, rzeźbili reliefy, stawiali rusztowania, by wykonać murale w jaskiniach, zupełnie tak, jakby robili to dzisiaj” [Jenkins, 2013]. Żyli w świecie zamieszkanym przez mamuty, lecz świat ich wyobraźni i relacji międzyludzkich był nie mniej złożony niż świat współczesnego człowieka i podobnie zawieszony pomiędzy potrzebą wyrafinowanej ekspresji artystycznej a pasją zniszczenia wyrażającą się w nieustannych wojnach [Keeley, 1996].

Rzeź i kultura, jakkolwiek nieprzyjemnie to brzmi, były i są filarami cywilizacji [Hanson, 2002], a obie te ludzkie skłonności – do tworzenia i przemocy – łączy technika. Taniec wyraża potrzeby estetyczne, a jednocześnie jest techniką komunikacyjną wspomagającą budowanie jedności wspólnoty. Ma także zastosowanie militarne, gdy w formie musztry przekształca jednostki w zjednoczoną w czasie i przestrzeni całość, narzędzie dystrybucji przemocy [McNeill, 1995]. Siła kultury wynika jednak nie tylko z faktu, że związane z nią techniki można wykorzystać w innym celu – militarnym lub gospodarczym. Źródłem tej siły jest także sposób symbolizacji rzeczywistości, od którego zależy właściwe wykorzystanie techniki.

Epaminondas zwyciężył w bitwie pod Leuktrami, bo zastosował nowy, skośny szyk bojowy. Źródłem innowacji militarnej była innowacja kulturowa – nowa filozofia traktująca świat jako przestrzeń izomorficzną, której kierunkom nie można przypisać wartości etycznej [Vidal-Naquet, 2003]. A skoro każdy kierunek świata jest tak samo dobry, to przywiązanie do tradycyjnej mądrości (lewa strona jest gorsza, prawa lepsza) stało się zwykłym szkodliwym zabobonem.

Wystarczyło tylko (z dzisiejszej perspektywy) nieco przemeblować „wirtualną rzeczywistość”, w której żyli starożytni Grecy, by radykalnie zwiększyć efektywność techniki wojskowej. Nie inaczej jest dzisiaj, gdy kultura popularna i technika wojskowa napędzają się wzajemnie w ramach „kompleksu militarno-rozrywkowego” [Halter, 2006]. Najlepszym potwierdzeniem są słowa księcia Harry’ego, służącego w brytyjskim kontyngencie wojskowym w Afganistanie, o pracy strzelca pokładowego i drugiego pilota helikoptera Apache: „to dla mnie radość, ponieważ jestem jednym z tych ludzi, którzy kochają grać na Playstation i Xbox, lubię więc myśleć, że ze swoimi wyrobionymi kciukami jestem najprawdopodobniej użyteczny” [Boone, 2013].

Relacje między techniką a kulturą, czyli zdolnością do symbolicznego przedstawiania rzeczywistości, interesowały wielu badaczy. Szczególnie ciekawe są

analizy kanadyjskiego uczonego Marshalla McLuhana. Do dziś posługujemy się jego metaforami, nie do końca pamiętając ich oryginalne znaczenie. Rzadko które stwierdzenie wzbudza więcej nieporozumień niż kultowe „żyjemy w globalnej wiosce” [McLuhan, Fiore, 1967, s. 63]. McLuhan daleki był od sentymentalnego przekonania, że rozwój mediów elektronicznych przyczyni się do budowy globalnej zintegrowanej społeczności. Przeciwnie, „globalna wioska” oznacza porzucenie kultury indywidualizmu – właściwej światu druku – i powrót do społeczności neoplemiennych, budowanych w oparciu o emocje i wspólne przeżywanie wydarzeń. Świat „globalnej wioski” to świat, w którym czas i przestrzeń tracą znaczenie, ustępują doświadczeniu jednoczesności, a rytm wydarzeń określają plemienne bębny cyfrowych mediów.

Kanadyjski badacz jako jeden z pierwszych zrozumiał znaczenie techniki jako rozszerzenia ludzkich zmysłów, pokazując koewolucję wynalazków technicznych i kulturowych. „Jeśli nowa technika rozszerza jeden lub więcej naszych zmysłów na zewnątrz, do świata społecznego, to w tej kulturze powstaną nowe stosunki pomiędzy naszymi zmysłami. Jest to porównywalne z tym, co się dzieje, kiedy dodamy nową nutę do jakiejś melodii. A kiedy w naszej kulturze zmieniają się stosunki pomiędzy zmysłami, wówczas to, co wcześniej wydawało się klarowne, staje się nieprzejrzyste, a to, co było niejasne czy nieprzejrzyste, staje się półprzejrzyste” [McLuhan, 2001, s. 191].

Nowe rozwiązania techniczne zmieniają percepcję świata i wpływają na konstrukcję „przestrzeni wirtualnej”, w której żyje człowiek – w związku z tym wymagają nowej kultury, nadającej znaczenie i sens nieznanym wcześniej doświadczeniom. Wynalazek Gutenberga był z jednej strony kontynuacją „rewolucji technologicznej” zainicjowanej przez wynalazek alfabetu fonetycznego [tamże], z drugiej strony kładł podwaliny pod zupełnie nową cywilizację „kapitalizmu druku” [Anderson, 1997]. Maszyna drukarska wprowadziła mechanizację i seryjność wytwarzania dóbr oraz zapowiadała taśmę produkcyjną – ukoronowanie gospodarki przemysłowej.

Tak jak cywilizacja druku była kontynuacją starogreckiej cywilizacji alfabetu, tak kultura druku kontynuowała tradycję starożytniej humanitas [Sloterdijk, 2010]. Jak wyjaśnia Peter Sloterdijk, humanistyczny projekt był swoistą technologią kształtowania człowieka za pomocą lektury. Praca z tekstem wyrwała jednostkę ze zwierzęcej kondycji barbarzyńcy, dla którego najwyższą formą wspólnotowego przeżycia był cyrkowy spektakl, widowiska oparte na emocjach i brutalnej przemocy.

Druk umożliwił upowszechnienie humanistycznego ideału kultury opartej na tekście, z wieloma jednak nieoczekiwanymi konsekwencjami – kulturowymi, politycznymi, społecznymi i gospodarczymi. Książka stała się jednocześnie nowym medium, które umożliwiło przebudowę „wirtualnej rzeczywistości” i budowę nowego typu „wspólnoty wyobrażonej” – nowoczesnego narodu [Anderson, 1997].

Błyskawiczne upowszechnienie druku umożliwiło rozwój nowej praktyki kulturowej – samotnej, cichej lektury. Odkrycie, że Biblię można czytać bez pośredników, nie tylko dostarczyło argumentów ruchom religijnej reformy, lecz także stało się zaczynem rozwoju kultury indywidualizmu. Biblia szybko przestała jednak wystarczać – nowe medium drukowanej książki wymagało nowych treści. Idealnym spełnieniem tego oczekiwania stała się powieść Miguela de Cervantesa *Przemysłny szlachcic Don Kichote z La Manchy*, której pierwszy tom ukazał się w 1605 roku.

Tytułowy bohater jest człowiekiem już w pełni ukształtowanym przez cywilizację i kulturę druku, żyje całkowicie zanurzony w „rzeczywistości wirtualnej” wykreowanej pod wpływem lektury książek. W słynnej interpretacji Iwana Turgieniewa z eseju *Hamlet i Don Kichot* hiszpański szlachcic to zapowiedź przyszłych ideologów, zaangażowanych intelektualistów przedkładających przywiązanie do idei nad życiowy krytycyzm. Don Kichot żyje wyłącznie w wirtualnym świecie książek, gdy przestaje czytać, umiera – dosłownie.

Powieść Cervantesa była jednak nie tylko zapowiedzią nadejścia wieku ideologii, ale także tekstem dotyczącym istoty rodzącego się przemysłowego kapitalizmu i nowego wyzwania – intelektualnego piractwa [Johns, 2009]. Cervantes jako autor, a Don Kichot jako bohater musieli walczyć z nielegalnymi podróbkami oryginału, które nie dość, że odbierały autorowi należny dochód, to jeszcze fałszowały prawdziwą historię rycerza z La Manchy. To także dlatego musiał on umrzeć – w ten tylko sposób można było położyć kres nieprawdziwym historiom wychodzącym spod drukarskich pras fałszerzy.

Wynalazek druku oznaczał więc początek nowoczesności i nowoczesnego systemu społeczno-gospodarczego – kapitalizmu. Projekt *humanitas* uzbrojony w książki – maszyny do uczenia – przekształcił się w burżuazyjną pedagogikę [Sloterdijk, 2010]. To właśnie pedagogika stosowana przez nowoczesne państwa za pomocą skoordynowanej lektury tych samych tekstów opublikowanych w tym samym języku tworzyła z indywidualistów nowoczesny naród [Anderson, 1997], a dalej opinię publiczną [Tarde, 1904] i w końcu społeczeństwo masowe.

Książka jest jednocześnie wytworem wyrafinowanej kultury i pierwszym towarem produkowanym masowo. Aura wartości duchowej związana z lekturą doskonale osłania kapitalistyczny, komercyjny wymiar wydawniczych przedsięwzięć. A to one właśnie torują drogę do społeczeństwa konsumpcyjnego – książki były pierwszym towarem wręczanym masowo jako świąteczny prezent; instytucja kredytu konsumenckiego także rozwinęłaby się wolniej, gdyby nie potrzeba finansowania zakupu encyklopedii [Striphas, 2009].

W książce oraz kulturze i przemyśle druku odczytać można całą ambiwalentną złożoność przemysłowego kapitalizmu i związanego z nim społeczeństwa masowego. Niematerialny wytwór pracy twórczej – treść – znajduje wyraz w materialnym nośniku. Materialność tego nośnika decyduje o ekonomice produkcji wydawniczej, a ta z kolei zwrótnie oddziałuje na kulturę. Druk niezwykle ułatwił

kopiowanie i upowszechnianie kultury. Samo medium ma jednak charakter skończony i obowiązuje w nim ekonomika oraz ograniczenia produkcji przemysłowej, a więc prawo malejących przychodów oraz fizyczne bariery.

Nawet największa drukowana encyklopedia musi być skończonym zbiorem tomów, jeśli znaleźć ma realnego nabywcę. Przez 250 lat za wzorzec służyła *Encyclopaedia Britannica*. Pierwsza jej edycja opublikowana w latach 1768–1771 liczyła 3 tomy, kolejna już 10, ostatnia z 2010 roku doszła do 32 tomów. Materialne ograniczenie medium zmuszało zespół redakcyjny do intensywnej selekcji zarówno haseł, jakie warto przedstawić czytelnikom, jak i wielkości tej ekspozycji. Fizyczna forma encyklopedii wynikająca z możliwości technicznych i warunków ekonomicznych służyła legitymizowaniu szczególnego rodzaju kultury – hierarchicznej, nadającej sankcję ważności i prawomocności różnego rodzaju praktykom i zjawiskom.

To wszystko, co nie znalazło miejsca w encyklopedii, nie zasługiwało na miano kultury. To, co się tam znalazło, było odpowiednio zaklasyfikowane i przedstawione, a o wartości zagadnienia decydowała sama jego „obiektywna” prezentacja oraz ilość poświęconego miejsca. Książka, pojmowana jako treść, była wyrazem kultury swojego społeczeństwa. Książka, jako medium i technologia, wyrażała prawdę o strukturze władzy w społeczeństwie, przemocy i opresji. Trudno o lepszy i bardziej złowieszczy wyraz ambiwalentnej natury książki niż „antropodermiczna bibliopegia” (*anthropodermic bibliopegy*) – zwyczaj oprawiania woluminów w ludzką skórę, praktykowany co najmniej od XVII wieku. Tej modzie nie ulegali wcale ludzie pokroju Hannibala Lectera, lecz przedstawiciele kulturalnych elit swoich czasów [Striphos, 2009]. Jeśli nie można wyobrazić sobie zagłady bez nowoczesności [Bauman, 1992], to trzeba też się zgodzić, że nie byłoby nowoczesności, a więc i zagłady, bez druku i książki.

Protoprzemysłowa technologia druku otworzyła drogę dla nowoczesnego społeczeństwa przemysłowego, ale żeby mogło ono w pełni się rozwinąć, potrzebne było coś jeszcze: rewolucja kulturowa polegająca na uznaniu, że nowość, zmiana i innowacja są lepsze od stabilności opartej na przywiązaniu do tradycji i nieustannym powtarzaniu dawnych rytuałów. Druk stworzył możliwości, a ich wykorzystaniu służyła nowa metakultura – metakultura nowości [Urban, 2001]. Jest to sposób, w jaki kultura mówi o sobie – zarówno poprzez własne wytwory, jak i przez ład instytucjonalny. Jeśli nowość zaczyna być wartością (a sprzyjają temu afordancje stworzone przez technologię druku, umożliwiające masowe wytwarzanie dóbr kultury), to potrzebne są mechanizmy oceny i waloryzowania, w jakim stopniu nowe dzieło (np. powieść) różni się od tego, co napisano i opublikowano wcześniej. Czytelnik kupi nowy tom, jeśli zyska pewność, że inwestuje w towar, którego jeszcze nie ma na półce. Nie może tego ocenić przed zakupem, pomoże mu w tym jednak fachowa opinia recenzenta, krytyka.

Nad kulturą szybko rozrasta się warstwa metakultury, a jej wzrostowi sprzyjają kolejne innowacje w świecie mediów, zwłaszcza rozwój prasy codziennej i periodycznej. Regularność publikacji tworzy niejako automat kreujący popyt na nowość. Każdy numer gazety lub czasopisma wymaga nowych treści – recenzji, omówień, analiz, które z kolei domagają się nowych dzieł nadających się do analizowania i krytykowania. Wynalazek prasy rotacyjnej i umasowienie prasy w XIX wieku spowodowały taki głód treści, że najlepsze pióra tamtych czasów nie nadążały z pisaniami, by zaspokoić popyt. Trudno sobie wyobrazić powieści Henryka Sienkiewicza lub Bolesława Prusa bez prasy codziennej i metakultury nowości, zmuszających autorów do systematycznej, przemysłowej wręcz pracy twórczej, by zdążyć z kolejnym odcinkiem przed zamknięciem wydania [350 lat..., 2012].

Umasowienie i utowarowienie produkcji kulturowej, umożliwione przez nowe technologie przetwarzania i reprodukcji treści symbolicznych, rodzi wiele wyzwań natury prawnej, ekonomicznej i politycznej, z którymi niezmiennie borykamy się do dzisiaj. W epoce przednowoczesnej koszt wytworzenia kopii niewiele się różnił od kosztu wytworzenia oryginału. Druk zmienił ekonomikę produkcji kulturowej, obniżając radykalnie koszty kopiowania. Twórca znalazł się w niekorzystnej pozycji przetargowej wobec wydawcy (kapitalisty), który dysponując odpowiednimi środkami, kontrolował łańcuch produkcji i dystrybucji.

Proces uznawania praw twórców do ochrony integralności swoich dzieł, a także do godziwego wynagrodzenia trwał ponad dwieście lat, licząc od uruchomienia prasy drukarskiej przez Gutenberga. Wymagał zarówno nowej filozofii uznającej walor indywidualnej twórczości, jak i rewolucji politycznych wcielających w życie ideały liberalizmu i indywidualizmu. To nie przypadek, że system monopolu, z jakiego cieszyli się angielscy wydawcy, został zniesiony w 1695 roku, co było jednym z efektów chwalebnej rewolucji i interwencji m.in. Johna Locke'a. System monopolu wydawców zastąpił w 1710 roku Statut królowej Anny – pierwszy akt prawnoautorski. We Francji system monopolu został zastąpiony instytucją *droit de l'auteur* w wyniku rewolucji francuskiej [Johns, 2009].

System praw autorskich oczywiście nie ochronił twórców przed nielegalnym kopiowaniem. Brytyjcy pisarze narzekali w XIX wieku, że cierpią z powodu amerykańskich „piratów” – Stany Zjednoczone nie respektowały zagranicznych praw autorskich. Okazało się jednak, że dwuznaczna pod względem prawnym sytuacja stała się źródłem innowacji biznesowych i technologicznych, które doprowadziły do rozkwitu supernowoczesnego przemysłu wydawniczego w USA. Henry Carey, superwydawca i jednocześnie „superpirat”, potrzebował zaledwie 28 godzin, by wydrukować nakład powieści Waltera Scotta ze składu przywiezionego z Atlantyku [Johns, 2009].

Ponieważ w konkurencyjnej walce liczyły się dosłownie godziny, istota biznesu polegała na tym, żeby jak najszybciej i jak najtaniej wydrukować oraz wprowadzić do księgarń jak najwięcej egzemplarzy. Piractwo wydawnicze sprzyjało więc de-

mokratyzacji kultury i, paradoksalnie, nie szkodziło autorom – przynajmniej tym najbardziej poczytnym, jak Charles Dickens. Amerykańscy wydawcy gotowi byli płacić im z góry pokaźne kwoty, byle jak najszybciej dostać treści, na które czekał głodny rynek.

Umasowienie produkcji kulturowej, polegające na kopiowaniu, zwróciło uwagę filozofów zastanawiających się nad konsekwencjami estetyzacji życia, która za pośrednictwem mediów zaczęła dotyczyć także sfery publicznej i świata polityki. Do ponurych wniosków doszedł Walter Benjamin, który – kończąc swój esej *Dzieło sztuki w dobie możliwości jego reprodukcji technicznej* – stwierdził, że estetyzacja polityki wiedzie do faszyzmu: *fiat ars, pereat mundus*. To hasło włoskich futurystów, którzy torowali drogę faszystom, zarażając fascynacją szybkością, zmianą, pasją śmierci i destrukcji [Benjamin, 2008].

Umasowienie kultury – zarówno w sensie praktyk wytwórczych, jak i uczestnictwa w kulturze – nie byłoby jednak możliwe, gdyby nie uboczne skutki rozwoju techniki i przemysłowego kapitalizmu zdiagnozowane już przez Karola Marksa. Analizując logikę działania kapitału, dostrzegł on, że proces akumulacji polegać będzie na zastępowaniu pracy ludzkiej pracą maszyn tworzących system wyrażający mózg społeczny (*general intellect*), czyli wiedzę społeczną zakumulowaną w rozwiązaniach technicznych [Marks, 1986]. Automatyzacja miała prowadzić do wzrostu wyzysku i podporządkowania człowieka logice maszyn. Doprowadziła jednak także do zwiększenia wydajności produkcji, a w efekcie – do średniego wzrostu zamożności i pojawienia się kategorii czasu wolnego.

Czas wolny i pojawienie się wolnych dochodów w związku ze wzrostem zamożności oznaczały nowe możliwości konsumpcji i uczestnictwa w kulturze. Zwiastunem nowych czasów stała się innowacja George'a Eastmana z 1888 roku – aparat fotograficzny na błonę zwojową oraz związany z nim pomysł biznesowy – fotografia jako usługa, zgodnie z hasłem „ty naciskasz migawkę, my robimy resztę”. Od tej chwili, by robić zdjęcia, już nie trzeba było być zawodowcem – ci czekali w laboratoriach gotowi obsłużyć klienta-amatora. Tak narodziła się firma Kodak i masowa kultura amatorska.

Wydawać by się mogło, że wszystkie tematy, którymi żyje dziś świat kultury – piractwo i prawa autorskie, umasowienie produkcji kulturowej i kult amatora, mediatyzacja sfery publicznej – zostały już dawno omówione, zbadane i opisane. To prawda, tematy nie zmieniają się, jednak w XX wieku radykalnie zmienił się kontekst, w jakim należy je rozpatrywać.

Zacznijmy od wspomnianej „globalnej wioski”, która nastąpiła za sprawą masowych mediów elektronicznych i globalnej komunikacji. Epoka telewizji oznaczała koniec „Galaktyki Gutenberga” i śmierć „człowieka książki” – formacji antropologicznej powstałej w wyniku rozwoju indywidualistycznej kultury tekstu. Za sprawą komunikacji elektronicznej czas i przestrzeń ulegają anihilacji, pozostaje natychmiastowość i jednoczesność, wspólne przeżywanie emocji dawkowanych przez

telewizję [McLuhan, 2004]. Książka nadal pozostaje ważną technologią uczenia się, przestaje jednak pełnić funkcję, jaką miała w przedelektronicznej epoce guttenbergowskiej.

W cieniu telewizji rozwijała się jednak inna technologia oparta na elektryczności. Dojdziemy do niej, analizując niektóre nurty refleksji nad recepcją rzeczywistości i procesami kognitywnymi zachodzącymi w umyśle. Świat postrzegamy zmysłami, jednak bodźce zewnętrzne – obrazy, dźwięki, zapachy nie tworzą jeszcze obrazu rzeczywistości i wymagają przełożenia na pojęcia dostępne umysłowi. Odbiciem świata tych pojęć jest język. Jest on jednocześnie bramą otwierającą świadomy dostęp do rzeczywistości i filtrem, który redukuje nieskończoną różnorodność świata do skończonej liczby jego odbić w umyśle. Każdy, kto choć trochę interesował się lingwistyką, musiał natrafić na hipotezę Sapira-Whorfa. Głosi ona właśnie, że sposób, w jaki ludzie przedstawiają sobie rzeczywistość, zależy bezpośrednio od języka, jakim się posługują [Whorf, 1982]. Mówiąc bardziej obrazowo, inaczej widzą świat Eskimos i Polak, nawet jeśli patrzą na ten sam zaśnieżony stok.

Hipoteza ta, czy też raczej „zasada językowego relatywizmu” sformułowana w okresie międzywojennym przez Benjamina Lee Whorfa i Edwarda Sapira, była wielokrotnie podważana, co jednak nie zmienia faktu, że miała istotny wpływ na rozwój myślenia o komputerach. Podobnie jak prace mniej dziś pamiętanego Polaka Alfreda Korzybskiego, niezwykle barwnej postaci, twórcy semantyki ogólnej. Korzybski stwierdził, że postrzeganie rzeczywistości to wieloetapowy proces. W jego trakcie fizyczne impulsy z otoczenia stopniowo tłumaczone są na impulsy elektrochemiczne w organizmie, te na stany organizmu (uczucia, odruchy), by w końcu znaleźć wyraz w pojęciach wyrażonych w języku [*Perception...*, 1951].

Korzybski skonstruował swą analizę słynnym stwierdzeniem, że „mapa to nie jest terytorium” – ludzki umysł ma dostęp do mapy, która jest tylko przybliżeniem rzeczywistości. To stwierdzenie zainspirowało jednego z pionierów cybernetyki i badacza procesów poznawczych, Gregory’ego Batesona. Skoro „mapa nie jest terytorium”, to każda dostrzeżona i uświadomiona różnica między istniejącą mapą a rzeczywistością jest informacją, nową porcją faktów zmuszających do zmodyfikowania mapy [Bateson, 1972].

Bateson, nie chcąc być gorszym od Korzybskiego, zaproponował własną definicję informacji – to różnica, która czyni różnicę. Choć stwierdzenie to brzmi nieco ezoterycznie, łatwo je wytłumaczyć. Informacją są jedynie te sygnały z otoczenia, które nie tylko zostały odebrane przez zmysły, lecz także spowodowały zmianę „mapy”, czyli mentalnego obrazu rzeczywistości. Widząc błyski na horyzoncie i słysząc dudnienie, ktoś może stwierdzić: ale fajerwerki, potrafią się ludzie bawić. Ktoś inny te same sygnały zinterpretuje inaczej – zbliża się zbrojna ofensywa, pora się ewakuować. Te same sygnały są źródłem dla zupełnie innych informacji, na podstawie których powstają odmienne obrazy rzeczywistości.



Inną, bardzo konkretną ilustracją sposobu, w jaki język i związany z nim aparat pojęciowy kształtuje postrzeganie rzeczywistości, jest historia konkwisty – Indianie byli zupełnie nieprzygotowani na zmierzenie się ze zjawiskiem spoza ich słownika. Biali, opancerzeni rycerze na koniach, uzbrojeni w broń palną sprawili niezwykle poznawczy kłopot. Brak odpowiednich pojęć spowodował trudności w interpretacji najazdu – potraktowano go bardziej w kategoriach nadnaturalnej interwencji niż napadu garstki wymęczonych długą podróżą zabijaków. Ten błąd kosztował upadek kilku wielkich cywilizacji.

Podobne błędy interpretacyjne, mające swe źródło w używanym na co dzień języku i wspierających go pojęciach, niemal doprowadziły do termojądrowej zagłady świata w 1983 roku. Amerykanie i Sowieci zupełnie inaczej interpretowali sygnały związane z rozmieszczeniem rakiet średniego zasięgu w Europie Zachodniej, a także z sowiecką operacją wywiadowczą RIAN. W rezultacie doszło do eskalacji napięcia, a strategiczne siły uderzeniowe po obydwu stronach żelaznej kurtyny czekały w pełnej gotowości bojowej.

Czy można coś zrobić z tą różnicą między mapą a terytorium, między obiektywną rzeczywistością a jej postrzeganiem? Czy można ją zmniejszyć? Rozwiązania problemu jako jeden z pierwszych wizjonerów podjął się Vannevar Bush. Podczas wojny pełnił funkcję doradcy naukowego prezydenta USA, mógł też pochwalić się dorobkiem w projektowaniu maszyn obliczeniowych, analogowych poprzedników późniejszych komputerów.

Bush w swej analizie wyszedł od faktu oczywistego – cywilizacja staje się coraz bardziej złożona, czego wyrazem jest choćby lawinowo rosnąca liczba publikacji naukowych. Rośnie więc również problem z efektywnym analizowaniem informacji potrzebnych do tego, by stworzyć odpowiednie „mapy” rzeczywistości. Wcześniej ludzie radzili sobie, wykorzystując różne wynalazki (pismo, druk) pomagające opanować tę postępującą złożoność. Czas na rozwiązania wspomagające sam proces intelektualnej analizy rzeczywistości. W eseju *As we may think*, opublikowanym w 1945 roku w magazynie „The Atlantic”, Bush nakreślił wizję systemu – protezy ludzkiego umysłu. Nadał mu nazwę „memex” – w istocie był to szkic współczesnego internetu, czyli sieci umożliwiającej szybki dostęp do rozproszonych zasobów wiedzy zarejestrowanej w różnych formatach [Bush, 1945].

Rewolucyjny esej, choć bardziej wizjonerski niż odnoszący się do konkretnych technicznych możliwości, znalazł znakomite rozwinięcie w późniejszych pracach – m.in. Stanisława Ulama, polskiego matematyka i Josepha Licklida, amerykańskiego pioniera informatyki. Licklider zapowiadał, że dojdzie do symbiozy komputerów z ludźmi, dostrzegał jednak jeden kluczowy problem – różnice językowe. Ludzie posługują się językami naturalnymi, a maszyny do sprawnego działania potrzebują programów wyrażonych w sztucznych językach technicznych.

W końcu w 1962 roku ukazała się niezwykła publikacja kładąca podwaliny pod drugą rewolucję informatyczną, związaną z rozwojem komputerów osobistych, in-

terfejsów graficznych i sieci. Do tego czasu komputer był zazwyczaj traktowany zgodnie z pierwotnym znaczeniem tego słowa – miano komputerów nosiły rachmistrzynie zatrudniane w czasie II wojny światowej do wykonywania obliczeń, np. potrzebnych, by tworzyć tablice artyleryjskie. Komputery elektroniczne zastąpiły rachmistrzynie, stając się superszybkimi liczydłami.

Douglas Engelbart ze Stanford Research Institute, zainspirowany m.in. pracami Korzybskiego, Sapira i Whorfa, postanowił spojrzeć na komputer inaczej [Bardini, 2000]. Dostrzegł w nim maszynę, która nie tyle szybko liczy, ile jest zdolna do przetwarzania symboli. Może więc wkroczyć pomiędzy człowieka a rzeczywistość jako swoista proteza wspomagająca ludzki intelekt. Skoro mentalne mapy zależą od sposobu, w jaki człowiek zinterpretuje sygnały, to komputer może ten proces znakomicie wspomóc. Zwłaszcza jeśli będzie to maszyna umożliwiająca „naturalną” komunikację, za pomocą gadżetów, takich jak mysz, piórko świetlne, graficzny interfejs (znany dziś jako popularne okienka).

Engelbart opisał to wszystko w eseju *Augmenting human intellect. A conceptual framework* [Engelbart, 1962]. A potem to, co opisał, zaczął realizować, konstruując m.in. mysz komputerową. W końcu, w 1968 roku przygotował legendarną prezentację, podczas której pokazał, jak będzie wyglądał świat za kilkadziesiąt lat. Choć pierwsza transmisja internetowa miała nastąpić dopiero w 1969 roku, Engelbart już wcześniej pokazał, jakie zalety wynikają z możliwości współpracy dwóch komputerów połączonych siecią. Możliwość wspólnej pracy nad dokumentem i inne funkcje, które dziś uznajemy za oczywiste, wtedy jawiły się niemal jako czary.

Wizja Engelbarta spełniła się niemal co do joty – zyskaliśmy protezy intelektu. Tyle tylko, że lekarstwo na rosnącą złożoność cywilizacji zadziałało jak farmakon. Pojęcia tego używa Bernard Stiegler, francuski filozof techniki. Farmakon to substancja, która w małych ilościach leczy, jednak przedawkowana sama staje się powodem choroby. Komputery rozwiązały wiele problemów, ułatwiając ludziom radzenie sobie z różnymi wyzwaniami, jednocześnie jednak spowodowały bardzo wiele nowych zagrożeń [Stiegler, 2010].

Największe z nich polega na tym, że komputer jako proteza intelektu nie jest urządzeniem mechanicznym, jak np. protezy ruchu. Wkracza pomiędzy umysł a rzeczywistość. Z jednej strony ułatwia przetwarzanie informacji. Z drugiej jednak staje się kolejnym elementem opisanego przez Korzybskiego wieloetapowego procesu tworzenia mentalnych map. Elementem, który jest sterowany oprogramowaniem komputerowym, czyli tekstem napisanym w specjalnym technicznym języku. W rezultacie zasada relatywizmu językowego zamiast stracić na znaczeniu, nabrała jeszcze większej mocy.

W tej chwili wpływ na postrzeganie rzeczywistości ma nie tylko naturalny język, jakim posługuje się obserwator, lecz również oprogramowanie skomputeryzowanych urządzeń, jakimi się on wspomaga. By lepiej zrozumieć ten problem, warto odwołać się do spostrzeżenia Manuela Castellsa, wybitnego socjologa bada-

jącego cywilizację informacyjną. Przekonuje on, że współcześni ludzie żyją w „wirtualności rzeczywistej” [Castells, 2008]. Inaczej – większość informacji o świecie czerpią za pośrednictwem technologii medialnych, takich jak telewizja i w coraz większym stopniu internet. Warto również przypomnieć sobie mądrość ludową epoki internetu – jeśli czegoś nie ma w Google, to nie istnieje.

Jaki jest wniosek z tych dwóch stwierdzeń? Większość informacji o rzeczywistości czerpiemy ze źródeł takich jak wyszukiwarka Google. To, jakie informacje tam znajdziemy, zależy jednak od oprogramowania. I tak, jak Eskimos, patrząc na ten sam stok pokryty śniegiem, dostrzeże inną rzeczywistość niż Polak, tak internauta z Płocka, siedząc przed takim samym okienkiem Google i zadając to samo pytanie, uzyska inne informacje niż internauta z Londynu. Choćby dlatego, że wyniki są dostosowywane do profilu użytkownika [Pariser, 2011].

Cywilizacja druku i kultura książki oparte były jednocześnie na indywidualizmie i społecznej integracji w ramach „wspólnoty wyobrażonej” [Anderson, 1997]. Kultura zyskiwała w tym procesie wsparcie ze strony ekonomiki medium. W cywilizacji cyfrowej i kulturze internetu ekonomika medium sprzyja fragmentacji [tamże], a potrzebę integracji zaspokajają neoplemienna telewizja. W rezultacie radykalnie zmienia się funkcja kultury – gdy ustają powody ekonomiczne, ustaje także racja dla hierarchicznego ładu w kulturze, jaki wyrażała *Encyclopaedia Britannica*. Ostatnie jej wydanie drukowane ukazało się w 2010 roku, a trwający 250 lat projekt zastąpiło nowe przedsięwzięcie – Wikipedia, która wystartowała w 2001 roku i w ciągu dekady stała się największym repozytorium wiedzy oraz kultury.

Cel Wikipedii jest taki sam jak cel przyświecający encyklopedystom. Inicjator projektu, Jimmy Wales, twierdzi że „sensem Wikipedii jest, by każdy człowiek mógł mieć dostęp do całości wiedzy wytworzonej przez ludzkość” [Bendyk, 2006]. Tyle tylko, że hasła w Wikipedii może tworzyć każdy – nie potrzeba oficjalnej sankcji, wystarczy akceptacja wikipedycznej wspólnoty. Nie ma też ograniczeń co do ilości i długości haseł. W rezultacie nie tworzą one hierarchii, kultura odzwierciedlona w Wikipedii to baza danych wypełniona plikami zawierającymi utwory, twórców i inne artefakty. Ważność określa odbiorca.

Taka kultura nie może być źródłem legitymizacji ładu społecznego, raczej przyczynia się do delegitymizacji nowoczesnych instytucji. Zamiast stabilizować sens, wzmacnia niepewność oraz społeczną percepcję globalnego ryzyka [Berardi, 2011]. Jednocześnie jednak kultura w społeczeństwie przemysłowym, charakteryzowanym jako społeczeństwo sieciowe [Castells, 2008], ma kluczowe znaczenie dla polityki i gospodarki.

Dla polityki, bo źródłem władzy jest hegemonia kulturowa – zdolność przekonywania innych do przyjęcia określonej wizji świata, wartości i wiedzy. Droga do hegemonii kulturowej wiedzie przez kontrolę nad sieciami medialno-informacyjnymi tworzącymi infrastrukturę współczesnego „kapitalizmu semiotycznego” [Berardi, 2011]. Kto zyskuje możliwość ich programowania, ten zyskuje władzę

nad umysłami innych, a więc ma w ręku realną władzę [Castells, 2009]. Z władzy tej wynika nie tylko zdolność do podejmowania działań, lecz także kryje się w niej źródło wartości ekonomicznej.

Obiektywnemu wzrostowi znaczenia kultury jako źródła władzy i wartości towarzyszy głęboki jej kryzys, wynikający z paradoksalnej ekonomiki cyfrowych mediów. Z jednej strony sprzyjają one fragmentacji kultury, z drugiej strony prowadzą do bezprecedensowej konsolidacji kapitałowej. Przedsiębiorstwa kontrolujące i programujące globalną sieć należą do najbogatszych korporacji na świecie dysponują gigantycznymi zasobami gotówki, hiperprzemysłową infrastrukturą teleinformatyczną i władzą nad globalnymi łańcuchami dystrybucji dóbr.

Istotniejszy wymiar tego kryzysu wskazał jednak Peter Sloterdijk, twierdząc, że kultura przestaje pełnić rolę, jaką jej zdefiniował projekt humanistyczny. Nie jest już potrzebna, by kształtować osobę – wszystkie cele formacyjne i pedagogiczne można dziś osiągnąć za pomocą antropotechnologii – bezpośrednich interwencji farmakologicznych i biologicznych [Sloterdijk, 2010]. Lektura jako technologia pracy nad sobą, jak słusznie zdiagnozował pół wieku temu McLuhan, przestaje być potrzebna.

Kultura staje się surowcem współczesnej gospodarki, przestaje pełnić dawną funkcję symbolizacji rzeczywistości, bo tę przejmują media – technologie przetwarzania symbolicznego same stają się komunikatem niepotrzebującym dla swego uzasadnienia treści. „Jeśli siłą kształtującą środków przekazu są one same, to powstaje mnóstwo problemów, o których mogę tutaj jedynie wspomnieć, mimo że zasługują na poświęcenie im całych tomów. Weźmy choćby fakt, że media stworzone przez nowoczesną technikę są produktami podstawowymi lub surowcami naturalnymi, takimi jak węgiel, bawełna lub ropa. Każdy zgodzi się chyba, że społeczeństwo, którego gospodarka jest zależna od jednego lub dwóch produktów podstawowych, takich jak bawełna, zboże, drewno, ryby czy bydło, będzie miało pewną oczywistą strukturę. Ograniczenie się do kilku głównych produktów podstawowych prowadzi do niezwykłego braku stabilności w gospodarce, ale jednocześnie do wielkiej wytrzymałości społeczeństwa. [...] Bawełna i ropa, podobnie jak radio i telewizja, stały się »trwałymi środkami kontroli«, sprawującymi pieczę nad życiem psychicznym społeczeństwa. To wszechogarniające zjawisko kształtuje wyjątkowe kulturowe zabarwienie każdej społeczności. Płaci ona wysoką cenę za każdy z produktów podstawowych, mających wpływ na jej życie” [McLuhan, 2004, s. 52–53].

Trudno o lepsze potwierdzenie tych słów niż obecny kryzys gospodarczy. Dotknięte nim społeczeństwa, mimo jego zasięgu i głębokości, nie są w stanie zmienić swojego wyobrażenia świata i rzeczywistości, trwając przy modelu, jaki do kryzysu doprowadził. Pofragmentowana kultura wydaje się bezradna wobec rosnącej „władzy komunikacji i kapitału semiotycznego” zyskujących bezpośrednią możliwość programowania sieci i jej węzłów – jednostek, zwanych dawniej ludźmi.

To dobry moment, by zakończyć pytaniem, jakie zadał Zygmunt Bauman w publikacji przygotowanej na Europejski Kongres Kultury we Wrocławiu w 2011 roku: „Ale czy może kultura przeżyć dewaluację trwania i zmierzch wieczności, owe najdotkliwsze chyba ze »szkod współbieżnych« spowodowanych triumfem konsumpcyjnych rynków?” [Bauman, 2011, s. 130].

## Literatura

- 350 lat prasy polskiej [2012], M. Jabłonowski (red.), Instytut Informacji Naukowej i Studiów Bibliologicznych Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Anderson B.R.O. [1997], *Wspólnoty wyobrażone. Rozważania o źródłach i rozprzestrzenianiu się nacjonalizmu*, Znak, Fundacja im. Stefana Batorego, Kraków–Warszawa.
- Anderson C. [2007], *The long tail. How endless choice is creating unlimited demand*, Random House Business, London (książka ukazała się po polsku: Anderson C. [2008], *Długi ogon. Ekonomia przyszłości – każdy konsument ma głos*, Media Rodzina, Poznań).
- Bardini T. [2000], *Bootstrapping. Douglas Engelbart, coevolution, and the origins of personal computing*, Stanford University Press, Stanford, CA.
- Bateson G. [1972], *Steps to an ecology of mind*, Ballantine Books, New York.
- Bauman Z. [1992], *Nowoczesność i zagłada*, Fundacja Kwartalnika Masada, Warszawa.
- Bauman Z. [2011], *Kultura w płynnej nowoczesności*, Agora, Warszawa.
- Bendyk E. [2006], *Wiek Wiki*, „Polityka”, nr 44 (2578); <http://archiwum.polityka.pl/art/wiek-wiki,365182.html>, korzystano 11.02.2013.
- Benjamin W. [2008], *The work of art in the age of mechanical reproduction*, Penguin Books, London.
- Berardi F. [2011], *After the future*, AK Press, Edinburgh, Oakland, CA, Baltimore, MD.
- Boone J. [2013], *Taliban retaliate after Prince Harry compares fighting to a video game*, „The Guardian”; <http://www.guardian.co.uk/uk/2013/jan/22/afghanistan-taliban-response-prince-harry>, korzystano 10.02.2013.
- Bush V. [1945], *As we may think*, „The Atlantic”; <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>, korzystano 03.06.2013.
- Castells M. [2008], *Spółczesność sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Castells M. [2009], *Communication power*, Oxford University Press, Oxford–New York.
- Deacon T.W. [cop. 1997], *The symbolic species. The co-evolution of language and the brain*, W.W. Norton & Company, New York–London.
- Engelbart D.C. [1962], *Augmenting human intellect. A conceptual framework*, Stanford Research Institute, Menlo Park, CA.
- Halter E. [2006], *From Sun Tzu to Xbox: war and video games*, Thunder's Mouth Press, New York.
- Hanson V.D. [2002], *Carnage and culture. Landmark battles in the rise of Western power*, Anchor Books, New York.
- Jenkins S. [2013], *These faces from the ice age give the lie to our idea of civilisation*, „The Guardian”; <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2013/feb/08/faces-from-ice-age-our-idea-civilisation>, korzystano 10.02.2013.
- Johns A. [2009], *Piracy. The intellectual property wars from Gutenberg to Gates*, The University of Chicago Press, Chicago–London.
- Keeley L.H. [1996], *War before civilization*, Oxford University Press, Oxford–New York.
- Marks K. [1986], *Zarys krytyki ekonomii politycznej*, Książka i Wiedza, Warszawa.

- McLuhan M. [cop. 2001], *Wybór tekstów*, Zysk i S-ka, Poznań.
- McLuhan M. [2004], *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa.
- McLuhan M., Fiore Q. [1967], *The medium is the message*, Random House, New York.
- McNeill W.H. [1995], *Keeping together in time. Dance and drill in human history*, Harvard University Press, Cambridge.
- Pariser E. [2011], *The filter bubble. What the Internet is hiding from you*, The Penguin Press, New York.
- Perception. An approach to personality* [1951], R.R. Blake, G.V. Ramsey (eds.), The Ronald Press Company, New York.
- Sloterdijk P., [2010], *Règles pour le parc humain: suivi de la domestication de l'être*, Mille et une nuits [Paris].
- Stiegler B. [2010], *Ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue. De la pharmacologie*, Flammarion, Paris.
- Striphas T.G. [2009], *The late age of print. Everyday book culture from consumerism to control*, Columbia University Press, New York.
- Tarde G. de [1904], *Opinia i tłum*, Gebethner i Wolff, Warszawa.
- Urban G. [2001], *Metaculture. How culture moves through the world*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London.
- Urry J. [2007], *Mobilities*, Polity Press, Cambridge.
- Vidal-Naquet P. [2003], *Czarny łowca: formy myśli i formy życia społecznego w świecie greckim*, Prószyński i S-ka, Warszawa.
- Whorf B.L. [1982] *Język, myśl i rzeczywistość*, PIW, Warszawa.