

Mariusz M. Leś

Uniwersytet w Białymstoku

Sieciowa ekstropia. Wprowadzenie

Abstract

Internet as extropy. An introduction

Author of the article offers an insight into three threads of utopian thinking in a world wide web environment. In the first of them, cyberspace operates – in terms of Gibson’s prototypical *Neuromancer* – as a space of decentralized exchange of ideas. In the second, hypertext brings a promise of non-linear and democratized perception, an open-ended eutopia of shared knowledge. In the third, the web is a place of an intriguing meeting of man and machine inside posthumanism and digital humanities movements.

Słowa kluczowe: utopia, myślenie utopijne, cyberprzestrzeń, hipertekst, humanistyka cyfrowa, posthumanizm

Keywords: utopia, utopian thinking, cyberspace, hypertext, digital humanities, post-humanism

Internet jest miejscem kontynuacji i narodzin wielu eutopii, stanowi też pełnowartościowe pożywienie dla rozmaitych dystopii. Te dwa zjawiska – odczuwane jako biegunowe – łączy wspólne nastawienie, które można nazwać myśleniem utopijnym. Proponuję przyrzeć się, z konieczności fragmentarycznie, wątkom tego myślenia obecnym właśnie w środowisku globalnej sieci informatycznej.

Myślenie utopijne cechuje perspektywny i spekulatywny charakter¹. Dzięki radykalności pozwala ono na szczególnie wyraziste ujęcie popularnych opozycji: otwarcie – zamknięcie, centrum – margines, wewnątrz – zewnątrz,

¹ Odwołuję się do koncepcji zaprezentowanej przeze mnie w książce – M.M. Leś, *Fantastyka socjologiczna. Poetyka i myślenie utopijne*, Białystok 1998.

kontrola – wolność, indywidualność – kolektywizm. Dzięki maksymalizacji myślenie utopijne osiąga pełnię swoich możliwości także w wywrotności i samozaprzeczeniu, gdy modalność przeczy czasem asercji. Uwalnianie utopijnej energii najwygodniej zorganizować w rozmyślnie nieproporcjonalnej triadzie: władza – tekst – człowiek.

Cyberprzestrzeń i cybernetyka

Jeśli zawierzyć anegdocie, William Gibson nie miał zbyt wielkiego doświadczenia w posługiwaniu się komputerem w momencie pisania prekursorzkiego *Neuromancera*. Zresztą, chętnie przyznawał się do tego w wywiadach², demonstrując jednocześnie chęć uwolnienia swego pisarstwa od bezpośrednich instruktażowych czy futurologicznych zobowiązań. A jednak, jego powieść funkcjonuje jako źródło schematów obrazowania, punkt wyjścia argumentacji i leksykalizacji historycznego doświadczenia. Trudno oprzeć się pokusie nazwania jej „kodem źródłowym” refleksji nad ewolucją globalnej sieci informatycznej. Sama powieść, dzięki zawartej w niej kompleksowej negatywnej wizji społeczeństwa nazywana zazwyczaj dystopią, to zadziwiająca mieszanina fabularnej tradycji (powieści detektywistycznej spod znaku *noir* – a w szerszym kontekście – powieści epistemologicznej³, psychologicznej), ideologii indywidualistycznej, antykorporacyjnej (chętnie wykorzystywanej przez neomarksistów). To także powieść warsztatowa, co z kolei wiedzie nas ku ideologizacji estetyki „nowej fali” w *science fiction*⁴, czyli „dystopizacji”

² *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk & Postmodern Science Fiction*, red. L. McCaffery, Durham 1991, s. 270. „When I was writing *Neuromancer*, it was wonderful to be able to tie a lot of these interests into the computer metaphor. It wasn't until I could finally afford a computer of my own that I found out there's a drive mechanism inside – this little thing that spins around”. Wielu krytyków uznaje pierwszeństwo noweli Vernora Vinge'a *True Names* (1981) w wizualizacji cyberprzestrzeni, np. J. Abbate, *True Risks? The Pleasures and Perils of Cyberspace* [w:] *Science Fiction and Computing: Essays on Interlinked Domains*, Jefferson–London 2011; M. Bould, *Reflections on Cyberpunk* [w:] *A Companion to Science Fiction*, red. D. Seed, Malden–Oxford 2005.

³ W jednym z dwóch wariantów kompozycji fabularnej dystopie łączyły dwie dominanty wskazywane przez McHale'a: epistemologiczną i ontologiczną. B. McHale, *Od powieści modernistycznej do postmodernistycznej: zmiana dominanty*, przeł. M.P. Markowski [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1996. Sama konstrukcja rzeczywistości jest zagadką, a do rozwiązania tej zagadki wiedzie śledztwo bohatera.

⁴ „The New Wave and contemporary *science fiction* repeatedly suggests that speculative fiction is not an escape from cultural reality but rather a means of sharpening people's awareness of this reality by defamiliarizing it through fantasy”. D. Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, London–New Brunswick 2000, s. 5.

osiąganej przez sprowadzenie fantastyczności do konkretności (zbliżenie do realistycznych technik kompozycyjnych) i przełamywanie obyczajowego tabu.

Cyberpunk zawiera w sobie dość ładunku fabularnego i emocjonalnego, by prowokować dyskusje angażujące wiele punktów widzenia uwikłanych w myślenie utopijne. Powieść założycielska – właśnie *Neuromancer* Williama Gibsona z 1984 roku – aktywizuje formułę korporacyjną zbliżoną do formuły inteligencji zbiorowej – *zaibatsu*, na której tle formuje się mentalno-technologiczna przestrzeń sieci. *Zaibatsu* miało charakter wertykalny, a sieć – horyzontalny. Rywalizuje tu wiele wariantów sprawowania władzy: technokracja, plutokracja i merytokracja. „Ekonomia informacji” prowokuje krytyków do wprowadzenia dyskursu marksistowskiego spod znaku *critical theory*⁵ do krytyki postindustrialnego kapitalizmu i konsumpcjonizmu. Tuż obok tego dyskursu, dzięki „proletariatowi” epoki informatycznej, rozkwita sieciowa kontrkultura hakerska i dyskurs anarchistyczny (w socjalistycznym wariantcie), który stanie się tak popularny w latach dziewięćdziesiątych XX wieku⁶.

Platformą zdecentralizowanej wymiany idei i innych form aktywności w ramach topiki zdominowanej przez wzorzec *Neuromancera* stała się cyberprzestrzeń (*cyberspace*), definiowana najczęściej przez cytaty jako „konsensualna halucynacja doświadczana każdego dnia przez miliardy uprawnionych użytkowników we wszystkich krajach”⁷. Dzięki tej definicji w pojęciu cyberprzestrzeni dominuje nie logika sztucznej inteligencji czy programistycznych założeń, ale odcięcie zintensyfikowanej komunikacji. Cyberprzestrzeń to jednak zarazem środowisko istnienia usieciowionej sztucznej inteligencji. Trzeba przy tej okazji pamiętać, jak wyglądał interfejs człowiek – maszyna w czasie powstawania i w pierwszych latach popularności powieści Gibsona. Otóż interfejs ten miał czysto tekstowy charakter, a komputer „zachęcał”⁸ użytkowników do nawiązania niby-dialogu przez wprowadzanie rozpoznawalnych komend. Komputer oczekiwał na decyzje użytkownika. Nie wyprzedzał jego działań i sam nie podejmował działań „w tle”. W cyberprzestrzeni to sztuczna inteligencja może przejąć inicjatywę.

Obok mocnych akcentów kolektywistycznych *Neuromancer* kultywuje model zindywidualizowanego protagonisty. Case wykazuje się aktywnością, gdy próbuje dociec tożsamości swego pracodawcy. W charakterystyczny spo-

⁵ T. Whalen, *The Future of Commodity: Notes Toward a Critique of Cyberpunk and the Information Age*, „Science Fiction Studies” 1992, nr 1, s. 75 i n. „The structure is independent of individual live that comprise it”. Ten cytat z opowiadania Gibsona *New Rose Hotel* Whalen czyni mottem swego artykułu.

⁶ T. Święćkowska, *Wolne oprogramowanie i Open Access. Utopie internetowe czy fenomeny informacyjnego kapitalizmu?* [w:] *Spotkania z utopią w XXI wieku*, red. P. Żuk, Warszawa 2008; D.A. Bradley, *The Divergent Anarcho-utopian Discourses of the Open Source Software Movement*, „Canadian Journal of Communication” 2005, nr 4. Steven Levy zdefiniował „etykę hakerów” już w 1985 roku (S. Levy, *Hackers: Heroes of the computer revolution*, New York 1985).

⁷ W. Gibson, *Neuromancer*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1992.

⁸ Poprzez „znak zachęty” (*prompt command*).

sób fabuła powieści Williama Gibsona unika jednak konfrontacji z ostateczną władzą reprezentowaną przez tę czy inną formę sztucznej inteligencji⁹. Wydaje się, że jest to z jednej strony ekspozycja fatalizmu, a z drugiej – pośredni sygnał obcości, niewystarczalności epistemologicznej fabuły i narracji, co pośrednio prowadzi do późniejszej popularności idei technologicznej osobliwości (*singularity*)¹⁰, czyli ku dominancie ontologicznej. *Neuromancer* przypomina w tym schematy fabularne polskiej fantastyki socjologicznej. Władza „umyka”, co najpełniej można dostrzec w *Paradyzji* Janusza A. Zajdla, w której system ma charakter perfidnie odśrodkowy – kolejne iluzje i kolejne odkrycia to zaledwie interpretanty w niewyczerpywalnym procesie odsyłania.

Mieszkaniec eutopii staje się znakiem jej doskonałości. Dystopia obnaża natomiast zaprojektowaną informatyzację społeczeństwa, systematyzację jego funkcjonowania, najpełniej sformułowaną przez behawiorystów i cybernetykę. Początkowo oznacza to zainteresowanie językiem jako narzędziem formowania umysłów na potrzeby systemów politycznych. System dystopijny rozgrywa się w sferze magazynowania, fałszowania i dozowania informacji¹¹. Władza staje się „niemiejscem” (*ou-topos*), umykającym ostatecznym wyjaśnieniem, jedyną słuszną interpretacją wskazującą na ostateczne *signifié*.

Cyberprzestrzeń – słowo zbyt często bezrefleksyjnie przejmowane i powielane – nie jest przecież niewinne. Etymologicznie odnosi się do cybernetyki, czyli nauki o sprytnym (ukrytym) sterowaniu¹². Znaczenie etymologiczne *cyberprzestrzeni* uległo jednak zatarciu. Oznacza ona sferę wspólnoty zapośredniczonej przez sieć informatyczną. Najpełniej zatarcie to jednak widać w produktywności przedrostka *cyber*. Wraz z kolejnymi wystąpieniami w słowie tym zaciera się – zupełnie jak w przypadku *utopii* – etymologiczna wieloznaczność. Nie dziwią nas złożenia typu cyberkultura, cyberkościół, cyberlibertarianizm, cyberetyka, cyberwolność...¹³ Cyberprzestrzeń, jako słowo i jako topos, powtarza więc zarówno historię utopii, jak i cybernetyki. Kontro-

⁹ „When all these conflicting epistemological traditions converge in a decisive moment of truth, *Neuromancer* flees from information and seeks refuge in transcendental knowledge”. T. Whalen, *op.cit.*, s. 85.

¹⁰ Czyli radykalnej, niepojętej z naszego punktu widzenia, zmiany cywilizacyjnej związanej z emancypacją sztucznej inteligencji. V. Vinge, *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, <https://www-rohan.sdsu.edu/faculty/vinge/misc/singularity.html> (oryg. publ. – 1993 [dostęp: 3.04.2014]). Tak rozumiana osobliwość popularyzuje obecnie Ray Kurzweil. Zatrudnienie Kurzweila przez Google – potentata na rynku sieciowo-informatycznym – okazało się wybitnym impulsem utopijnym, nawet jeśli ma znaczenie głównie marketingowe.

¹¹ „Futuristic dystopias are stories about language”. I. Cavalcanti, *Utopias off Language in Contemporary Feminist Literary Dystopias*, „Utopian Studies” 2000, nr 2, s. 152.

¹² Gr. *kybernētes* (κυβερνήτης) to ‘sternik’, ‘zarządca’. Stąd np. polskie słowo *gubernator* oraz angielskie *government*.

¹³ Konkurencja jest jednak silna w postaci przedrostków *e-* (od „elektroniczny”) oraz *techno-*.

ler pozostaje ukryty, niedosiężny dla istot zamkniętych w systemie. Sam system zakłada jednak jego istnienie, gotów do wypełnienia tego punktu kontroli jako interpretacji etymologicznej, demiurgicznej¹⁴. Raz uruchomiona logika metasystemów nie pozwoli się zatrzymać, wiodąc zadziwiająco prostą drogą do „kulturowej paranoi”¹⁵.

Powieść Gibsona wieloznaczności tej nie zaciera, powtarzając dzięki niej gest otwartych, ambiwalentnych utopii, takich jak *Wydzieżyczeni* Ursuli K. LeGuin (*The Dispossessed*, 1974), *Tryton* Samuela R. Delany’ego (*Triton. An Ambiguous Heterotopia*, 1976) czy *Wizja lokalna* Stanisława Lema (1982). Ta ambiwalencja funduje zresztą utopię pojmowaną jako sposób myślenia angażujący fikcjonalność i narracyjność: gdy utopię uważano za czyn, fikcjonalność była jej piętnem, gdy zaś widziano w niej literacką grę, to grę tę otwierało zainteresowanie problemami politycznymi i społecznymi. Pozytywność i negatywność wpisane są w dynamikę tego charakterystycznego sposobu twórczego myślenia, wspomaganą przez grę intencji i interpretacji.

Powieść Gibsona stanowi projekcję możliwości otwierającą drogę do sentymentów, nostalgii i prefiguracji, generuje system przesłań (autointerpretacji) oparty na utopijnym sposobie myślenia, przede wszystkim jednak uruchomiła ona topos cyberprzestrzeni jako miejsca, gdzie „coś” może powstać, zaistnieć i radykalnie zmienić wizję cywilizacji. Owo „coś” pozostaje niewiadomą, suplementem i siłą odśrodkową.

Dodatkowym czynnikiem sprowadzającym eutopie „na ziemię”, tarcie, które przywrócili dystopiści w swych nieliniowych równaniach, okazuje się odcieleśnienie (*disembodiment*). Materia jest zadziwiająco trwała. W filmie *Star Trek: Pierwszy Kontakt* (1996) w scenie konfrontacji z przedstawicielem ludzkiej cywilizacji (a jest nim człekokształtny robot Data) władczyni Borg wydaje z siebie ciche westchnienie, gdy łączy się z cyborganicznym korpussem, westchnienie niegodne głowy tak dalece wyabstrahowanej wspólnoty. Notabene, Borg początkowo był przedstawiany jako zdecentralizowany umysł kolektywny¹⁶, sieć terminali, by w kinowej prezentacji osiągnąć (także wstecznie) centralistyczną formę roju – przywódczyni nazywana jest „królową”.

¹⁴ Mechanizm ten Hannah Arendt określa jako „błędne koło legislacji”. H. Arendt, *O rewolucji*, przeł. M. Godyń, Kraków 1991, s. 162. Cybernetykę do rozważań o konstrukcji społeczeństwa przenosi socjocybernetyka, a potem teoria systemów społecznych. *Socio-cybernetics: Complexity, Autopoiesis, and Observation of Social Systems*, red. F. Geyer, J. van der Zouwen, Westport 2001. Historię „zwrotu informatycznego” w kontekście cybernetyki zajmująco omawia, w formie popularnonaukowej, J. Gleick, *The Information: A History, A Theory, A Flood* (rozdz. 8: *The Informational Turn*), London 2011.

¹⁵ Zob. szczególnie: M. Fenster, *Conspiracy Theories: Secrecy and Power in American Culture*, Minneapolis 1998 (tu zwłaszcza rozdział *Conspiracy Theory as Play*); T. Melley, *Empire of Conspiracy: The Culture of Paranoia in Postwar America*, Cornell 2000; P. O’Donnell, *Latent Destinies: Cultural Paranoia and Contemporary U.S. Narrative*, Durham 2000.

¹⁶ Serial *Star Trek: The Next Generation* (1987–1994), odcinek *Q Who* z 1989 roku.

Hipertekst i hiperprzestrzeń

Wizualna cyberprzestrzeń wypełniła zapotrzebowanie na futurystyczną nostalgię, ale realne doświadczenie sieci opanował hipertekst. Okazał się on równie silnym, konwergentnym impulsem eutopijnym. Hipertekst niósł z sobą bowiem obietnicę eutopii otwartej, obietnicę uwolnienia mas, realnej demokratyzacji odbioru tekstu, niezdominowanej przez liniowość. Odbiór ten stał się zarazem tworzeniem. Uwolnienie oznaczało zatem jednocześnie personalizację istnienia we wspólnocie. Obietnica ta musiała porwać wyobraźnię, szło przecież o masowe uszczęśliwianie ze indywidualizowanym charakterem. Oczywiście, to tylko impuls. Hipertekst nikogo nie nakarmi, nie zapewni dachu nad głową i poczucia bezpieczeństwa, ale jeśli potraktować go jako zapowiedź, a jego mechanizm przełożyć najpierw na całą sieć, na realizację polityki w sieci¹⁷, a później – być może – na konstrukcję światów wirtualnych w cyberprzestrzeni...

W „pierwszej fali” fascynacji hipertekst wydawał się spełnieniem marzenia Rolanda Barthes’a, w którym symbolicznie uśmiercał autora, władcę w wirtualnym świecie tekstowych znaczeń¹⁸. To także spełnienie anarchistycznego snu cyberpunku. Decentralistyczny¹⁹ i wolnościowy charakter hipertekstu, a pośrednio całego Internetu, dominował w okołointernetowym piśmiennictwie lat dziewięćdziesiątych XX wieku. Na dwa sposoby łączył się z teorią literatury i samą literaturą: z jednej strony poststrukturalistyczna teoria literatury stanowiła źródło teoretycznych prefiguracji hipertekstu, z drugiej – zrealizowany hipertekst przyciągał uwagę teoretyków literatury, którzy chętnie wzmacniali swe teorie fikcji i odbioru za pomocą interaktywnej literatury hipertekstualnej²⁰.

Hipertekst funkcjonuje w hiperprzestrzeni. Owszem, hiperprzestrzeń to termin „zajęty”, a co najmniej wieloznaczny. I właśnie ta wieloznaczność może okazać się kluczowa. W praktyce fantastycznonaukowej hiperprzestrzeń oznacza zazwyczaj pominięcie ograniczeń związanych z przestrzenią mime-

¹⁷ Kulminacją tych nadziei była deklaracja Johna Perry’ego Barlowa: *A Declaration of the Independence of Cyberspace* (1996) zob. P. Ludlow, *New Foundations: On the Emergence of Sovereign Cyberstates and Their Governance Structures* [w:] *Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*, red. P. Ludlow, Cambridge–London 2001.

¹⁸ Zob. np. G.P. Landow, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore 1991 (w trzech odsłonach numerowanych, do wersji 3.0 opublikowanej w 2006 roku); A. Bell, *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*, Basingstoke 2010, s. 10–11: „First-wave theorists claim that the new dialectic of hypertext will compel us, as Derrida put it, to «re-read past writing Theory according to different organization space» [...] and that hypertext might come close to realizing Roland Barthes vision of «the Text» [...]. [H]ypertext is also compared to Deleuze and Guattari’s conception of a ‘rhizome’ text”.

¹⁹ Obok Barthes’a patronem hipertekstu jest, zdaniem Landowa, Jacques Derrida.

²⁰ N.K. Hayles, *Electronic Literature: What Is It?* (v1.0 January 2007), <http://eliterature.org/pad/elp.html> [dostęp: 12.04.2014]. Artykuł rozwinięty później jako pierwszy rozdział książki: N.K. Hayles, *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame 2008.

tyczną na rzecz płynności akcji – podróż w niewyobrażalnie odległe miejsca pozwala na zredukowanie wymiaru temporalnego do tego stopnia, że umożliwia przeżycie, podsumowanie, powielanie oraz fabularne zintegrowanie uzyskanych dzięki tej podróży informacji w ciągu jednego ludzkiego życia bądź jednej „przygody”, czyli jednej konstrukcji fokalizacyjnej. Hiperprze-strzeń tekstowa, choć także operuje skrótami – hiperłączami – prowadzi ku decentralizacji operacji znaczeniowótórczych. Teoretycy hipertekstu, w dużej części wywodzący się spośród teoretyków literatury, dość łatwo przekraczają granicę między hipertekstem dyskursywnym a fikcyjnym, przyznając tym samym, że właśnie w mechanizmach fikcji, w warunkach konkurowania tekstowych światów, hipertekst osiągnąć może maksymalną wyrazistość. Sięga wówczas głębiej, bo do ontycznych struktur fundujących wybory epistemologiczne i aksjologiczne; demonstruje miejsce, w którym metafora i metonimia są jeszcze jednością. Tam jednak pojawia się konkurencja w postaci fabuły (*plot*), która – być może zaledwie okazjonalnie lub potencjalnie – sięga do tak „przestarzałych” konstruktów, jak transmisja wartości, przesłanie czy koncept artystyczny²¹. Otwartość dzieła jest więc ograniczana przez rezultat, nawet jeśli nie można udowodnić intencji, to na różne sposoby można sprawdzać efektywność odbioru. Zwłaszcza że istnieje realne zagrożenie, iż zanurzenie w hiperprzestrzeni prowadzić też może do zagubienia odbiorcy w procesie nieskończonego odsyłania²².

Nic dziwnego zatem, że hipertekst kojarzony bywa z liryzacją. Nie trzeba nawet hiperłączy. Już obecność składni współrzędnej w *Neuromancerze* Seo-Young Chu uważa za „figuratywną hipertekstualność” (konstrukcję „czasu

²¹ Hipertekst wprawdzie jest zdecentralizowany, ale musi być także świetnie zaplanowany, zwłaszcza w klasycznych dziełach hipertekstualnych oraz w powieściach-grach interaktywnych. Fabularność i narracyjność stanowią siły porządkujące i sensotwórcze. Zazwyczaj w tym kontekście pada nazwisko Cortazara jako autora *Gry w klasy*. Marie-Laure Ryan jako prekursorów literatury hipertekstualnej wskazuje Borgesa, Mallarmégo, Joyce’a i Prousta. M.-L. Ryan, *Will New Media Produce New Narratives?* [w:] *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, red. M.-L. Ryan, Lincoln 2004, s. 341 (pierwodruk: M.-L. Ryan, *Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media*, „Poetics Today” 2002, nr 4). Hipertekst w ich twórczości funkcjonuje jako koncept filozoficzny, jako suma wszystkich możliwych narracji. Zwłaszcza w krytyce „mitu alepha” Ryan demonstruje zaufanie do nieusuwalności porządku rzeczy: „It is simply not possible to construct a coherent story out of every permutation of a set of textual fragments, because fragments are implicitly ordered by relations of logical presupposition, material causality and temporal sequence”. Najbardziej produktywną polaryzacją wydaje się ta zaproponowana przez Ryan: tekst między światem a grą. M.-L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (część 3., rozdział 6. – *From Immersion to Interactivity: The Text as World vs the Text as Game*), Baltimore–London 2001, s. 175 i n.

²² D.M. Edwards, „Lost in Hyperspace” – *Cognitive Mapping and Navigation in a Hypertext Environment* [w:] *Hypertext: Theory Into Practice*, red. R. McAleese, Exeter 1999.

lirycznego”²³. Twierdzenie to jest zapewne zbyt odważne, ale w kontekście kulturowego znaczenia powieści Gibsona wydaje się trafne. Same dzieła – a pokłady tych tendencji tkwią znacznie głębiej niż w powijakach globalnej sieci lat osiemdziesiątych ubiegłego stulecia – prowokują do różnych typów lektury. Jeśli zatem hiperlektura (*hyperreading*) spotyka się z krytyką (w opozycji do *close reading*, np. w słynnej książce Nicholasa Carra *In the Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*, 2010), to często postrzegana jest także jako konieczność, pochodna eksplozji informacyjnej, a nie definiująca charakterystyka pokolenia²⁴.

Ostatecznym sposobem istnienia hipertekstu jest format *wiki*, w którym hiperłącza powstają w trakcie pisania, generując puste pola gotowe do wypełnienia przez przyszłych edytorów. Format *wiki* wybrali twórcy Wikipedii – symbolicznej *summy* wiedzy doby cyfrowej. Sloganowy demokratyczny egalitaryzm Wikipedii ograniczony jest jednak wyraźnie przez funkcjonalizację edytorów (autorów haseł). Ostatecznie to produkt dominuje, czyli konkurencyjna i jednocześnie osobliwa encyklopedia zbudowana – w założeniu – z rzetelnych haseł pisanych przez entuzjastów. Entuzjaści ci podlegają jednak daleko idącej standaryzacji²⁵ (m.in. przez zrozumiałą wymóg „neutralnego nastawienia”). Siłą Wikipedii jest więc entuzjazm twórców, słabością – chęć konkurowania z przedsięwzięciami „oficjalnymi”. Na drodze do ideału stoją dwie główne przeszkody: wandalizm (celowa dezinformacja) oraz zbyt długie uzgadnianie treści hasła („przepychanki”, daleko idące rozbieżności). Różnorodność jest w punkcie wyjścia doceniona, ale skrajne poglądy są eliminowane²⁶. Hasła mogą być zamykane przez „funkcjonariuszy”, a kłopotliwi użytkownicy – usuwani. Artykuły mogą być teoretycznie edytowane przez wszystkich, ale ważniejsze są zastrzeżenia: „[W]ith rare exceptions [...] In principle anybody can contribute”. Nieuchronne są więc konflikty, które rozwiązywać ma komitet rozjemczy (*arbitration committee*)²⁷. Hierarchia coraz

²³ „By using parataxis, then, Gibson describes the bridge in figuratively hypertextual prose that aspires to the nonhierarchical condition of hypertext”. Seo-Young Chu, *Do Metaphors Dream of Literal Sleep? A Science Fictional Theory of Representation*, Cambridge–London 2010, s. 147.

²⁴ N.K. Hayles, *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*, Chicago 2012, s. 61.

²⁵ W ramach strategii *crowdsourcing*. Tłum nie jest określany przez liczbę ludzi zebranych w określonej przestrzeni, lecz raczej przez potencjalność wykorzystania dla osiągnięcia określonego celu.

²⁶ „Reaching neutrality is occasionally made harder by extreme-viewpoint contributors. Wikipedia operates a full editorial dispute resolution process, that allows time for discussion and resolution in depth, but also permits months-long disagreements before poor quality or biased edits will be removed forcibly”, <http://web.archive.org/web/20070222172825/http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia%3AAbout> [dostęp: 12.02.2007, 14.04.2014]. Charakterystyczna tautologiczna emfaza „removed forcibly” w redakcjach, począwszy od 2011 roku zostaje zredukowana do „removed”.

²⁷ Proces konstituowania się komitetu sam w sobie jest dość skomplikowany.

bardziej się komplikuje (poziomy dostęp i możliwość usuwania lub promowania innych użytkowników, nakładanie się tych biurokratycznych i „politycznych”) i zależność tworząca się głównie na zasadzie głosowania, wzajemnego wspierania lub blokowania. Ogólnie mamy do czynienia z rozrostem metatekstu (*About Wikipedia*) znacznie wyraźniejszym niż w encyklopediach „papierowych”. Proces ten jednak zachodzi na naszych oczach, bo hierarchia Wikipedii, inaczej niż encyklopedii tradycyjnych, tworzy się „od zera”, wewnątrz utopijnego paradoksu kontrolowanej decentralizacji: „One could think of the Wikipedians as a global ant colony, except that there is no queen, and users choose their own roles”²⁸. I znów pojawia się skojarzenie z odwiekanym ujawnieniem i redefinicją kolektywu Borg w *Star Trek*.

Sytuacja ta przypomina konstrukcję społeczeństw programistów skupionych wokół produkcji wolnego oprogramowania. W projekcie Ubuntu obok eutopijnie brzmiących haseł wprost pojawia się formuła dyktatury dobroczyńcy (*benevolent dictator*²⁹). Podobną pozycję zajmował u pierwocin systemu Linux Linus Torvalds³⁰. Eutopijny egalitaryzm podszyty jest faktyczną merytokracją (co zresztą jest eksponowane zarówno przez ideologów Wikipedii, jak i Ubuntu).

Humanizm i humanistyka

Klasyczne literackie utopie formowały się w atmosferze konfrontacji. W usta fikcyjnych przywódców eutopii, funkcjonariuszy i promotorów wkładane były autorytatywne przemowy, które wylewały się na onieśmiałych przybyszów. W eutopiach (państwach uznających się za doskonałe) nie działo się wiele, więc relacja tubylec – turysta była znakomitym usprawiedliwieniem pouczającego wykładu. To znaczące, że wykład sprowadzający słuchacza do roli ucznia lub obiektu uwodzenia jest najtrwalszą formą trwania oraz autoprezentacji eutopii i – jednocześnie – istotnym składnikiem napiętego myślenia utopijnego.

W tle celebracji hipertekstu jako otwartego dyskursu promotorzy posthumanizmu oraz jego radykalnego wariantu – transhumanizmu utrwalają szczególnie stanowcze formy wykładu – manifesty i deklaracje. Nie tylko oni, oczywiście. Dominacji entuzjazmu związanego z rewolucją cyfrową towarzyszyły narodziny awangardy technokratycznej, wprowadzające coraz ostrzejsze podziały pokoleniowe i cywilizacyjne. Kolejne gesty przypominały zachowanie

²⁸ <http://web.archive.org/web/20070213224616/http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedians> [dostęp: 12.03.2014; oryginał strony – <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedians> [dostęp: 12.02.2007].

²⁹ <http://www.ubuntu.com/about/about-ubuntu/conduct> [dostęp: 12.04.2014].

³⁰ K. Siewicz, *Zarys systemu normatywnego społeczności wolnego oprogramowania*, [w:] *Re: internet – społeczne aspekty medium*, red. Ł. Jonak i in., Warszawa 2006.

awangardy modernistycznej. Powstawały kolejne ruchy i wspólnoty o różnych zasięgach – od sztuki po politykę, często w pełnym zakresie tego *continuum*³¹.

Transhumanści – zwolennicy cyborgizacji człowieka (w celu ulepszenia jego zdolności fizycznych i umysłowych) oraz redefiniowania człowieczeństwa – posługują się retoryką zerwania z tradycją (zerwanie to kulturowane jest tutaj jako abolicja³²), retoryką globalnej zmiany, której gwałtowność prowadzić może do typowego dla eutopii (i wszystkich rozplanowanych systemów³³) rozumowania *petitio principii* – zainstalowane w przyszłości dobro zostaje tak zrjonalizowane, by uzasadnić wysiłki prowadzące do jego urzeczywistnienia. Transhumanizm w sposób najpełniejszy realizuje się w środowisku internetowym, z oczywistych względów – to właśnie usieciowiona sztuczna inteligencja i jej interakcja z człowiekiem (w formie asymilacji lub sprzężenia) stanowią postulowany punkt dojścia ewolucji tych idei. Z myśleniem utopijnym łączy je radykalność i apokaliptyczność (umieszczanie w samym centrum rozumienia historii³⁴), z eutopią – oprócz formy wykładu jako centrum procesu uznanienia³⁵ – przeświadczenie o pozytywnym charakterze własnych działań. Ruchy te odwołują się więc do etyki³⁶, wchodzą w dyskusje z normami, które uznają za tradycyjne.

Deklaracja transhumanistów (*The Transhumanist Declaration*) z 1998 roku³⁷ – wpisuje się w strategię futurologiczną, tę bliską fikcji jako ekspery-

³¹ E. Wójtowicz, *Aporie sztuki Internetu. Cyberkulturowe utopie 20 lat później*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, nr 1.

³² David Pearce, 2007, <http://www.abolitionist.com> [dostęp: 4.05.2014].

³³ „Model cybernetyczny” tkwi w socjalizmie *implicite*, jak twierdzi A. Giddens: *Poza lewicą i prawicą*, przeł. J. Serwański, Poznań 2001, s. 77.

³⁴ Apokaliptyczność w rozumieniu Franka Kermode. F. Kermode, *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction with a New Epilogue*, Oxford 2000, s. 7–8 (pierwsze wydanie w 1967 r.). Zob. także B. Brummett, *Contemporary Apocalyptic Rhetoric*, New York 1991, s. 7.

³⁵ Sytuują się tym samym w pozycji władzy, nowej arystokracji. Por. L. Chouliaraki, „*The Contingency of Universality*”: *Some Thoughts on Discourse and Realism*, „Social Semiotics” 2002, nr 1, s. 83–84.

³⁶ Nick Bostrom: „When I first got interested in this area a few years ago, the discussions would typically revolve around the question, «Is this science fiction? Or are we dealing in realistic future possibilities?» Now the discussions tend to start from the position that, yes, it will be increasingly possible to modify human capacities. The issue now is whether we should do it. And, if so, what are the ethical constraints?”, <http://www.theguardian.com/science/2006/may/09/academicexperts.genetics> [dostęp: 30.04.2014].

³⁷ Oryginalnie podjęta przez organizację non-profit World Transhumanist Association założoną w tymże 1998 roku przez Nicka Bostroma (Niklas Boströma) oraz Davida Pearce’a. Dawniej pod adresem transhumanism.org, później przekierowane na humanityplus.org, gdzie osiągnęła postać aktualną. Jak wskazuje zapis na stronie – deklaracja została zaadaptowana przez radę Humanity+ w marcu 2009 roku. Podobnie ewoluował zbiór Frequently Asked Questions: <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-faq/>. Oryginalna wersja manifestu (1998) została zachowana m.in. w: S. Schneider, *Mindscan*:

mentowi myślowemu³⁸, przywołuje bowiem dwa kluczowe pojęcia: *możliwość* i *scenariusz*. Przez kolejnych dziesięć lat manifest ulegał wielu przekształceniom. W stosunku do oryginału przesunięcia polegają na wzmocnieniu pozycji wspólnotowego „my” (*we*)³⁹ oraz właśnie na wzmocnieniu „możliwości”. Zdanie: „We foresee the feasibility of redesigning the human condition”, zostało na przykład przeredagowane na: „We envision the possibility of broadening human potential [...]”. Natomiast zdanie: „There are possible scenarios that lead to wonderful and exceedingly worthwhile enhanced human conditions”, zostało wzmocnione w punkcie 3. nowej redakcji: „possible realistic scenarios” [podkr. M.M.L.], gdy mowa o ryzyku nadużycia technologii⁴⁰.

Ruch transhumanistyczny nie jest jednolity. Powstała wersja 2.0 deklaracji⁴¹, a jakże – w atmosferze walki „nowego” ze „starym”. Cel był sformułowany jasno i otwarcie: „to determine the best rewrite of the archaic and narcolepsy-inducing original version of the «Transhumanist Declaration» written by committee in 1998 AD”⁴². Współdziałanie, w wersji wstecznie określonej jako 1.0, zostało tu zastąpione przez otwartą konkurencję, której znakiem jest też tryb opracowania nowej wersji – wyłoniono ją przez konkurs⁴³. Zwycięzca – Dirk Bruere – wygrał tylko o pół punktu, a sędziowie byli anonimowi (choć wszyscy to współpracownicy transhumanity.net). Jak zakładano, zwycięska deklaracja osłabia zastrzeżenia i zaciera kategorię możliwości. Zaczyna dominować potrzeba i konieczność zmian („Proactionary Principle rather than the Precautionary Principle”). Postawa taka wpisuje się w strategię *autopoesis* – ewolucję kontrolowaną od środka, przez samych zainteresowanych, i waha się między postawą anarchistyczną a faktycznym elitaryzmem (technokracją).

Transcending and Enhancing the Human Brain [w:] *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*, red. S. Schneider, Oxford 2009, s. 243–244.

³⁸ W. Bell, *Foundations of Futures Studies. Human Science for a New Era*, New Brunswick–London 1997, t. 1, s. 58. Warto zauważyć, że Nick Bostrom w charakterystyczny sposób balansuje na granicy fikcji i realizmu, gdy przyjmuje, nienową przecież, tezę o symulacyjnym charakterze rzeczywistości. N. Bostrom, *Are You in a Computer Simulation* [w:] *Science Fiction and Philosophy*, s. 20–24.

³⁹ Wcześniej dominowały konstrukcje: „transhumanist think”, „transhumanists advocate”, „transhumanism advocates”.

⁴⁰ <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration> [dostęp: 5.05.2014]. Cytowane także w: *The Transhumanist Reader*, red. M. More, N. Vita-More, Oxford 2013, s. 54–56. Udział Maksa More’a oraz Natashy Vita-More stanowi kontynuację wcześniejszych proklamacji ekstropian, <http://www.extropy.org> [dostęp: 27.02.2007]. J. Cyran, *Ekstropianie albo niecierpliwość umysłu*, „Nowa Fantastyka” 2002, nr 11, 2003, nr 1, 4.

⁴¹ Numeracja ta naśladuje „wersjonowanie oprogramowania” – *software versioning*, niezwykle popularny i ekspansywny system wprowadzający strukturalistyczną aporię ciągłości i nieciągłości historycznej. Podobnie jak w oprogramowaniu, wersje wcześniejsze tracą rację bytu – są wymieniane na nowsze.

⁴² <http://transhumanity.net/news/entry/nail-biting-victory-a-champion-is-declared-in-transhumanist-declaration-2.0> [dostęp: 30.04.2014].

⁴³ *Ibidem*.

Ekstropia – zdaniem Maksa More’a – przejmując funkcję religii, oferując wizję raj na ziemi, nieśmiertelność i nieograniczone możliwości autokreacji, hamowane głównie przez tradycję i religię⁴⁴. More rezygnuje z eutopii w rozumieniu społeczeństwa zamkniętego, nie rezygnuje jednak z myślenia utopijnego:

Open societies avoids utopian plans for „the perfect society”, instead appreciating the diversity in values, lifestyle preferences, and approaches to solving problems. In place of the static perfection of a utopia, we might imagine a dynamic „extropia” – an open, evolving framework allowing individuals and voluntary groupings to form the institutions and social forms they prefer⁴⁵.

Posthumaniści koncentrują się na przemianach świadomości i podmiotowości⁴⁶. Przemiany te zachodzą – jak twierdzą – już teraz pod wpływem dynamicznego rozwoju technologii informacyjnych. Relacja człowiek – technologia staje się coraz bardziej wieloznaczna. Człowiek staje się maszyną, a maszyna albo staje się ludzka, albo w takim stopniu wykracza poza ludzkie rozumienie, że tworzy nierozpoznawalne środowisko istnienia. Człowieczeństwo określanie jest głównie przez jego łączliwość, jak w książce Rosi Braidotti *The Posthuman*, a sam ruch kreuje się w opozycji do tradycji humanizmu jako zjawiska androcentrycznego. „I have no nostalgia for that «Man»”⁴⁷ – pisze Braidotti. Braidotti proponuje wizję ekscentrycznego świata w nieustannym ruchu, wciąż w fazie stawania się (*becoming*), zamieszkiwanego przez podmioty „nomadyczne” (*nomadic subjectivity*).

„Już staliśmy się postludźmi” – twierdzi w tytule głośnej książki Katherine Hayles⁴⁸. Prolog poświęca w całości słynnemu testowi Turinga. Co jest właściwie testowane? Sprawność intelektualna „sztucznej inteligencji”, zdolność

⁴⁴ E. Davis, *TechGnoza*, przeł. J. Kierul, Poznań 2002, s. 156–157. M. More, *The Principles of Extropy*, version 3.11 (2003). „Perpetual progress calls for us to question traditional assertions that we should leave human nature fundamentally unchanged in order to conform to «God’s will» or to what is considered «natural». Achieving deep and sustained progress leads us to consider fundamental alterations in human nature. This pursuit of betterment stimulates questioning of the traditional, biological, genetic, and intellectual constraints on our progress and possibility”, <http://www.extropy.org/principles.htm> [dostęp: 26.02.2007].

⁴⁵ Czytelnik literatury fantastycznonaukowej przypomni sobie groteskowe przerysowanie autewolucji w *Podróży dwudziestej pierwszej z Dzienników gwiazdowych* Stanisława Lema.

⁴⁶ „Posthumanism names a historical moment in which the decentering of the human by its imbrication in technical, medical, informatic, and economic networks is increasingly impossible to ignore”. C. Wolfe, *What is Posthumanism?*, Minneapolis 2010, s. XV.

⁴⁷ R. Braidotti, *The Posthuman*, Cambridge 2013, s. 195.

⁴⁸ N. K. Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago 1999.

do manipulowania czy podatność na manipulację?⁴⁹ Właściwie wszystko to jednocześnie, chociaż w potocznym mniemaniu test powinien dać odpowiedź na pytanie: „Czy komputer potrafi myśleć?”. Co istotne, od kilkudziesięciu lat, mimo rozwoju technologii informatycznej, test Turinga pozostaje żywą propozycją. Test ma postać niby-dialogu i opiera się na wymianie komunikatów tekstowych, na perswazji i interpretacji. W tej rozmytej przestrzeni symulacji człowiek zostaje definiowany na nowo.

Maszyny (*chatbots*), które mogą się wykazać najlepszymi wynikami w teście Turinga, nagradzane są w corocznym Konkursie Loebnera⁵⁰. Nie ma właściwie jednej strategii na wygraną i nie ma też większych problemów z wyłonieniem zwycięzcy. Być może największym problemem jest odpowiedni dobór „czynnika ludzkiego”, zarówno jurorów, jak i „pomocników” (testujący ma zadanie odróżnić maszynę od człowieka). Można by po prostu nieskończenie zwiększać liczbę jurorów, ale nie rozwiązałoby to kwestii niejasnej definicji człowieczeństwa. Jak się można domyślić, równie spektakularne co zwycięstwa są bowiem porażki w teście. Wiele osób (ludzi) było uznawanych za „roboty pogawędkowe” częściej niż same programy!⁵¹ Jest tak wiele typów charakterologicznych, zakresów inteligencji ludzkiej oraz sytuacji komunikacyjnych, że nie sposób znaleźć jednej formuły sukcesu. Ocena polega więc na intuicji. A programiści starają się ją przechytrzyć. Okazuje się, że pomyślnie zaliczenie testu nie jest wprost zależne od stopnia programistycznego skomplikowania, lecz przeciwnie – zawodnicy żartują, że sztuczna inteligencja musi się zniżać do ludzkiego poziomu.

Joseph Weizenbaum swojego robota o imieniu ELIZA⁵², „opublikowanego” w roku 1966, wyposażył w imitację zachowania psychiatry⁵³. ELIZA skonstruowana została jako prosty mechanizm wyszukiwania słów kluczowych w pytaniach i podstawiania gotowych odpowiedzi. Rezultat był, jak na

⁴⁹ Turing zbudował swój test na podstawie „gry w imitację” (*imitation game*). Szczegółowe omówienie testu można znaleźć w artykule Jamesa H. Moore’a, *The Status and Future of the Turing Test* [w:] *The Turing Test: The Elusive Standard of Artificial Intelligence*, red. J. Moor, Dordrecht 2003.

⁵⁰ S. Zdenek, *Passing Loebner’s Turing Test: A Case of Conflicting Discourse Functions* [w:] *The Turing Test...*, s. 123 i n. Oficjalna strona nagrody, <http://www.loebner.net/Prize/loebner-prize.html>. Test Turinga wykorzystywany jest również w Chatterbox Challenge: <http://www.chatterboxchallenge.com> [dostęp: 30.04.2014].

⁵¹ <http://www.botprize.org/result.html> [dostęp: 30.04.2014].

⁵² Imię stanowi zamierzone nawiązanie do *Pigmaliona*. J. Weizenbaum, *ELIZA. A Computer Program for the Study of Natural Language Communication Between Man And Machine*, „Communications of the ACM” 1966, nr 1, s. 36.

⁵³ „This mode of conversation was chosen because the psychiatric interview is one of the few examples of categorized dyadic natural language communication in which one of the participating pair is free to assume the pose of knowing almost nothing of the real world. If, for example, one were to tell a psychiatrist „I went for a long boat ride” and he responded „Tell me about boats”, one would not assume that he knew nothing about boats, but that he had some purpose in so directing the subsequent conversation”. *Ibidem*, s. 42.

rok 1966, zadziwiający. Dla równowagi, psychiatra Kenneth Colby stworzył program PARRY, oparty na osobowości paranoidalnego schizofrenika. Z kolei Elbot, laureat Nagrody Loebnera w 2008 roku i zwycięzca Chatterbox Challenge w 2003, eksponuje swą osobowość... robota, sugerując, że udawanie udawania może być już tylko domeną ludzką. Jak widać, najprostszą drogą do doskonałego imitowania ludzkiej inteligencji jest zgłębienie podstawowych chwytów retorycznych⁵⁴.

Test Turinga ma więcej wspólnego z przetwarzaniem języka naturalnego (jego komunikacyjnego użycia) niż z logiką. To oczywiście ogromna szansa dla językoznawców, teoretyków dyskursu (także literackiego), by pozostać w grze. *Natural language processing*, dziedzina nauki rozwija się co najmniej równie dynamicznie, jak sztuczne języki programowania.

A teraz nieco dystopijny ton. Test używany przy okazji Konkursu Loebnera został – dla płynności przebiegu – sztucznie zawężony przez ramowe reguły konwersacji. Założenie jest następujące: jedna strona jest aktywna i dominuje (w systemie pytań – odpowiedzi)⁵⁵, zachowuje dość jednorodną strategię komunikacyjną z wielu możliwych⁵⁶, a wydaje się, że właśnie zdolność maszyny do przejęcia inicjatywy i korekty strategii komunikacyjnej jest najbardziej ludzka (jak w przypadku ELIZY), najłatwiej wykryć imitację celowo wprowadzając błędy w naszych wypowiedziach, ale to nie mieści się w regułach gry ułatwiającej powodzenie mistyfikacji.

Według Hayles, nie powinniśmy już mówić o sprzężeniu człowieka i maszyny, a tym bardziej o wykorzystaniu tej ostatniej jako narzędzia międzyludzkiej komunikacji i magazynu wiedzy. Decyzja włączenia się w odcielesniony obieg informacji jest pierwotna i powołuje do życia nowy typ podmiotowości.

Cybernetyka funkcjonalnie zrównała systemy społeczne z systemami informatycznymi, przecierając drogę ku pełnej wymienności elementów systemów. Dominowała w niej podwójna perspektywa: kontroli i obserwacji. Druga fala cybernetyki (w sformułowaniu Hayles – *second-wave cybernetics*) nadeszła wraz z problemem samozwrotności refleksji [*reflexivity*] nad systemami społecznymi, która tak bardzo zajmowała również dystopistów (w atmosferze podejrzliwości wobec zewnętrznych obserwatorów). *Second-order cyberne-*

⁵⁴ Zachęcam do nawiązania rozmowy z którymś z robotów, choćby dla rozpoznania własnych reakcji emocjonalnych. Dobrym wyborem na pewno jest Mitsuku – laureatka Nagrody Loebnera w 2013 roku: <http://www.mitsuku.com/> [dostęp: 29.04.2014]. Poza tym nigdy nie będziemy mieć pewności, czy „po drugiej stronie” nie znajduje się jednak człowiek... Jeśli nie mamy ochoty gawędzić z imitacją ludzkiej inteligencji, możemy przejrzeć opublikowane zapisy (publikacja jest opcjonalna).

⁵⁵ Taki zarzut samemu testowi stawiał Alan Shapiro, autor „autonomicznego oprogramowania”: „So we have a total dualism of subject and object, the programmer is the boss, and the software is the slave or the worker”, <http://www.alan-shapiro.com/alan-shapiro-interviewed-by-erik-aru> [dostęp: 29.04.2014].

⁵⁶ Na kwestię otwartych kompetencji komunikacyjnych zwraca uwagę S. Zdenek, *Passing Loebner's Turing Test: A Case of Conflicting Discourse Functions* [w:] *The Turing Test...*, s. 121–122.

*tics*⁵⁷ jest rezultatem wirusowego rozprzestrzeniania się niepewnej tożsamości kontrolera, który sytuuje się, parafrazując formułę Barthes'a, „zawsze już w środku”. Wewnątrz myślenia utopijnego system społeczny funkcjonuje na podobieństwo tekstu.

Nie da się zdefiniować momentu, w którym liczba dostępnych informacji przerosła zdolności pojmowania jednego człowieka, można za to mówić o takim odczuciu. Z pewnością jednak prób budowania jednolitych systemów filozoficznych jest coraz mniej, zwłaszcza że próby uporządkowania same w sobie są nową informacją. Łatwiej oszacować popularność frazy *information overload* za pomocą statystycznego narzędzia Ngram Viewer⁵⁸ indeksującego miliony książek w korpusie Google Books. Popularność ta rośnie zdecydowanie i konsekwentnie od lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku, ale wyraźne przełomy możemy zauważyć w latach osiemdziesiątych oraz na początku XXI wieku. Równolegle eksploduje popularność frazy *data mining* (czyli ‘odnajdywanie wzorców statystycznych wewnątrz baz danych’ – ‘pozytkiwanie’, ‘zglobianie’ lub ‘eksploracja’ danych⁵⁹, z częstszym w nauce o literaturze wariantem *text mining*). Nie da się udowodnić, jaka część tej informacji powielana jest w sposób zautomatyzowany, właśnie przez samozwrotne indeksowanie popularnych fraz, generowanie efektu kuli śnieżnej (krzywa dla frazy *snowball effect* ma charakter ikoniczny). Zjawisko to może być zresztą badane tylko za pomocą narzędzi podlegających temuż badaniu.

W humanistyce, w której tradycja pracy indywidualnej i podmiotowej interpretacji jest trwała, kwestia maszynowego przetwarzania informacji oraz „maszyn uczących się”⁶⁰ nieuchronnie prowadzi do polaryzacji środowiska. Zwłaszcza że zakłada połączenie „dwóch kultur” i otwiera badania już nie tyle inter-, ile transdyscyplinarne⁶¹. Trudno bowiem po humanistach spodziewać się zaawansowanych zdolności programistycznych. Kontrowersje powstają szczególnie wokół zwolenników włączenia narzędzi cyfrowych w obręb hu-

⁵⁷ F. Geyer, J. van der Zouwen, *Introduction to the Main Themes in Sociocybernetics* [w:] *Sociocybernetics...*, s. 1. N.K. Hayles, *How We Became Posthuman*, s. 132 i n. Wiele dziedzin badań społecznych, humanistycznych łączy podobna droga ewolucyjna. Sporo tych dróg się krzyżuje: z pewnością socjocybernetyka spotyka się tu z etnologią (w fazie lęku przed etnocentryzmem), teorią literatury i praktyką literacką. Na samym skrzyżowaniu znalazłyby się zanurzone w myśleniu utopijnym powieści Stanisława Lema – *Eden* oraz *Powrót z gwiazd*.

⁵⁸ <https://books.google.com/ngrams> [dostęp: 29.04.2014].

⁵⁹ Książek poświęconych temu zagadnieniu jest bardzo wiele, a jeszcze więcej omówień na stronach internetowych. Potrzeby humanistyki brane są pod uwagę najczęściej w publikacjach spod znaku humanistyki cyfrowej, np. *A Companion to Digital Humanities*, red. S. Schreibman, R. Siemens, J. Unsworth. Oxford 2004. P. Idzik, *Analiza Big Data. Badania niereaktywne w erze Internetu 2.0* [w:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, red. A. Radomski, R. Bomba, Lublin 2013.

⁶⁰ *Machine learning*. Przekład „uczenie maszynowe” brzmi dwuznacznie.

⁶¹ Podkreślane między innymi w europejskim manifeście Digital Humanities (2011), <http://tcp.hypotheses.org/411> [dostęp: 12.11.2013].

manistyki albo stworzenia nowej dziedziny wiedzy. „Literatura to nie dane”⁶² – twierdzą przeciwnicy. W mniejszym stopniu chodzi o sentymenty, a w większym o powrót dychotomii podmiot – przedmiot i reminiscencje przełomu antypozytywistycznego.

W procesie – oby jak najbardziej samokrytycznej – emancypacji humanistyki jako dominacji celu nad metodologią, humanistyka cyfrowa byłaby w stanie wykorzystać wewnętrzną niespójność do rysowania własnej domeny, z jednej strony zarażonej ideą metapoziomów władzy, a z drugiej – nierozpoznawalnością wiedzy mechanicznej.

Kondycja ponowoczesnej wiedzy – jak twierdził Jean-François Lyotard – wyznaczana by była z jednej strony przez kryzys metanarracji, a z drugiej – model wiedzy naukowej jako „performatywnej” (uzasadnianej przez „skuteczność”). Kryzys metanarracji nie oznacza rezygnacji z narracji jako takiej, mikronarracje mają się dobrze. Lyotard przeciwstawia narrację bazodanowej metodzie gromadzenia i porządkowania informacji (*data banks*): „[...] obywatele powinni mieć swobodny dostęp do pamięci banków danych”⁶³. Podobnie kwestię tę przedstawia Hayles (nie przywołując koncepcji Lyotarda, na które powołuje się w *How We Became Posthuman*): bazy danych byłyby otwarte na ich funkcjonalizację w badaniach, tworzeniu idei:

Because database can construct relational juxtapositions but is helpless to interpret or explain them, it needs narrative to make its results meaningful. Narrative, for its part, needs database in the computationally intensive culture of the new millennium to enhance its cultural authority and test the generality of its insights⁶⁴.

Zapośredniczenie wiedzy przez bazy danych zmuszałoby do walki o legitymizację, która w metanarracjach wyznaczana była przez same reguły narracji (Lyotard). W takiej koncepcji zderzenie dwóch dziedzin wewnątrz *digital humanities* (czasem określane oksymoronem) funkcjonowałoby jako Lyotardowska paralogia. Warto jednocześnie zauważyć, że wymiar utopijny tak realizowanej paralogii jest bardzo wyraźny. Ulubionym środkiem autoprezentacji środowiskowej – zarówno w wydaniu amerykańskim, jak i europejskim – pozostaje manifest. Manifesty amerykańskie z 2008 i 2009 roku (numerowane

⁶² Kiedy przeczytałem to zdanie, pamięć natychmiast przywołała żywe dyskusje wokół filozoficzno-literackiego toposu „małp i maszyn do pisania”. Dyskusja wokół popularności ruchu *digital humanities* (humanistyki cyfrowej) sama w sobie jest niezwykle interesująca. Do najgłośniejszych wystąpień krytycznych należą artykuły: S. Fish, *The Digital Humanities and the Transcending of Mortality*, „New York Times. Opinionator” 2012, 9 stycznia; <http://opinionator.blogs.nytimes.com/2012/01/09/the-digital-humanities-and-the-transcending-of-mortality/> [dostęp: 5.05.2014]; S. Marche, *Literature is Not Data: Against Digital Humanities*, „Los Angeles Review of Books”, <http://lareviewofbooks.org/essay/literature-is-not-data-against-digital-humanities> [dostęp: 5.05.2014].

⁶³ J.-F. Lyotard, *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy*, przeł. M. Kowalska, J. Migasiński, Warszawa 1997, s. 177.

⁶⁴ N.K. Hayles, *How We Think...*, s. 176.

w oczywisty sposób: 1.0⁶⁵ i 2.0⁶⁶) funkcjonują w systemie Commentpress⁶⁷, co otwiera możliwość bezpośredniego komentowania każdego paragrafu (dla zaproszonych osób). Manifesty te w ramach diagnozy współczesnej cywilizacji wskazują na potrzebę wzmocnienia badań humanistycznych (przy czym granica między naukami ścisłymi a humanistycznymi zdecydowanie się zaciera) prowadzonych w środowisku cyfrowym. Manifest 2.0 eksponuje własną samoświadomość, zaczyna się bowiem od definicji samego manifestu („a manifesto on manifestos”) i podkreśla swój utopijny rdzeń: „Digital Humanities have a **utopian core** shaped by its genealogical descent from the counterculture-cyberculture intertwinings of the 60s and 70s”⁶⁸. Także utopijny charakter ma sposób myślenia wpisany w zabiegi retoryczne: dominuje apokaliptyczność we wspomnianym już wcześniej rozumieniu („Things hidden, if not since the beginning of the world, then at least by the generation of our immediate forebears, are being exposed to the day’s harsh light”), konfrontatywność („my” a tradycjonalisci⁶⁹: „[Traditionalists] celebrate extinction or uselessness from seated atop a well-padded tenured chair and 401K à la Stanley Fish?”). Europejski manifest powstał podczas paryskiej edycji THATCamp⁷⁰ w roku 2010, jest bardziej stonowany i konsekwentny w kreowaniu otwartej wspólnoty.

* * *

W odniesieniu do niektórych omówionych wyżej zjawisk można mówić o pełnym zanurzeniu w myśleniu utopijnym, część z nich wykracza poza utopijność w stronę praktycznej realizacji postulatów (transhumanizm), wreszcie – ruch *digital humanities* zawdzięcza swoją dynamikę typowo dwuznacznemu impulsowi utopijnemu. Wszystkie odznaczają się wysokim stopniem energetyczności, wiele też zawdzięcza wyobraźni prospektywnej, z fantastycznym posmakiem. Wydają się też dobrze przygotowane do rozpoznania dylematów decentralizacji. Jednocześnie jednak zbyt łatwo przyjmują perspektywę globalną i zbyt ochoczo umieszczają się w centrum procesu historycznego.

⁶⁵ <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2008/12/15/digital-humanities-manifesto> [dostęp: 12.11.2014].

⁶⁶ <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20> [dostęp: 12.11.2014].

⁶⁷ Wtyczka do platformy WordPress autorstwa Institute for the Future of the Book, <http://futureofthebook.org> [dostęp: 14.11.2014].

⁶⁸ <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20> [dostęp: 12.11.2014].

⁶⁹ Hayles, mimo nastawienia na współpracę, przyznaje, że humanistyka cyfrowa to ruch wywrotowy (*subversive force*). N.K. Hayles, *How We Think...*, s. 23.

⁷⁰ The Humanities and Technology Camp.

Bibliografia

- Delany S.R., *Triton. An Ambiguous Heterotopia*, New York 1976.
- Gibson W., *Neuromancer*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1992 (oryg. *Neuromancer*, 1984).
- Le Guin U. K., *Wydzieziczeni*, przeł. L. Nicpan, Katowice 2007 (wyd. oryg.: *The Dispossessed: An Ambiguous Utopia*, 1974).
- Lem S., *Dzienniki gwiazdowe*, Warszawa 1957.
- Lem S., *Eden*, Warszawa 1959.
- Lem S., *Powrót z gwiazd*, Warszawa 1961.
- Lem S., *Wizja lokalna*, Kraków 1982.
- Vinge V., *Prawdziwe imiona*, przeł. I. Dybczyński, „Nowa Fantastyka. Wydanie Specjalne” 2011, nr 3 (32), (oryg. *True Names*, 1981).
- Zajdel J., *Paradyzja*, Warszawa 1984.
- Filmy:**
- Star Trek: Pierwszy Kontakt (Star Trek: The First Contact)*, USA 1996, reż. J. Frakes.
- Star Trek: The Next Generation (1987–1994)*, odcinek *Q Who* (sezon 2, odcinek 16), USA 1989, reż. R. Bowman.
- Konteksty i opracowania:**
- Arendt H., *O rewolucji*, przeł. M. Godyń, Kraków 1991.
- A Companion to Digital Humanities*, red. S. Schreibman, R. Siemens, J. Unsworth, Oxford 2004.
- Abbate J., *True Risks? The Pleasures and Perils of Cyberspace [w:] Science Fiction and Computing: Essays on Interlinked Domains*, red. D.L. Ferro, E.G. Sweden, Jefferson–London 2011.
- Bell A., *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*, Basingstoke 2010.
- Bell W., *Foundations of Futures Studies. Human Science for a New Era*, New Brunswick–London 1997.
- Bostrom N., *Are You in a Computer Simulation [w:] Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*, red. S. Schneider, Oxford 2009.
- Bould M., *Reflections on Cyberpunk [w:] A Companion to Science Fiction*, red. D. Seed, Malden–Oxford 2005.
- Bradley D.A., *The Divergent Anarcho-utopian Discourses of the Open Source Software Movement*, „Canadian Journal of Communication” 2005, nr 4.
- Braidotti R., *The Posthuman*, Cambridge 2013.
- Brummett B., *Contemporary Apocalyptic Rhetoric*, New York 1991.
- Cavalcanti I., *Utopias off Language in Contemporary Feminist Literary Dystopias*, „Utopian Studies” 2000, nr 2.
- Cavallaro D., *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, London–New Brunswick 2000.
- Chouliaraki L., „*The Contingency of Universality*”: *Some Thoughts on Discourse and Realism*, „Social Semiotics” 2002, nr 1.
- Chu S.-Y., *Do Metaphors Dream of Literal Sleep? A Science Fictional Theory of Representation*, Cambridge–London 2010.
- Cyran J., *Ekstropianie albo niecierpliwość umysłu*, „Nowa Fantastyka” 2002, nr 11; 2003, nr 1, 4.
- Davis E., *TechGnoza*, przeł. J. Kierul, Poznań 2002.

- Edwards D.M., „Lost in Hyperspace” – *Cognitive Mapping and Navigation in a Hypertext Environment* [w:] *Hypertext: Theory Into Practice*, red. R. McAleese, Exeter 1999.
- Fenster M., *Conspiracy Theories: Secrecy and Power in American Culture*, Minneapolis 1998.
- Fish S., *The Digital Humanities and the Transcending of Mortality*, „New York Times. Opinionator” 2012, 9 stycznia; <http://opinionator.blogs.nytimes.com/2012/01/09/the-digital-humanities-and-the-transcending-of-mortality/> [dostęp: 12.11.2013].
- Giddens A., *Poza lewicą i prawicą*, przeł. J. Serwański, Poznań 2001.
- Gleick J., *The Information: A History, A Theory, A Flood*, London 2011.
- Hayles N.K., *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame 2008.
- Hayles N.K., *Electronic Literature: What Is It?* (v1.0 January 2007), <http://eliterature.org/pad/elp.html> [dostęp: 12.04.2014].
- Hayles N.K., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago 1999.
- Hayles N.K., *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*, Chicago 2012.
- Idzik P., *Analiza Big Data. Badania niereaktywne w erze Internetu 2.0* [w:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, red. A. Radomski, R. Bomba, Lublin 2013.
- Kermode F., *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction with a New Epilogue*, Oxford 2000.
- Landow G.P., *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore 1991.
- Leś M.M., *Fantastyka socjologiczna. Poetyka i myślenie utopijne*, Białystok 2008.
- Levy S., *Hackers: Heroes of the computer revolution*, New York 1985.
- Ludlow P., *New Foundations: On the Emergence of Sovereign Cyberstates and Their Governance Structures* [w:] *Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*, red. P. Ludlow, Cambridge–London 2001.
- Lytard J.-F., *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy*, przeł. M. Kowalska, J. Migasiński, Warszawa 1997.
- Marche S., *Literature is Not Data: Against Digital Humanities*, „Los Angeles Review of Books”, <http://lareviewofbooks.org/essay/literature-is-not-data-against-digital-humanities> [dostęp: 5.05.2014].
- McHale B., *Od powieści modernistycznej do postmodernistycznej: zmiana dominanty*, przeł. M.P. Markowski [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1996.
- Melley T., *Empire of Conspiracy: The Culture of Paranoia in Postwar America*, Cornell 2000.
- Moore J.H., *The Status and Future of the Turing Test* [w:] *The Turing Test: The Elusive Standard of Artificial Intelligence*, red. J. Moor, Dordrecht 2003.
- O'Donnell P., *Latent Destinies: Cultural Paranoia and Contemporary U.S. Narrative*, Durham 2000.
- Ryan M.-L., *Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media*, „Poetics Today” 2002, nr 4.
- Ryan M.-L., *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore–London 2001.

- Ryan M.-L., *Will New Media Produce New Narratives?* [w:] *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, red. M.-L. Ryan, Lincoln 2004.
- Schneider S., *Mindscan: Transcending and Enhancing the Human Brain* [w:] *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*, red. S. Schneider, Oxford 2009.
- Siewicz K., *Zarys systemu normatywnego społeczności wolnego oprogramowania* [w:] *Re: internet – społeczne aspekty medium*, red. Ł. Jonak i in., Warszawa 2006.
- Sociocybernetics: Complexity, Autopoiesis and Observation of Social Systems*, red. F. Geyer, J. van der Zouwen, Westport 2001.
- Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk & Postmodern Science Fiction*, red. Larry McCaffery, Durham 1991.
- Święćkowska T., *Wolne oprogramowanie i Open Access. Utopie internetowe czy fenomeny informacyjnego kapitalizmu?* [w:] *Spotkania z utopią w XXI wieku*, red. P. Żuk, Warszawa 2008.
- The Transhumanist Reader*, red. M. More, N. Vita-More, Oxford 2013.
- Vinge V., *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, <https://www-rohan.sdsu.edu/faculty/vinge/misc/singularity.html> (oryg. publ. – 1993 [dostęp: 3.04.2014]).
- Weizenbaum J., *ELIZA. A Computer Program for the Study of Natural Language Communication Between Man And Machine*, „Communications of the ACM” 1966, nr 1.
- Whalen T., *The Future of Commodity: Notes Toward a Critique of Cyberpunk and the Information Age*, „Science Fiction Studies” 1992, nr 1.
- Wolfe C., *What is Posthumanism?*, Minneapolis 2010.
- Wójtowicz E., *Aporie sztuki Internetu. Cyberkulturowe utopie 20 lat później*, „Przełęcz Kulturoznawczy” 2011, nr 1.
- Zdenek S., *Passing Loebner’s Turing Test: A Case of Conflicting Discourse Functions* [w:] *The Turing Test: The Elusive Standard of Artificial Intelligence*, red. J. Moor, Dordrecht 2003.
- Strony internetowe:**
- Bot Prize, <http://www.botprize.org/result.html> [dostęp: 30.04.2014].
- Chatterbox Challenge, <http://www.chatterboxchallenge.com> [dostęp: 22.04.2014].
- Extropy, <http://www.extropy.org> [dostęp: 27.02.2007].
- Future of the Book, <http://futureofthebook.org> [dostęp: 14.11.2014].
- Humanity+ FAQ, <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-faq/> [dostęp: 5.05.2014].
- Humanity+, <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration> [dostęp: 5.05.2014].
- Manifest abolicjonizmu (David Pearce), 2007, <http://www.abolitionist.com> [dostęp: 4.05.2014].
- Manifest Digital Humanities (2011), <http://tcp.hypotheses.org/411> [dostęp: 12.11.2013].
- Manifest Digital Humanities 2.0, <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20> [dostęp: 12.11.2014].
- Manifest Digital Humanities, <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2008/12/15/digital-humanities-manifesto> [dostęp: 12.11.2014].
- Mitsuku Bot, <http://www.mitsuku.com> [dostęp: 17.05.2014].

- Nagroda Loebnera, <http://www.loebner.net/Prize/loebner-prize.html> [dostęp: 22.04.2014].
- Ngram Viewer, <https://books.google.com/ngrams> [dostęp: 29.04.2014].
- The ideas interview: Nick Bostrom, <http://www.theguardian.com/science/2006/may/09/academicexperts.genetics> [dostęp: 30.04.2014].
- The Principles of Extropy, version 3.11 (Max More, 2003); <http://www.extropy.org/principles.htm> [dostęp: 26.02.2007].
- Transhumanity, <http://transhumanity.net/news/entry/nail-biting-victory-a-champion-is-declared-in-transhumanist-declaration-2.0> [dostęp: 30.04.2014].
- Ubuntu, <http://www.ubuntu.com/about/about-ubuntu/conduct> [dostęp: 12.04.2014].
- Wikipedia, About, <http://web.archive.org/web/20070222172825/http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia%3AAbout> [dostęp: 12.02.2007, 14.04.2014].
- Wikipedia, Wikipedians, <http://web.archive.org/web/20070213224616/http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedians> [dostęp: 12.03.2014; oryginał strony – <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedians> [dostęp: 12.02.2007].
- Wywiad z Alanem Shapiro, <http://www.alan-shapiro.com/alan-n-shapiro-interview-by-erik-aru> [dostęp: 29.04.2014].

