

Łukasz Kucharczyk

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego

ORCID 0000-0003-1216-6908

Wojna ciała z technologią. Sztuczna inteligencja w twórczości Jacka Dukaja

The war of the body against technology.
Artificial intelligence in the works of Jacek Dukaj

Summary

The article discusses Jacek Dukaj's predictions about the development of artificial intelligence and the cultural changes that may follow. It begins with a brief outline of the current model of existence in cyberspace and the consequences resulting from it. I then move on to discuss Dukaj's article *Too long, I won't read...* foreshadowing his theses, which will fully resonate in an essayistic book entitled *After Writing*. In it, the writer discusses the concept of post-writing, the direction in which human perception will evolve. According to the writer, humanity will gradually become a new species of „survivors,” abandoning writing in favor of media more attuned to the natural senses. The article concludes with an analysis of *Line of Resistance*, a novel in which Dukaj incorporates most of his futuristic considerations into a fictional form.

Keywords

Dukaj, post-literacy, artificial intelligence, internet, cyberspace

Abstrakt

W artykule omawiam prognozy Jacka Dukaja dotyczące rozwoju sztucznej inteligencji i zmian kulturowych jakie w związku z tym mogą nastąpić. Rozpoczyna się od krótkiego zarysowania aktualnego modelu egzystowania w cyberprzestrzeni i konsekwencji z niego wynikających. Następnie przechodzę do omówienia artykułu Dukaja *Za długie, nie przeczytam...* zapowiadającego jego tezy, które w pełni wybrzmiały w esejistycznej książce zatytułowanej *Po piśmie*. Pisarz omawia w niej koncepcję postpiśmienności, tego, w jakim kierunku ewoluuje ludzka percepcja. Zdaniem pisarza ludzkość stopniowo stanie się nowym gatunkiem „przeżywaczy”, porzucających pismo na rzecz mediów bardziej dostosowanych do naturalnych zmysłów. Artykuł kończy analiza *Linii oporu*, krótkiej powieści w której Dukaj zawiera większość swych futurystycznych rozważań w formie fabularnej.

Słowa kluczowe

Dukaj, postpiśmienność, sztuczna inteligencja, internet, cyberprzestrzeń

Wstęp

Czy żyjemy w czasach postpiśmiennych? Twierdząca odpowiedź na to pytanie musi napawać przedstawicieli szeroko rozumianej humanistyki niepokojem. Zastanawiamy się jednak nad obrazem dzisiejszego świata. Od lat do opisu stanu obecnej kultury używa się terminu „kultura obrazkowa”. Dziś można już nawet mówić – używając roboczej nazwy – o „kulturze hiperłącza”. Powodów tego możemy doszukiwać się m.in. w dynamicznej ewolucji platform streamingowych, zajmowaniu przez gry wideo coraz obszerniejszych pól tematycznych wielu różnych dyskursów (w tym naukowego, co jeszcze do niedawna nie było tak oczywiste) oraz dużo większej ingerencji w codzienność mediów społecznościowych niż miało to miejsce jeszcze dziesięć lat temu. Co więcej, sami twórcy wysokobudżetowych popkulturowych produkcji często argumentują swe wybory kompozycyjne poprzez nierozzerwalne więzi łączące najmłodsze pokolenia i coraz bardziej różnorodne platformy społecznościowe. Za przykład służyć mogą wypowiedzi twórców aktorskiej adaptacji Disneyowskiego *Herkulesa*, wedle których będzie ona „tiktokowym musicaliem” (Vary, 2022). O takim podejściu do tworzenia świadczą też słowa Tomasza Bagińskiego, producenta wykonawczego Netflixowej adaptacji cyklu wiedźmińskiego Andrzeja Sapkowskiego, który odpierając zarzuty fanów – w związku z brakiem spójności narracyjnej w drugim sezonie serialu – argumentował, że dla współczesnego odbiorcy liczą się „czyste emocje” (Gardziński, 2021). Ewolucja social mediów jest na swój sposób symboliczna. Za pierwszy portal o globalnym zasięgu uznać można platformy, takie jak 4chan, Myspace i przede wszystkim Facebook, które w dużej mierze skupiają się na dyskusji w komentarzach i różnego rodzaju grupach. Następnie stworzony został Instagram, czyli platforma, na której prym wiodą fotografie. Najbardziej popularny wśród najmłodszych jest dziś TikTok, czyli aplikacja pozwalająca na zamieszczanie krótkich filmów. Dekodując symboliczne znaczenie, jako ludzie, odchodzimy od słów na rzecz dynamicznie zmieniających się obrazów. Jeśli toczy się dyskusja, to tylko w formie mocno ograniczonej limitem znaków, jak ma to miejsce na platformie X (dawniej Twitter). Z ewolucyjnego punktu widzenia dopuszczalne jest wyróżnienie czterech faz rozwoju *homo sapiens*: człowieka mówiącego (*homo oralis*), człowieka piszącego (*homo literalis*), człowieka drukującego (*homo typographicus*) i człowieka internetowego (*homo interneticus*) (Walat, 2016). Wojciech Walat sporządził typologię cech ostatniej, aktualnej fazy. Są nimi:

- rozproszenie poznawcze – objawia się stałym poczuciem dyskomfortu, wynikającym z obawy przeoczenia ważnej informacji, szansy na interesujące doświadczenie czy nawiązanie interakcji społecznej. Związane jest z upowszechnieniem urządzeń mobilnych oraz wpływem mediów społecznościowych na codzienne funkcjonowanie;
- zanik wartości wiedzy *sensu stricto* – wśród młodzieży zanika umiejętności wiązania faktów, konstruowania zindywidualizowanej i spójnej wewnętrznie

i zewnętrznemu narracji świata. Największą wartością jest dosłowność i atrakcyjność przekazu informacji, która wyrażana jest poprzez liczbę internetowych „kliknięć”;

- analfabetyzm funkcjonalny – charakteryzuje go nieudolność, niezaradność i zdezorientowanie, które są wynikami chaotyzacji myślenia człowieka zanurzonego w hiperłącze;
- analfabetyzm ekonomiczny – wynika on z braku podstawowej wiedzy w zakresie ekonomii; silnie związany jest z brakiem umiejętności czytania ze zrozumieniem (Walat, 2016).

Tego rodzaju wyobrażenie człowieka ery internetu jest bardzo niepokojące. Nie ulega jednak wątpliwości, że sfera cyberprzestrzeni jest dziś dla człowieka równie istotna, co przestrzeń rzeczywista. W cyberprzestrzeni naczelną funkcję posiada hipertekst, czyli tekst zapisany w sposób nieliniowy, swoją budową przypominający formę sieci, w której zasadniczą rolę odgrywają łączniki między węzłami stanowiącymi bloki tekstowe lub informacje zapisane w postaci audio-wizualnej. Struktura hipertekstu jest nieliniowa, sfragmentaryzowana i rozproszona. Sieciowy dyskurs krąży, nakłada się na siebie i tworzy różne przypadkowe konfiguracje; rola nadawcy i odbiorcy zostaje w nim unieważniona czy nawet nieodróżnialna (Biernat, 2022). Warto przywołać wnioski Jeana Baudrillarda, który o implozji sensu we współczesnych środkach masowego przekazu pisał w swych *Symulakrach i symulacji*:

Zamiast sprzyjać komunikowaniu, informacja wyczerpuje się w inscenizowaniu sensu. Dokonujący się na ogromną skalę proces symulacji, który tak doskonale znamy. Wywiady-rzeki, głosy i gadanina, telefony od widzów i słuchaczy, wielokierunkowa interaktywność, słowny szantaż; «To was dotyczy, to wy jesteście wydarzeniem itp.». W coraz większym stopniu informację opanowują i pochłaniają tego rodzaju widmowe treści, władzę nad nią zdobywają działające homeopatycznie wszczepy, ogarniają sen na jawie o komunikacji (Baudrillard, 2005, 103).

Badacz ma rację pisząc, że przyszło nam istnieć we wszechświecie, gdzie jest coraz więcej informacji i coraz mniej sensu (Baudrillard, 2005). Należy pamiętać, że francuski filozof opublikował te słowa w 1981, na długo przed rozpoczęciem się ery globalnego dostępu do sieci, lata przed nastaniem mediów społecznościowych. Wydaje się, że dziś proporcje pomiędzy ilością informacji a wytwarzanym przez nie sensem są dużo bardziej zachwiane. Należy zwrócić szczególną uwagę na fragment dotyczący słownego szantażu, przekonaniu, iż widz jest częścią wydarzenia. Jacek Dukaj, jeden z najwybitniejszych rodzimych twórców literatury science fiction, określa tego rodzaju działanie jako „przeżywanie drugiego człowieka” i dokładnie opisuje swoją wizję rozwoju hipertekstowej rzeczywistości. Warto przywołać tekst Dukaja zatytułowany *Sztuka w czasach sztucznej inteligencji*. Pisarz zauważa w nim,

że współczesny człowiek właściwie napotyka sztuczną inteligencję na każdym kroku. Edytory tekstu poprawiają naszą ortografię, gramatykę, nawet styl. Aplikacje komórkowe, komunikatory sieciowe i automaty głosowe wraz ze swym rozwojem oraz bardziej śmiało zastępują człowieka w nawet najbardziej przyziemnych zadaniach (Dukaj, 2023). Niesie to oczywiście konsekwencje dla odbioru sztuki oraz jej kształtu.

Należy zwrócić szczególną uwagę na fragment dotyczący słownego szantażu, przekonaniu, iż widz jest częścią wydarzenia. Jacek Dukaj, jeden z najwybitniejszych rodzimych twórców literatury science fiction, określa tego rodzaju działanie jako „przeżywanie drugiego człowieka” i dokładnie opisuje swoją wizję rozwoju hipertekstowej rzeczywistości.

Za długie, nie przeczytam...

Można powiedzieć, że pierwszym tekstem w którym Jacek Dukaj podejmuje temat aktualnych zmian kulturowych było, posiadające wielce wymowny tytuł: *Za długie, nie przeczytam...*, opublikowane na łamach „Tygodnika Powszechnego” w 2010 roku. Autor *Lodu* prezentuje w nim swe refleksje dotyczące dychotomii pisma i uwarunkowań ewolucyjnych. Zauważa, że słuchanie muzyki, oglądanie obrazów czy sztuk teatralnych opiera się na sprawnościach ludzkich zmysłów i mózgu doskonalonych przez miliony lat. Do aktu lekturowego nie wystarczy jedynie zdolność dostrzegania znaków na papierze, czytanie „rodzi się” dzięki skomplikowanemu procesowi transformowania symboli w znaczenia. „Czytelniczy trening” oraz ciągła repetycja doświadczenia lektury zmieniają strukturę kognitywną w sposób jak najbardziej mierzalny. Píše Dukaj:

Skany neurologiczne ujawniają obszary mózgu aktywowane w trakcie lektury; uwidaczniają się różnice w skali makro i mikro. Eksperymenty pokazały, że już samo wyobrażenie sobie liter zapala neurony w innych rejonach mózgu, gdy są to małe litery (a), i w innych rejonach, gdy wielkie (A). Wtrenowanie się w biegłość w danym języku oznacza bowiem najzupełniej dosłowne przeformatowanie mózgu, tj. wykształcenie w nim neuronowych połączeń i trybów aktywności najlepiej odpowiadających specyfice danego języka (Dukaj, 2010b).

Innymi słowy można rzec, że od rodzaju dominującego w danym okresie medium przekazywania informacji zależy sposób sformatowania ludzkiego mózgu. Pisarz

zauważa także, że mózgi najmłodszych pokoleń są „zaprogramowane” w zupełnie inny sposób niż generacji wychowanych w kulturze pisma i druku. Inaczej myślą, zapamiętują i postrzegają świat. Nie uczą się „słuchowo”, poprzez rozmowę, nie są też kształtowani przez osobowe relacje z mistrzem czy nauczycielem. Zdobywają wiedzę za pośrednictwem wzroku z martwego (hiper)tekstu, „od nikogo”.

Warto również zwrócić uwagę na to, co Dukaj pisze o wytworzeniu się nowej formy „literatury Google’a”. Utwór literacki zastępowany dziś jest przez takie formy medialne, jak bardzo złożona rozgrywka komputerowa czy ciągnący się przez wiele sezonów serial. Literatura reaguje na te zmiany i stara się do nich przystosować. Zgodnie ze słowami autora *Starości aksolotla* „literatura Google’a” osadza się na mikromodułach narracji, co widoczne jest już w graficznym układzie tekstu. Za przykład pisarz podaje *Millenium* Stiega Larssona, gdzie czytelnik ma do czynienia z blokami tekstu wprost odpowiadającym scenom z nowocześnie montowanego serialu: ujęcie, dialog, cięcie. Bardzo istotną kategorią jest także symultaniczność. Akcja powinna zostać rozbita na kilka, kilkanaście czy kilkadziesiąt wątków, lokalizacji oraz wiodących postaci. W ten sposób powieść, podobnie jak nowoczesny serial, zaspokaja wpisane we współczesny mózg pragnienie ciągłego przeszukiwania do wciąż nowych strumieni danych: skoro na kartach książki nie jest możliwe otwarcie kolejnego okna przeglądarki czy wejście na nowy kanał czatu, pisarze muszą „wrzucać” czytelnika w inny wątek, nową scenografię, nowych bohaterów (Dukaj, 2010). Można pokusić się o stwierdzenie, że naszą kulturą rządzi zasada fragmentacji, dzięki której ludzki umysł jest zmuszany sięgać poza obecnie czytany (lub oglądany) fragment. Łączy się to z techniką powtórzenia, która pozwala odbiorcy na ciągłe odnajdywanie się w danym tekście kultury. W serialu dzieje się tak za sprawą zamkniętej struktury scenariusza każdego odcinka, jak również streszczenia zdarzeń poprzednich. W przypadku „powieści Google’a”, by czytelnik nie poczuł się zagubiony w trakcie obcowania z lekturą, pisarz powinien używać zabiegu repetycji. Warto jednak dodać, że Dukaj pomija w swych rozważaniach bardzo istotną cechę literatury, jak również sztuki w ogóle, jaką jest jej nieprzewidywalność generująca sensy naddane wymykające się fabularnym strukturom.

Nie treść, a przeżycie¹

Po piśmie jest zbiorem esejów, w którym Jacek Dukaj analizuje rolę tekstu literackiego i kondycję człowieczeństwa w XXI wieku. Swoją monografię pisarz rozpoczyna od rozdziału zatytułowanego *Trzecia wojna światowa ciała z umysłem*, w którym

¹ Szerzej i bardziej szczegółowo piszę o koncepcji transferu bezpośredniego w swojej monografii dotyczącej twórczości Jacka Dukaja. Zob. Ł. Kucharczyk, *Granice ludzkiego poznania. O wybranych wątkach twórczości Jacka Dukaja*, Kraków 2024.

opisuje historię zmagania ludzkiego ciała z dominującymi w danym czasie doktrynami. Zmagania te określa pisarz mianem „Wojen Światowych Ciała z Umysłem”. Pierwsza z nich była wojną religii. Druga, dotycząca sporu Ciała i Umysłu, była wojną filozofii. *Trzecia Wojna Światowa Ciała z Umysłem* jest natomiast konfliktem technologii. Wojny te, zdaniem Dukaja, nie mają dokładnych dat, początku i końca. Nigdy też całkiem nie wygasają i przenikają do takich dziedzin jak polityka, kultura masowa, medycyna czy gospodarka. Dopiero jednak trzecia z nich jest wojną naprawdę totalną, ponieważ dotyka w praktycznych konsekwencjach każdego aspektu ludzkiego życia, śmierci czy nawet nieśmiertelnego bytowania wiecznego (Dukaj, 2019).

Cały koncept zawarty w *Po piśmie* jest ufundowany na jednej kluczowej tezie – człowiek ma dostęp do szeroko rozumianej sztuki tylko o tyle, o ile dociera ona do niego poprzez zmysły. W związku z tym nie ma takiej sztuki, której nie można byłoby poddać cyfryzacji, która nie byłaby informacją. Czy w takim razie istnieje jakiegoś rodzaju ostoja, której nie da się scyfryzować? Być może jest nią doświadczenie wewnętrzne, niedostrzegalny gołym okiem zapis egzystencjalny? Dukaj zastanawia się, czy nowoczesna technika może dotrzeć również i do tych najgłębiej utajonych sfer ludzkiego życia. Z całą pewnością zmierza ku temu technologia „transferu bezpośredniego przeżyć”, czyli taka, która umożliwia przesyłanie informacji w sposób niezapośredniczony przez kody czy symbole (na przykład w formie tekstu) – w przeciwieństwie do transferu symbolicznego jest ona rodzajowi ludzkiemu ewolucyjnie bliższa, bardziej naturalna. Warto zwrócić uwagę na kolejne etapy ewolucji transferu bezpośredniego przeżyć. Oto jak wyszczególnia je pisarz:

- Słowa – w przypadku transferu słownego nie przekazuje się wrażenia bezpośrednio, ale należy polegać na aktywnej współpracy z odbiorcą. Ten ma do dyspozycji jedynie kody i symbole wrażenia, które mogą się uaktywnić poprzez twórczą moc jego wyobraźni;
- Sztuka figuratywna – poprzez zdjęcia, obrazy i nagrania odbiorca doświadcza niepełnych, spłaszczonych, sztucznych, ale niewymagających dekodowania symboli. Dzięki różnego rodzaju obrazom odbiorca nie musi przyswajać w trakcie lektury detalicznych deskrypcji strona po stronie, ponieważ łatwiej wyobrazić mu sobie coś, co widział już wcześniej (choćby jedynie w formie zapośredniczonej);
- *Augmented Reality* oraz *Virtual Reality* – pierwsza z nich polega na nakładaniu na rzeczywistość postrzeganą zmysłami sztucznych, wirtualnych warstw. Niektóre z nich dodają do świata rzeczywistego nowe elementy lub przekształcają te już istniejące. Druga natomiast całkowicie wymazuje i zastępuje wszelkie wrażenia zmysłowe ze świata fizycznego. Człowiek doświadcza wirtualnej rzeczywistości poprzez urządzenia angażujące zmysły: wzroku, słuchu, dotyku – każde przeżycie przechodzi więc przez filtr ciała;

- *Mind-machine interface* – technika ta nie będzie wymagać żadnych zewnętrznych urządzeń ani też udziału zmysłów. Bodźce będą wzbudzane w samej korze mózgowej. Najgłębsze przeżycie związane z doświadczaniem świata, innych ludzi, jak i własnego ja odbywać się będzie bezpośrednio na neuronach (Dukaj, 2019, 152-153).

Według Dukaja znajdujemy się obecnie w okresie przejściowym między kulturą pisma i kulturą postpiśmienną. Metoda transferu przeżyć rozwija się od samego zarania ludzkiej cywilizacji: najpierw miało to miejsce w epoce oralnej, potem w epoce pisma i – finalnie – w epoce transferu bezpośredniego.

Póki co, ta ostatnia – pozostająca jedynie w sferze futurologii – metoda ma być rodzajowi ludzkiemu ewolucyjnie bliższa, najbardziej naturalna. Pisarz w wywiadzie dla portalu Onet zauważa, że ludzie są ewolucyjnie przystosowani do odbierania świata bezpośrednio własnymi zmysłami. Człowiek nie posiada ewolucyjnego przystosowania do pisma, do kodowania i odkodowywania symboli. Jest ono jednostkowo wtłoczone w każdego człowieka „przemocą”, co w bardzo dużym stopniu, wykrzywia, zmienia i przeformatowuje jego mózg (Janowska & Jankowicz, 2019). Według Dukaja znajdujemy się obecnie w okresie przejściowym między kulturą pisma i kulturą postpiśmienną. Metoda transferu przeżyć rozwija się od samego zarania ludzkiej cywilizacji: najpierw miało to miejsce w epoce oralnej, potem w epoce pisma i – finalnie – w epoce transferu bezpośredniego. Pisarz na kartach *Po piśmie* wprowadza pojęcie „myślunku”, czyli rozumowania, odczuwania, zachowania, które będą kształtować człowieka poprzez dostępne w danym czasie metody przekazywania doświadczeń. Ludzie-przeżywacze, reprezentanci nowego „gatunku” wytworzonego poprzez transfer bezpośredni przeżyć, będą powoli zatracać podmiotowość na skutek zmniejszającej się roli pisma i zwiększania się liczby impulsów płynących z sieci. Jak będzie czuł się człowiek doświadczający bezpośredniego transferu przeżyć?

Jacek Dukaj porównuje to doznanie do fenomenu, który neurofizjologia spopularyzowała pod nazwą *flow state*. Osoba doświadczająca tego stanu traci poczucie czasu, zatracą własne ja, całkowicie skupia się na danej czynności, jednoczy się z nią, zaś po odzyskaniu świadomości odczuwa satysfakcję, wyczerpanie i ulgę. Nowy model ludzi-przeżywaczy ma być pozbawiony tego, co określa człowieczeństwo tu i teraz – zespołu aktywności finalnie dostarczających sens życia. Przeżywacze ze

swej definicji mają być pasywni – ma przez nich przepływać niczym niekontrolowana rzeka przeżyć, a oni sami mają działać jedynie poprzez impuls z nich płynący. Wydaje się, że Jacek Dukaj trafnie rozpoznaje załączki dystopii, które błyskawicznie rozrastają się we współczesnym świecie. Stając się przedmiotem działania technologii człowiek stopniowo traci obszary funkcjonowania, przeżywania i tworzenia uznawane do tej pory za dostępne jedynie jemu. Komputery zaczynają komponować muzykę, malować obrazy, pisać teksty literackie i naukowe. Jak słusznie zauważa Magdalena Salik w swej recenzji *Po piśmie*: „jesteśmy wyrugowywani z siebie samych. Proces ten, wraz z rozwojem sztucznej inteligencji, może tylko przybierać na sile” (Salik, 2021).

Na myśl przychodzi słynna teza Marshalla McLuhana o środku przekazu, który sam w sobie jest przekazem (McLuhan, 2004), czyli nie tyle informacja, co sposób jej odbioru definiuje kulturę i społeczeństwo. Jaki jest więc aktualny obraz kultury i społeczeństwa czasów, w których człowiek zewsząd otoczony jest natłokiem informacyjnym, który finalnie skutkuje przebodźcowaniem? Jak zawsze w przypadku fundamentalnych problemów trapiących świat, pojawia się pytanie o sens.

Linia oporu, czyli w poszukiwaniu straconego sensu

Linia oporu, czyli minipowieść Dukaja wchodząca w skład zbioru *Król bólu*, to tekst, który w czasie pierwszego wydania, czyli w 2010 roku, zdawał się opisywać świat bardzo niedalekiego jutra. Dziś śmiało można stwierdzić, że *Linia oporu* w dużej mierze przedstawia świat, w którym przyszło nam egzystować. W wywiadzie dla „Kultury Liberalnej” sam pisarz stwierdza, iż duża część jego tekstów opiera się na „zdjęciu z metafory cudzysłowu” – stanowią one fikcje spekulatywne, które rozważane idee obierają za fundament świata przedstawionego, przyjmują ją jako obiektywnie prawdziwą i maksymalnie rozwijają na kartach tekstu. W przypadku *Linii oporu* mamy do czynienia z ekstrapolacją, wzmocnieniem idei świata uzależnionego od cyberprzestrzeni (Salik, 2021). Pisarz przyznaje, że sięgnął do realnie istniejących doświadczeń z dziedziny, która psychologię stawiania kolejnych celów i tworzenia dla ludzi linii oporu testuje od lat: gier komputerowych, zwłaszcza do tych internetowych, rozgrywanych przez wielu graczy w świecie rzeczywistym. Drugą inspiracją była natomiast teoria języka jako gry Wittgensteina. Chodzi dokładnie o „gry swobodne”, w których cel tworzy się i zmienia dowolnie, na zasadach z zewnątrz gry kompletnie niezrozumiałych, zaś dla graczy będących w grze w każdej chwili posiada on znaczenie fundamentalne (Salik, 2021).

W roli bohatera utworu Dukaj osadza Pawła Kostrzewę, dwudziestosiedmiolatka, który pracuje jako producent „sensów życia”, zajmuje się tym, co od zawsze stanowiło domenę pisarzy fantastyki, czyli światotwórstwem. Dokładnie rzecz ujmując, zawód mężczyzny polega na kreowaniu coraz to nowych wirtualnych uniwersów, w których będą mogli zanurzyć się znudzeni i zmęczeni realną codziennością

użytkownicy sieci. Praca bohatera jest bardzo interesująca w kontekście tego, co Dukaj pisze o graczach gier wideo w swym posłowie antologii *Frostpunk*. Twórce świata wirtualnego porównuje pisarz do Boga wystawiającego na próbę Hioba, który pyta Stwórcę skąd pochodzi zło. Hiob nie dostanie jednak odpowiedzi na swe pytanie, ponieważ nie zna ustawionych przez Boga reguł rządzących rzeczywistością, nigdy nie będzie w stanie ich poznać. Poznać je można jedynie poprzez powtarzane interakcje ze światem. Rzeczywistość jest systemem niebędącym czystym chaosem, posiada zarządzające nim „algorytmy”, które można poznać poprzez metodę prób i błędów (Dukaj, 2024). O ile więc użytkownicy „ducha” mogą odczuwać poznawcze fascynacje w trakcie zwiedzania wirtualnych światów, o tyle jest to niemożliwe dla ich stwórców, którzy dokładnie znają tworzone przez siebie algorytmy. Tworzenie nowych przestrzeni jest tak dokładne, że pozwala nawet na generowanie konkretnych uczuć. Jak czytamy:

Udało mu się nawet wyprodukować nowy rodzaj tęsknoty: trochę cynamonu, biały włos na wietrze, powtórzona basowa nuta i oddech niewinnego chłopca (Dukaj, 2010, 13).

Czy więc taka twórcza praca może przynieść Pawłowi spełnienie? Nic bardziej mylnego. W ten sposób opisuje sam siebie główny bohater i zarazem pierwszoosobowy narrator:

Po co tu przyszedł? Miał coś kupić. Zapomniał co. Królestwa, potęgi otwierają się przed nim i zamykają i otwierają. Siedzi pod fontanną pośrodku galerii handlowej, patrzy na pięknych mężczyzn, piękne kobiety. Obok wejście do salonu ciała. Jak to jest, że do lekarzy chodzą chorzy, ale do pięknorobów – właśnie ci piękni? To przyspiesza, myśli sobie. I nawet tempo przyspieszenia rośnie. Co mianowicie przyspiesza? Nie potrafi wyśłowić. Zanurzony w wylew magmy ludzkiej, czuje na skórze tarcie, czuje przeskoki i zazębienia konstelacji. Iskrzą wokoło krystalicznie, elektrycznie. Nazywa się Paweł Kostrzewa, ma dwadzieścia siedem lat, studiuje już na czwartym kierunku, i jego też nie ukończy; jest zmęczony. Miał coś osiągnąć, ale zapomniał co. Siedzi pod fontanną, szum wody przynosi ukojenie, +20% Comfort Buff. Głowa nisko między ramionami, ręce na kolanach, stopy do wewnątrz. Zaciska powieki. Wtedy jednak nieustanny stukot obcasów na lustrzanych płytach staje się nie do zniesienia. Potrząsa łepetyną. Jak to wyłączyć? Wszystko go męczy. Takie życie, taki soundtrack (Dukaj, 2010, 8).

Rację ma Ewa Kozak pisząc, że naczelnym problemem na kartach powieści jest kryzys związany z utratą sensu życia przez mężczyznę. Przyczyn tego kryzysu należy upatrywać w przemianach technologicznych, a co za tym idzie także bytowych. Bohater stał się ofiarą efektu przemian technologicznych i wynikającej stąd stabilizacji, czyli – co paradoksalne – całkowitego zaspokojenia potrzeb materialnych, zdrowia i młodości. Taki stan rzeczy sprawia, że zaczyna zastanawiać się nad

sensem życia pozbawionego celu, wszechogarniającą nudą, egzystencją, w trakcie której człowiek do niczego nie zmierza (Kozak, 2014). Jak sam wyznaje: „człowiek absolutnie wolny jest [...] nieodróżnialny od człowieka pustego” (Dukaj, 2010a, 15).

Dukaj kreuje świat przedstawiony jako pozbawiony jakichkolwiek problemów materialnych i zdrowotnych. Tak rozpisana utopia w połączeniu ze stworzeniem stanowiska „storyteller’a sensów” dobrze koresponduje z jedną z tez, które w 2012 roku wygłosił inżynier koncernu Google, Ray Kurzweil, na kongresie *Global Futures 2045* w Nowym Jorku. Otóż, jeśli największym zagrożeniem dla maksymalnie bezpiecznego i wydłużonego życia, czy nawet nieśmiertelności, stanie się nuda, trzeba będzie ludzkiemu umysłowi nieustannie dostarczać nowych bodźców. Model życia musi być więc nie tylko wydłużany, lecz również „poszerzany” (Dukaj, 2019, 45). Bohater tworzy więc symulacje coraz to nowych, bardziej skomplikowanych „sensów”. Światem Pawła rządzi dychotomia gnój – duch. „Gnój” oznacza świat rzeczywisty, zaś obszarem „ducha” jest przestrzeń wirtualna, stanowiąca podstawową formę bytowania w wykreowanym przez Dukaja świecie. Tekst już na poziomie językowym, co w przypadku tego autora nie powinno dziwić, jest dość skomplikowany. Narracja rozgrywa się symultanicznie, w świecie „gnoju” i „ducha”, poza tym przestrzeń wirtualna zostaje rozgraniczona na to, co możliwe do publicznego wglądu oraz to, co dany użytkownik zaklasyfikował jako prywatne. Nie oznacza jednak, że nie da się do tej sfery włamać. W „duchu” weryfikacja tożsamości następuje natychmiastowo, jeden użytkownik od razu wie wszystko o drugim. Charakter, rodzina, ważne miejsca, zawód, orientacja seksualna, poglądy czy nawet takie szczegóły, jak zabawa na weselu siostry – dostęp do całego morza informacji zapewnia jedno „prześwietlenie”.

Narracja utworu stara się naśladować język internetu, w wielu miejscach pojawiają się informacje o tym, jakiego *soundtracku* słucha w danej chwili bohater, jakiego używa gifa czy memu. Taki sposób opowiadania bardzo dobrze oddaje labilność, tożsamościową płynność ludzi zanurzonych w ten panwirtualny świat. Od strony formalnej przypomina ona stechniczowany strumień świadomości. Wykazuje pewne cechy francuskiej *nouveau roman*, przynajmniej pod względem deklaratywnych sformułowań jej pisarzy i krytyków. Chodzi przede wszystkim o labiryntową strukturę tekstu, który w nowej powieści miał stanowić przestrzeń poznania, a następnie życia w ogólności. Antypowieściowy świat powinien ze swej natury być niejasny i niemożliwy do wyjaśnienia. Powinni w nim czuć się zagubieni nie tylko błędzący po jego ścieżkach bohaterowie, lecz również opowiadający o nim narrator. Celem narracyjnym *nouveau roman* nie jest samointerpretowanie tego labiryntu, narzucanie mu porządku, ponieważ sam język ma tu charakter labiryntowy, jest jakby – jak pisze Michał Głowiński – wołaniem z jego czeluści (Głowiński, 1990). Właśnie tego rodzaju charakter posiada struktura *Linii oporu*, gdzie narratorską opowieść cechuje niespójność, asocjacyjność motywów, wątków i fabularnych przestrzeni. Zagubiony w odmętach narracyjnej chaotyczności czytelnik może poczuć się

jak bohaterowie tego świata, którzy nieustannie wkraczają w „ducha”, sprawdzają statusy napotkanych ludzi i zanurzają się w coraz to nowych sztucznie wykreowanych *neverlandach*, potrafiąc wytrwać w skupieniu zaledwie kilka chwil. Niemożność stworzenia spójnej opowieści przez Pawła może dowodzić jeszcze innego ukrytego sensu utworu, jakim jest cierpienie. Według Paula Ricoeura należy dokonać rozróżnienia na ból, czyli doznania umiejscowione i odczuwane w poszczególnych narządach ciała lub całym ciele, i na cierpienie, oznaczające doznania otwarte na introspekcję, język, stosunek do samego siebie, stosunek do innego, stosunek do sensu i do stawiania pytań (Ricoeur, 1992). Paweł Kostrzewa odczuwa bezsens świata, w którym przyszło mu egzystować i usiłuje zadawać sobie pytania o sens, tożsamość i swój stosunek wobec rodziny i ludzkości w ogóle. Język za pomocą którego to czyni jest trudny do zrozumienia, być może nie tylko z powodu zmian jakie nastąpiły w przesyconym technologią świecie, ale również ze względu na doświadczane cierpienie. Zaburza ono – jak zauważa przywoływany przed chwilą francuski filozof – ludzką funkcję opowiadania w procesie ustanawiania osobowej tożsamości. Zrozumieć samego siebie oznacza bycie zdolnym do opowiadania o samym sobie historii zrozumiałych i możliwych do przyjęcia przez innych. Natomiast choroba zrywa tę możliwość narracyjną (Ricoeur¹⁹⁹²). Innymi słowy, być może Pawła toczy choroba wywołana przebudzaniem, wypaleniem i ztracaniem wszelkiego sensu.

Celem narracyjnym *nouveau roman* nie jest samointerpretowanie tego labiryntu, narzucanie mu porządku, ponieważ sam język ma tu charakter labiryntowy, jest jakby – jak pisze Michał Głowiński – wołaniem z jego czeluści (Głowiński, 1990). Właśnie tego rodzaju charakter posiada struktura *Linii oporu*, gdzie narratorską opowieść cechuje niespójność, asocjacyjność motywów, wątków i fabularnych przestrzeni.

Wszechmożliwość „ducha” objawia się na różne sposoby. Użytkownicy mogą budować w nim całe państwa, zmieniać płeć, rasę czy gatunek. Tworzonych przez jedną osobę planów życiowych nic nie ogranicza. W zasadzie jedyną przeszkodę stanowi kres wyobraźni twórców wirtualnych sensów. Jak czytamy:

W soboty i niedziele zdarza mu się wchodzić w szlaję lokalne. Ma tam dzieci, wnuki, prawnuki, rody ogromne, ziemskie i nadziemskie, historie, legendy, klątwy; kandydował do Sejmu, budował komunizm i kapitalizm, leczył trędowatych. Polityka samorządowa dawno już sprzegła się

z geotagowanymi szlajami, gminami i dzielnicami rządzą kabały urodzone na Atlantydzie, Dzi-
kim Zachodzie czy w baśniach arabskich. Świecą na gwiazdoskłonie od ulicy do ulicy (Dukaj,
2019, 30).

Bardzo istotny wydaje się fragment, w którym Paweł odwiedza rodzinny dom na wsi. Ta jedna z najbardziej ugruntowanych w tradycji literackiej opozycja wieś-miasto zostaje zaznaczona już na samym początku wizyty mężczyzny. Jego matka mówi: „Was tam w miastach...!” (Dukaj, 2010a, 31). Rodzice Pawła przynależą do starego świata „gnoju”, który on już ledwo pamięta, i z którym zupełnie się nie utożsamia. Nawet w jego rozmyślaniach bohater przeciwstawia „my”, czyli ludzi nowej ery, pochłoniętych przez „ducha”, żyjących w wielkich miastach, „im”, czyli ludziom żyjącym bez ciągłego podpięcia do cyberprzestrzeni, spędzających życie w „realu”. Wyznaje, że „stan przejściowy” trafił na generację rodziców, tak jak dziś narzeka się na wirtualność, tak kiedyś narzekano na zanik literatury oralnej i wybór pisma. Mówi też, że pokolenie nie dziedziczy już genów, a kulturę, nie rozmnaża się i nie myśli o takich wartościach jak rodzina:

Rodzina to przypadek genetyczny. Co z tego, że dzielicie krew i wspomnienia, skoro nie masz z nimi o czym rozmawiać, rozeszliście się w inne dusze, inne astronomie i królestwa. Nie potrzebujesz rodziny nawet jako ubezpieczenia od choroby i starości. Nie potrzebujesz rodziny, by posiadać dziecko. Nawet jak masz dziecko, to nijak cię ono nie definiuje. Masz, nie masz, masz, potem znowu przez dziesiątki lat żyć będziesz bezdziennie – nie jesteś ojcem, nie jesteś matką, to sezonowe konstelacje. Nie potrzebujesz rodziny. Umarła. Hetero czy homo, mono czy poli, pionowa czy pozioma, bez znaczenia. Supermarket religii zabił Boga, a supermarket konstelacji zabił rodzinę (Dukaj, 2010a, 37).

Generacja „ducha” nie tylko nie uznaje więzi rodzinnych, nie ma dla niej również czegoś takiego jak przyjaźń. Ludzi z wirtualnego świata określa się jako „znajomych-nieznajomych”, ludzi, których ma się w cybernetycznej pamięci, ale z którymi nigdy nie zamieniało się ani słowa, o których nie wie się nic, poza oficjalnie udostępnianymi danymi. Tymczasem ludzka podmiotowość jest ze swej natury polifoniczna, autodefiniuje się poprzez zadanie sobie pytania: „kim jestem”, a staje się to możliwe tylko wobec innych podmiotów, poprzez szeroko rozumiane rozmowy i relacje z nimi (Taylor, 2001). Swego rodzaju symbolem odchodzącego świata jest w powieści postać doktora Biedy, do którego kilka lat wcześniej Paweł uczęszczał na zajęcia z Junga. Kostrzewa wspomina, jak wykładowca ostrzegał ich, że wraz z zanikiem umiejętności skupienia tracą życie, prawdziwe życie. *Linia oporu* nie kończy się w sposób dający czytelnikowi nadzieję. Wprawdzie Paweł biegnie w promieniach majowego słońca między ludzi, zdaje się w końcu być szczęśliwy, ale nie możemy mieć pewności, że nie jest to po prostu kolejna „duchowa” symulacja.

Namysł Dukaja skupia się przede wszystkim na stopniowo zacierających się granicach człowieczeństwa w coraz bardziej zdominowanym przez cyfrowość świecie. Jeśli finalna koncepcja bezpośredniego transferu przeżyć stanie się kiedyś realnym narzędziem ingerującym i zmieniającym ludzką percepcję w nowym świetle zostaną postawione odwieczne filozoficzne pytania o sens istnienia, dialog pomiędzy Ja i Ty, współpracę ciała i umysłu autentyczność procesów poznawczych. Człowiek wciąż jest twórcą i użytkownikiem nowych technologii, choć granica pomiędzy twórcą a tworzonym staje się coraz bardziej rozmyta. Jednakże zmieniająca się na naszych oczach rzeczywistość skłania do wyznaczania nowych pól badawczych oraz – być może – redefinicji tradycyjnie pojmowanej humanistyki; coraz bardziej nośną subdyscypliną staje się zresztą humanistyka performatywna. Wydaje się, że nowe technologie należy opisywać z dużą dozą krytycznej refleksji, badawczego dystansu oraz pamięcią o narracyjnej spójności wszelkich analiz.

Bibliografia

- Baudrillard, J. (2005). *Symulakry i symulacja*. tłum. S. Królak. Sic!
- Biernat, T. (2022). Cyberwychowanie – cicha rewolucja w cyberprzestrzeni. O potrzebie cyberpedagogiki. *Pedagogia Christiana*, 1, 163-179. <https://doi.org/10.12775/PCh.2022.009>.
- Dukaj, J. (2010). *Linia oporu*. W: J. Dukaj. *Król bólu* (5-227). Wydawnictwo Literackie.
- Dukaj, J. (2010b, 18 sierpnia). Za długie, nie przeczytam... Spośród tradycyjnych sposobów odbioru kultury, czytanie jest jedynym, do którego człowiek nie został przystosowany ewolucyjnie. *Tygodnik Powszechny*. <https://www.tygodnikpowszechny.pl/za-dlugie-nie-przeczytam-142865> (dostęp 7.7.2024).
- Dukaj, J. (2019). *Po piśmie*. Wydawnictwo Literackie.
- Dukaj, J. (2023, 13 marca). Sztuka w czasach sztucznej inteligencji. *Teologia Polityczna*. <https://teologia-polityczna.pl/jacek-dukaj-sztuka-w-czasach-sztucznej-inteligencji-1>, (dostęp 16.01.2025).
- Dukaj, J. (2024). Nowa inżynieria dusz. W: M. Cetnarowski (Red.). *Antologia Frostpunk* (599-621). Znak Literanova.
- Gardziński, T. (2021, 28 grudnia). Czekają nas „Wiedźmin” ery TikToka? Internet pożarł Bagińskiego za słowa „Im młodszy widzowie, tym logika jest mniej istotna”. *Spidersweb*. <https://rozrywka.spidersweb.pl/wiedzmin-2-sezon-tomasz-baginski-reddit-tik-tok> (dostęp 6.08.2024).
- Głowiński, M. (2024). *Labirynt, przestrzeń obcości*, W: M. Głowiński, *Mity przebrane*, Kraków 1990.
- Janowska, K. & Jankowicz, G. (2019, 19 stycznia). *Smartfon jest protezą naszego umysłu – Jacek Dukaj*. [Wideo]. *Onet*. <https://www.youtube.com/watch?v=UuEPpIXAtJQ> (dostęp 8.07.2024).
- Jonak, Ł. (2011, 9 sierpnia). Patrząc w przód dalej niż na jeden ruch. Rozmowa z Jackiem Dukajem. *Kultura Liberalna*, 32, <https://kulturaliberalna.pl/2011/08/09/patrzac-w-przod-dalej-niz-na-jeden-ruch/> (dostęp 8.07.2024).
- Kozak, E. (2014). Kryzys sensu życia. Refleksja nad powieścią Jacka Dukaja „Linia oporu”. W: L. Mnich. A. Pogoda-Kołodziejak (Red.). *Człowiek wobec sytuacji kryzysowych w literaturze, sztuce i kulturze* (127-138). Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- McLuhan, M. (2004). *Zrozumieć media. Przedłużenie człowieka*, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne.
- Ricoeur, P. (1992). *Filozofia osoby*. Wydawnictwo Naukowe Papieskiej Akademii Teologicznej.
- Salik, M. (2021, 3 kwietnia). „Po piśmie”, czyli myślenie do niepokoju. *Bajkał blog o książkach Magdaleny Salik*. <https://magdalenasalik.wordpress.com/2021/04/03/po-pismie-czyli-myslenie-do-niepokoju/> (dostęp 9.7.2024).

- Taylor, Ch. (2001). *Źródła podmiotowości: narodziny tożsamości ponowoczesnej*. Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Vary, A.B. (2022, 2 listopada). Disney's Live-Action 'Hercules' Will Be 'More Experimental' and Inspired by TikTok, Says Producer Joe Russo. *Variety*. <https://variety.com/2022/film/news/hercules-live-action-disney-tiktok-experimental-joe-russo-guy-ritchie-agbo-1235421454/> (dostęp 6.08.2024).
- Walat, W. (2016). Homo interneticus – wyzwanie dla współczesnej edukacji. *Edukacja – Technika – Informatyka*, 4 (235–242). <https://doi.org/10.15584/eti.2016.4.29>.

Łukasz Kucharczyk – doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Polskiej Literatury Współczesnej i Krytyki Literackiej na Wydziale Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego. Autor monografii naukowych *Granice ciała. Somapoetyka w twórczości Stanisława Lema* oraz *Granice ludzkiego poznania. O wybranych aspektach twórczości Jacka Dukaja*, kilkudziesięciu artykułów naukowych i krytycznoliterackich traktujących o polskiej literaturze współczesnej. Publikował m.in. w „Tekstualiach”, „Rocznikach Humanistycznych KUL” i „Bibliotekarzu Podlaskim”. Współpracownik kilku czasopism literackich. W swojej pracy badawczej zajmuje się polską literaturą fantastycznonaukową, fantastyczną oraz polską krytyką literacką. E-mail: l.kucharczyk@uksw.edu.pl.