

WIKTOR FIAŁKOWSKI

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

**FASCYNACJA I LĘK SPOŁECZNY
A ROZWÓJ TECHNOLOGICZNY KOŃCA XX W.
NA PODSTAWIE *SUMMA TECHNOLOGIAE* STANISŁAWA LEMA,
TRYLOGII FILMOWEJ *MATRIX*
I *OK COMPUTER* ZESPOŁU RADIOHEAD**

1. Wprowadzenie. 2. Fascynacja Stanisława Lema rozwojem technologicznym. 3. Trylogia *Matrix* jako fascynacja rozwojem technologicznym. 4. *OK Computer* jako fascynacja rozwojem technologicznym. 5. Technologia – zło wcielone? 6. Pierwsze wyjście z Matrixa. Technologia jako zagrożenie w trylogii *Matrixa*. 7. Paranoiczne Androidy. Lęk przed technologią oparty na treści albumu *OK Computer*. 8. Niepewna przyszłość *homo sapiens*. 9. A co, jeśli naprawdę żyjemy w Matrixie? Współczesne zagrożenia wynikające z rozwoju technologicznego. 10. Zakończenie

Słowa kluczowe: cyfryzacja, społeczeństwo, fascynacja, lęk, technologia, alienacja, przyszłość, futurologia

1. WPROWADZENIE

Ludzie od dawna starają się jak najbardziej dokładnie przewidzieć przyszłość, która ich czeka. Z biegiem czasu te przemyślenia ujęto określeniem *futurologii*, która szybko została podzielona na różne odrębne rodzaje. Stanisław Lem w swojej książce *Summa technologiae*, wydanej w 1964 r., nie stawia swojego dzieła jako części futurologii, a stara się dokonać własnej interpretacji badań nad przeszłością i przyszłością. Pisarzowi w swoich dziełach często udawało się przewidzieć pewne kwestie związane z tym, jak z jego perspektywy będzie wyglądał świat, w którym przecież aktualnie my żyjemy. Ważne, aby zauważyć kwestie, że Stanisław Lem, jako bardzo dobrze wykształcony i inteligentny pisarz, tworzył swoje dzieła na dwóch płaszczyznach: literackiej, której przykładem jest cykl opowiadań *Cyberiada*, oraz naukowo-filozoficznej, do której zaliczyć można zbiór esejów filozoficznych *Summa technologiae*. Pod płaszczem literackiego świata robotów autor przemyślał swoje wizje dotyczące tego, jak będzie wyglądać cyfryzacja w bliższej lub dalszej przyszłości. Śmieszne i przyjemne historie Lema często za ironią

i satyrą ukrywały lęk autora dotyczący tego, w jakim kierunku może pójść rozwój technologii. W dziełach bardziej naukowo-filozoficznych autor w bezpośredni sposób przedstawiał swoje osobiste zachwyty oraz obawy związane z kierunkiem rozwoju technologii. Pisarz w swoich książkach nie porusza jedynie problematyki rozwoju technologii, ale również często w bardzo dokładny sposób rozważa tematy z pogranicza socjologii, psychologii i kulturoznawstwa. W tej pracy zamierzam zestawzić ze sobą naukowy punkt widzenia, który dostrzegł Stanisław Lem w latach tworzenia swoich dzieł, oraz współczesne spojrzenie na tematykę badania przeszłości i przyszłości.

Rok 1999 stał się dla zwolenników teorii o wielkim cybernetycznym końcu świata, rokiem panicznego odliczania przed zbliżającym się rokiem millennialnym. W tym właśnie roku w kinach swoją premierę miał film rodzeństwa Wachowskich *Matrix*. Zapoczątkował on trylogię osadzoną w tytułowym świecie, która miała duży wpływ na to jak po 2000 r. społeczeństwo na całym świecie odbierało rozwój technologii. Film na tyle mocno zakorzenił się w kulturze masowej, że choć od premiery pierwszej części *Matrixa* minęło już ponad 20 lat, ukazany w nim świat dalej intryguje następne młode pokolenia. Skłania również w dobie dzisiejszej wszechobecnej cyfryzacji do coraz to głębszych rozważań dotyczących egzystencji w współczesnym świecie. W swojej pracy przeanalizuję, w jaki sposób i dlaczego wykreowany przez rodzeństwo Wachowskich świat wpłynął na postrzeganie technologii przez społeczeństwo. Przytoczę grupy oraz dzieła kulturowe, na których powstanie wpływ miała wspomniana trylogia.

Jako wieloletni fan brytyjskiego rockowego zespołu Radiohead wielokrotnie oraz na różne sposoby starałem się przeanalizować przekaz wydanego w 1997 r. albumu *OK Computer*. Dwa pierwsze wydania Radiohead: *Pablo Honey* (1993) oraz *The Bends* (1995), można skatalogować jako przedstawicieli powszechnie rozumianego gatunku rocka alternatywnego. Klimat obu tych albumów jest melancholijny oraz depresyjny, trudno doszukiwać się w nich nawet nadziei, trochę inaczej jest w przypadku wspomnianego trzeciego dzieła zespołu z Abingdon. Pomimo tytułu nawiązującego do technologii, album *OK Computer* nie skupia się wyłącznie na relacji między człowiekiem a nieustającym rozwojem technologicznym, raczej temat właśnie tej relacji jest punktem wyjściowym do innych problemów poruszanych w tym dziele, takich jak: alienacja, krytyka społeczeństwa i polityki oraz rozważań egzystencjalnych. Wszystko to okraszone jest znanym już z wcześniejszych płyt klimatem melancholii i marazmu, dodatkowo pojawia się tutaj duża dawka metafor ironii oraz czarnego humoru, których w największym stopniu autorem jest lider, wokalista i tekściarz zespołu – Thom Yorke. Warstwa muzyczna albumu, w przeciwieństwie do wcześniejszych dzieł zespołu, oscyluje między rockiem eksperymentalnym a art rockiem. Wiele brzmień z tej płyty uważane jest przez krytyków za przełomowe. Wielu artystów, którzy zaczęli swoją działalność po 1997 r., wymienia *OK Computer* jako jedno z ich największych inspiracji do tworzenia. W artykule zostaną omówione m.in. następujące kwestie: wpływ wszechobecnej cyfryzacji na powstanie urządzeń oraz technologii, które służyły i dalej służą do celów militarnych; rozwój bezpieczeństwa cybernetycznego oraz wszechobecnej i dalej narastającej agresji oraz braku szacunku do drugiego człowieka w sieci; wpływ rozwoju technologii na społeczeństwo na przełomie XX i XXI w.

Najwcześniejszych rozważań dotyczących powszechnie rozumianego rozwoju technologicznego można doszukiwać się już w pierwszych cywilizacjach. Zastanawiały się one jak można ulepszyć wytworzone przez nich narzędzia, aby lepiej zdobywać pożywienie czy chronić się przed niebezpieczeństwami. Przez kolejne wieki podobne przemyślenia towarzyszyły wielu następnym cywilizacjom podczas tworzenia coraz bardziej rozwiniętych wynalazków. Dopiero okres rewolucji przemysłowej¹, która nastąpiła w XVII w., poza przełomowymi zmianami w m.in. funkcjonowaniu gospodarki doprowadziła również do powstania koncepcji filozoficznych dotyczących rozwoju technologicznego oraz zapoczątkowała badania naukowe tej problematyki. Niezwalniający tępa w następnych wiekach rozwój technologiczny oraz wybuch dwóch wojen światowych w pierwszej połowie XX w. doprowadziły również w głowach zwykłych obywateli do pojawienia się pierwszych rozważań na temat istoty technologii.

2. FASCYNACJA STANISŁAWA LEMA ROZWOJEM TECHNOLOGICZNYM

Stanisław Lem urodził się 12 września 1921 r. we Lwowie. Pochodził z rodziny o żydowskich korzeniach, która zasymilowała się z polskim społeczeństwem. Od najmłodszych lat przejawiał zainteresowanie nauką, zwłaszcza matematyką oraz biologią. Lem podczas II wojny światowej ze względu na swoje żydowskie pochodzenie został przez niemiecką okupację zmuszony do ukrywania się, co wpłynęło na ukształtowanie się przyszłych poglądów oraz przekonań młodego wówczas pisarza. Po zakończeniu wojny Stanisław Lem przeniósł się do Krakowa, gdzie rozpoczął studia na Wydziale Filologii Polskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego. Tam zaczęły się kreować zainteresowania pisarza związane z m.in. problematyką futurologii oraz rozwojem technologicznym. Przez następne lata Lem publikował wiele prac naukowych, filozoficznych oraz socjologicznych, będących próbą uporządkowania wielowątkowych rozważań autora dotyczących istoty ludzkiego istnienia w dobie coraz szybszego rozwoju technologicznego, którego był świadkiem. Prowadzone przez wiele lat rozważania oraz badania Stanisława Lema umocniły w nim fascynację problematyką nowych technologii, ale również uświadomiły pisarza jakie niebezpieczeństwa może nieść ze sobą nieprzemysłana cyfryzacja wielu elementów ludzkiej egzystencji.

Większość rozważań Stanisława Lema stawia u swoich podstaw istotę człowieka, skupiając się w głównej mierze na analizowaniu danej problematyki przez pryzmat człowieczeństwa. Opublikowana w 1955 r. przełomowa w literackiej karierze powieść pisarza *Szpital Przemienienia* przez zawarty w niej głęboki humanistyczny przekaz jest przykładem tego jak bardzo autor zaintrygowany był również aspektem człowieka oraz jego umysłu czy duchowości.

Dzieło Stanisława Lema *Summa technologiae* było jedną z pierwszych książek zawierających eseje filozoficzne autora. Po raz pierwszy wydana została w 1964 r. nakładem Wydawnictwa Literackiego. W tym jego dziele, zawartym w tytule mojej pracy,

¹ Rewolucja przemysłowa – proces zmian technologicznych, gospodarczych, społecznych i kulturalnych, który został zapoczątkowany w XVIII w. w Anglii i Szkocji.

Stanisław Lem w przeciwieństwie do swoich literackich dzieł fantastycznonaukowych, takich jak m.in. *Dzienniki Gwiazdowe* (1957) czy jedna z najpopularniejszych książek autora *Solaris* (1961), w bezpośredni sposób dzieli się z czytelnikiem swoimi rozważaniami dotyczącymi futurologii oraz pokrewnej temu zagadnieniu problematyce. *Wspomnianemu przyspieszeniu narastania wiedzy i powstawania nowych technologii zawdzięczamy, rzecz jasna, szansę poważnego zajmowania się naszym tematem głównym. Tego bowiem, że zmiany zachodzą szybko i gwałtownie, nie kwestionuje nikt. Każdy, kto opisałby rok dwutysięczny jako najzupełniej podobny do naszych dni, okryłby się natychmiast śmiesznością*². W przytoczonym fragmencie autor zaznacza, że pojęcie rozwoju technologicznego, a zwłaszcza jego skutki, są nieodłącznym elementem badań oraz rozważań dotyczących problematyki futurologii. Pisarz zaznacza również, że zmiany w zakresie nowych technologii były dostrzegane przez ówczesne społeczeństwa, a wizja lat dwutysięcznych, które z perspektywy okresu wydania książki wydawały się wielce odległe, była widziana jako nowoczesny świat nieprzypominający tego z lat wydania dzieła.

Stanisław Lem w *Summa technologiae* zawarł również wiele wizjonerskich założeń dotyczących przyszłości. Dzięki wyróżniającej się na tle innych pisarzy *science fiction* ogromnej wiedzy z zakresu nauk ścisłych oraz humanistycznych, autorowi udało się przewidzieć wiele współczesnych rozwiązań. Założył m.in., że dzięki rozwojowi technologii cywilizacje przyszłości będą miały dostęp do wysoko rozwiniętej pomocy medycznej. Na przykład, dzięki biotechnologii będziemy mogli opracować nowe leki i metody leczenia, które skutkować będą lepszymi warunkami życia, prowadzącymi do wydłużenia się przeciętnego okresu ludzkiej egzystencji. Pisarz uważał również, że automatyzacja wielu procesów pozwoli na oszczędność czasu i energii, które również przełożą się na jakość życia. W energetyce odnawialnej widział możliwość ograniczenia emisji szkodliwych substancji do atmosfery. W istocie sieci, znanej w latach 60., oraz innych rozwijanych wówczas technologii komunikacyjnych, Stanisław Lem dostrzegł szansę na stworzenie łatwiejszego sposobu kontaktu między ludźmi z całego świata, co sprzyjałoby wymianie informacji, idei oraz kultur.

*Nie ufam żadnym przyrzeczeniom, nie wierzę w zapewnienia, podbudowane tak zwanym humanizmem. Jedynym sposobem na technologię jest inna technologia. Człowiek wie dziś więcej o swych niebezpiecznych skłonnościach, niż wiedział sto lat temu, a za następnych sto lat wiedza jego będzie jeszcze doskonalsza. Uczyni z niej wówczas użytek*³.

3. TRYLOGIA *MATRIX* JAKO FASCYNACJA ROZWOJEM TECHNOLOGICZNYM

Analizę filmowej trylogii *Matrix*, autorstwa rodzeństwa Wachowskich w odniesieniu do pozytywnych aspektów, jakie zauważyli twórcy tego dzieła, należy rozpocząć od przedstawienia kontekstu historycznego okresu, w którym powstała wizja świata

² S. Lem, *Summa technologiae*, Kraków: Wydawnictwo Literackie, 1974, 36.

³ Tamże, 35.

przedstawionego w tej trylogii. Premiera pierwszej części filmu odbyła się w 1999 r. Koniec lat 90. stał się okresem rozważań społeczeństw z różnych regionów świata dotyczących zmian, jakie przyniosły lata 90. na wielu płaszczyznach oraz postępu w rozwoju m.in. technologii czy medycyny. W głowach osób żyjących na przełomie końca XX oraz początku XXI w. pojawiły się pytania, co przyniesie zbliżający się tajemniczy 2000 r. Obraz świata z końca lat 90. był zupełnie inny niż ten, który można było zaobserwować podczas pierwszych miesięcy ostatniej dekady XX w. Rozpad Związku Radzieckiego w 1991 r. nie tylko zakończył trwającą od 1947 r. Zimną Wojnę⁴, ale i zapoczątkował ogromne zmiany w całym funkcjonowaniu gospodarczym oraz kulturowym wielu europejskich państw i nie tylko. Kraje byłego Bloku Wschodniego zaczęły otwierać się na Zachód, starając się odbudować swoją gospodarkę zniszczoną przez sowiecki komunizm. Zmęczone wieloletnim konfliktem Stany Zjednoczone mogły w pełni skupić się na rozwoju obszarów niemilitarnych. Wszechobecny rozwój na wielu płaszczyznach w latach 90. dawał nadzieję, że zbliżający się XXI w. okaże się wolny od krwawych konfliktów, a rozwój technologii czy medycyny osiągnie nieznany do tej pory poziom. Popularność tematyki *science fiction* w wszechobecnej popkulturze w znaczący sposób wpłynęła na wizję, z jaką społeczeństwa postrzegały zbliżający się początek XXI w. Na przestrzeni lat, takie przełomowe dzieła jak m.in. *2001: Odyseja kosmiczna*⁵ z 1968 r. czy *Powrót do przyszłości*⁶ z 1985 r. i wiele innych, ukazywały lata 2000 jako wizję futurystycznych miast, w których wyższa technologia towarzyszy człowiekowi na każdy kroku jego życia. Ludzie żyjący w latach 90. na własne oczy porównywali obraz świata, który ich otaczał, z wizją przyszłości, którą przedstawiali im autorzy wielu dzieł z gatunku *science fiction*.

Do grona tych osób należały, wychowane na komiksach oraz filmach *science fiction* dorastające w Chicago: Lana (ur. 21 czerwca 1965 r. jako Laurence „Larry” Wachowski) oraz Lilly (ur. 29 grudnia 1967 jako Andrew Paul „Andy” Wachowski). Swoją karierę w 1993 r. zaczęły od pisania komiksów dla Marvel Comics⁷, pozwoliło im to zdobyć doświadczenie, które rodzeństwo wykorzystało przy swoich późniejszych projektach. Debiutem rodzeństwa w roli zarówno reżysera, jak i scenarzysty był film *Brudne pieniądze*, który swoją premierę miał w 1996 r. Pozytywny odbiór pierwszego dzieła rodzeństwa Wachowskich pozwolił im na stworzenie dzieła opartego na ich mrocznych wizjach przyszłości.

Wojciech Siwak z Uniwersytetu w Białymstoku swoją pracę naukową *Matrix i poł-Matrix, czyli rzeczywistość wirtualna rzeczywistość rozszerzona jako wyznania dla tożsamości, kultury, sztuki i edukacji* rozpoczyna od zinterpretowania jednego

⁴ Zimna Wojna – trwający w latach 1947–1991 stan napięcia oraz rywalizacji ideologicznej, politycznej, wojskowej, gospodarczej między ZSRR i jego państwami satelickimi skupionymi w Układzie Warszawskim i państwami pozaeuropejskimi sprzymierzonymi z ZSRR a *blokiem zachodnim*, czyli państwami niekomunistycznymi skupionymi od 1949 r. w NATO.

⁵ *2001: Odyseja kosmiczna* – amerykańsko-brytyjski film fantastyczno-naukowy z 1968 r. w reżyserii Stanleya Kubricka.

⁶ *Powrót do przyszłości* – amerykański film przygodowy i fantastyczno-naukowy z 1985 r., wyreżyserowany przez Roberta Zemeckisa.

⁷ Marvel Comics – amerykańskie wydawnictwo komiksowe założone w 1939 r. przez Martina Goodmana.

z najważniejszych cytatów z pierwszej części Matrixa. *Weź niebieską pigułkę, a historia się skończy, obudzisz się we własnym łóżku i uwierzysz we wszystko, w co zechcesz. Weź czerwoną pigułkę, a zostaniesz w krainie czarów i pokażę ci, dokąd prowadzi królicza nora*⁸ – ten słynny monolog wypowiada Morfeusz, ujawniając prawdziwą istotę świata, w którym żyje Neo – główny protagonista filmu. Autor pracy wybór między realnością a światem iluzji interpretuje jako metaforyczne pytanie, które aktualnie zadaje sobie współczesne społeczeństwo w odniesieniu do gwałtownego rozwoju wielu aspektów technologicznych, takich jak m.in. wirtualna rzeczywistość.

Kiedy w 1998 roku bracia Andy i Larry Wachowscy przystępowali do pracy nad swoim kolejnym filmem, prawdopodobnie nikt (na czele z twórcami) nie spodziewał się tego, co nastąpiło tuż po jego premierze. Oczywiście liczono na sukces finansowy, który osiągnięto bardzo szybko; jednak sam *Matrix* stał się czymś więcej niż filmem komercyjnym, stał się zjawiskiem wykraczającym daleko poza sztukę filmową. Wzrósł on na stałe w kulturę popularną przełomu wieku chociażby po: *The Matrix has you* – postmodernistyczny dyskurs o rzeczywistości przez szerokie rozpowszechnianie związanych z filmem gadżetów, czy poprzez przenikanie do sfery językowej cytatów typu: *The Matrix has you*, czy wreszcie poprzez to, że cyfrowa kopia filmu na płytach DVD (po raz pierwszy w historii kina) została sprzedana w większej liczbie egzemplarzy niż wersja analogowa na kasetach VHS1 – symbolizując tym samym początek nowej, cyfrowej ery. Tego wszystkiego również jeszcze można się było spodziewać. Najtrudniej było przewidzieć, że film oparty na scenariuszu, na który pomysł nie był nowy, w którym granice pomiędzy rzeczywistością a fikcją zacierają się, wywoła tak szeroką falę dyskusji w różnych dziedzinach życia i tak mocno wpisze się w postmodernistyczny paradygmat globalizującego się społeczeństwa przełomu wieków. Dziełem kultury popularnej zaczęli zajmować się nie tylko krytycy filmowi i rzesze fanów filmu, ale również filozofowie, religioznawcy, ekonomiści, technokraci⁹.

Tak w 2008 r. Jakub Nikoniuk w pracy *The Matrix has you – postmodernistyczny dyskurs o rzeczywistości i symulacji w kulturze popularnej* opisuje kulturowy fenomen trylogii *Matrix*.

Wizja mrocznego świata, w którym nieświadomi niczego ludzie żyją w sztucznie stworzonej symulacji zwanej *Matrixem*, i wykorzystywani są przez zbuntowaną wysoce rozwiniętą sztuczną inteligencję jako źródło energii, stała się przyczyną powstania wielu obaw oraz lęków dotyczących wszechobecnej cyfryzacji świata, które narodziły się w głowach wielu osób po obejrzeniu przez nie w 1999 r. przełomowego dzieła rodzeństwa Wachowskich.

Skala ogólnoświatowej popularności filmu spowodowała również pozytywne skutki w rozwoju technologicznym na wielu płaszczyznach oraz stała się powodem, dzięki któremu wiele osób zaczęło interesować się technologią. Podstawą stworzenia wizji świata przedstawionego w filmie *Matrix* jest zgrabne połączenie przez autorki własnej fascynacji rozwojem technologicznym z motywami filozoficznymi, literackimi, popkulturowymi oraz osobistymi rozważaniami autorek dzieła dotyczącymi otaczającego ich świata. Pierwszym istotnym aspektem jest główny protagonista

⁸ W. Siwak, *Matrix i pół-matrix, czyli rzeczywistość wirtualna i rzeczywistość rozszerzona jako wyzwania*, b.d., 355.

⁹ J. Nikoniuk, *The Matrix has you – postmodernistyczny dyskurs o rzeczywistości i symulacji w kulturze popularnej*, Kultura i Edukacja, 2008, nr 2, 48–60.

filmu – Thomas A. Anderson (Keanu Reeves¹⁰). Mężczyzna zawodowo pracuje jako programista komputerowy w firmie MetaCortex, natomiast w życiu prywatnym jest hakerem komputerowym o pseudonimie *Neo*. Rola głównego bohatera oraz jego hakerski pseudonim mają nawiązywać do biblijnej postaci imieniem Noe, będącego wybranym, któremu Bóg nakazał wybudowanie arki. W świecie *Matrixa* Neo, tak samo jak biblijny bohater, miał być wybranym, który uratuje resztki ludzkości przed zbuntowanymi maszynami. Mężczyzna, pomimo początkowego sceptycznego nastawienia, z czasem dostrzegł swoje powołanie, o którym mówiła mu wyrocznia w jednej ze scen pierwszej części filmu. Motyw biblijnego wybranca połączony został przez autorki dzieła z filozoficzną koncepcją iluzji świata oraz poszukiwań osobistego oświecenia przedstawianą w m.in. buddyzmie. Dzięki inspiracji filmami *noir* oraz estetyką cyberpunku autorki stworzyły charakterystyczny obraz przepętnionego mroczną atmosferą futurystycznego post apokaliptycznego świata *Matrixa*. Wizja bohaterów, którzy poszukują odpowiedzi na filozoficzne pytania o sens dalszej egzystencji w tym brutalnym dla ludzkiej rasy świecie oraz ciągła przerażająca niepewność, związana z otaczającą ich rzeczywistością, wywołały skrajne emocje oraz przemyślenia wśród wielu osób, które w 1999 r. obejrzały w kinach ten film. Rodzeństwo Wachowskie w oryginalny sposób połączyło własną fascynację wszechobecną cyfryzacją oraz rozwojem technologicznym, a zwłaszcza wirtualną rzeczywistością z filozoficzną koncepcją nierealnego świata, będącego jedynie symulacją. Rozważania wpisujące się w problematykę tej wizji miał już sam Platon¹¹ w swoim dialogu *Sofista*¹², odnosząc się do dwóch sposobów tworzenia obrazów. Pierwszy z nich, to wierna reprodukcja, próba jak najdokładniejszego odwzorowania oryginału. Drugi polega na celowym zniekształceniu, aby kopia wydawała się widzom poprawna. Filozof podaje przykład greckiego posągu, który specjalnie został wykonany jako większy na górze niż na dole, aby wywołać złudzenie optyczne powodujące, że widzowie na ziemi widzieli go poprawnie.

Matrix zawiera wiele nawiązań do filozoficznego terminu *Symulakrum*¹³, który został dopiero spopularyzowany w 1981 r. za sprawą książki *Symulakry i symulacja* autorstwa Jeana Baudrillarda¹⁴. Sama książka francuskiego filozofa pojawia się w filmie kilka razy, a postać Morfeusza cytuje niniejsze dzieło, nazywając świat spoza „Matrixa” „pustynią rzeczywistości”. Osobiste rozważania auterek dzieła zwłaszcza o koncepcji wirtualnej rzeczywistości, której forma pod koniec XX w. była dopiero wstępem do poziomu rozwoju technologicznego, który znamy w dzisiejszych współczesnych czasach. Perspektywa ponad 20 lat od premiery pierwszej części trylogii *Matrix* ukazuje jak fascynacja rodzeństwa Wachowskich skłoniła je do wizjonerskich rozważań oraz często wręcz proroczych założeń dotyczących kierunku, w jakim zmierzać będzie rozwój powszechnie rozumianej technologii.

¹⁰ Keanu Reeves – amerykański aktor filmowy.

¹¹ Platon – filozof grecki, Ateńczyk, twórca tradycji intelektualnej znanej jako platonizm.

¹² *Sofista* to dialog platoński z późnego okresu filozofa, napisany najprawdopodobniej w 360 r p.n.e.

¹³ Symulakrum – imitacja osoby lub rzeczy. Pozoruje lub tworzy własną rzeczywistość.

¹⁴ Jean Baudrillard – francuski socjolog i filozof kultury.

4. OK COMPUTER

JAKO FASCYNACJA ROZWOJEM TECHNOLOGICZNYM

Zespół Radiohead został założony w 1985 r. w angielskim mieście Abingdon przez grupę przyjaciół ze szkoły. W skład zespołu wchodzi: Thom Yorke (wokal, teksty, gitara, fortepian), Jonny Greenwood (gitara prowadząca, keyboard), Ed O'Brien (gitara, wokal wspierający), Colin Greenwood (gitara basowa), Phil Selway (perkusja, wokal wspierający). Od 1994 z zespołem współpracuje producent Nigel Godrich oraz artysta Stanley Donwood, który jest odpowiedzialny za oprawę graficzną następnych albumów zespołu. Fakt, że muzycy Radiohead pochodzili z klasy średniej oraz uzyskali wyższe wykształcenie spowodował, że muzyczna prasa zwłaszcza brytyjska zaczęła przedstawiać zespół jako „grupę grzecznych inteligentów, którzy wolą spędzać czas z dala od tłumów”. Zagłębiając się w biografie członków Radiohead można zauważyć, że choć większość nadanych przez prasę cech członków zespołu została specjalnie wymyślona, to faktycznie niektóre cechy się zgadzały. Muzycy Radiohead choć nie prowadzili tak imprezowego życia, z jakiego znane były inne popularne w latach 90. rockowe zespoły brytyjskiej sceny muzycznej, takie jak m.in. Oasis¹⁵, w którego skład wchodził słynni bracia Gallagher¹⁶, to na pewno nie należeli do „nudnych introwertyków”.

Inteligencja muzyków oraz chęć nieustannego poszerzania swojego światopoglądu oraz wiedzy miała kluczowy wpływ na obraz twórczości Radiohead. Tematyka, jaką poruszał zespół, była tak samo niebanalna oraz głęboka jak na ich debiutanckim albumie *Pablo Honey* oraz drugim krążku grupy *The Bends*. Teksty pisane przez Thoma Yorke'a często dotyczyły egzystencjonalnych oraz psychologiczno-społecznych rozważań artysty. Obserwowanie przez muzyków Radiohead zmieniającego się świata, który ich otaczał, oraz otwartość na poznawanie nowych możliwości, jakie niesie ze sobą m.in. nauka, wpłynęły na coraz to bardziej eksperymentalne oraz ambitne próby twórczości angielskiej grupy. Wydany w 1997 r. *OK Computer* był pierwszym albumem, na którym muzycy Radiohead tak odważnie starali się połączyć elektroniczne brzmienie z gitarowymi dźwiękami, był to także pierwszy album, w którym członkowie zespołu brali czynny udział w produkcji.

Wielopoziomową analizę *OK Computer* należy rozpocząć od przedstawienia źródła tytułu albumu oraz rozważań i perspektyw członków zespołu, które miały wpływ na tworzenie całej wizji wyżej wspomnianego krążka. Tytuł *OK Computer* pochodzi z audycji radiowej *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* z 1978 r.¹⁷, w której postać Zaphoda Beeblebroxa wypowiada frazę: *Okay, computer, I want full manual control now.* (Pol. *Okej, komputerze, chcę teraz pełnej ręcznej kontroli*). Członkowie Radiohead słuchali tej serii w autobusie podczas trasy w 1996 r. Wokalista zespołu – Thom Yorke zanotował tę frazę w swoim notatniku. W 1997 r. muzycy zdecydowali się do niej powrócić i wybrać ją na tytuł swojego nowego albumu, który według

¹⁵ Oasis – brytyjski zespół rockowy założony w 1991 r. w Manchesterze.

¹⁶ Liam oraz Noel Gallagher – znani m.in. z konfliktowości ich relacji oraz egocentrycznych zachowań.

¹⁷ BBC Radio 4, *Hitchhiker's Guide To The Galaxy*.

Thoma Yorke'a, nie świadczy o miłości bądź pogardzie rewolucji technologicznej, tylko o fascynacji tym zjawiskiem oraz jego konsekwencjami. Yorke tłumaczył *to jest jak reklama coca-coli z lat 70. I tutaj można wyobrazić sobie wiele małych przenośnych komputerów i wielobarwny tłum stojących na wzgórzu dzieci, które machają rękami i krzyczą „OK Computer”*. Takie mam skojarzenia. Z jednej strony jest to bardzo pozytywne, bardzo mile – piękny slogan reklamowy. Ale z drugiej strony cholernie mnie to przeraża¹⁸.

Wypowiedz muzyka oraz jego osobiste wyobrażenia dotyczące tytułu obrazują niejednorodną wizję, jaką miał przedstawiać album *OK Computer*. Fascynacja członków zespołu rozwojem technologicznym, który można było zaobserwować oraz poczuć na coraz to nowych płaszczyznach życia codziennego drugiej połowy lat 90., przenikała się z obawami dotyczącymi zagrożeń, jakie może nieść ze sobą technologia wobec społeczeństwa, którymi zajmę się w kolejnym rozdziale mojej pracy. Aby jeszcze dokładniej przedstawić emocje oraz atmosferę, które towarzyszyły członkom zespołu przy tworzeniu albumu, warto przytoczyć miejsce, w którym nagrywany był album. Muzycy wynajęli od Jane Seymour¹⁹ jej posiadłość St Catherine's Court, znajdującą się niedaleko miasta Bath w angielskim hrabstwie Somerset. Był to renesansowy budynek powstały pod koniec panowania dynastii Tudorów. To właśnie tam na przełomie września i października 1996 r. Radiohead, wraz z pomocą Nigela Godricha, nagrało dwie trzecie materiału do *OK Computer*. Wiekowa rezydencja służyła już jako miejsce nagrań m.in. zespołowi The Cure²⁰ podczas tworzenia ich albumu *Wild Mood Swings*²¹. Lider zespołu – Robert Smith²², powiedział potem, że nigdy nie pracował w lepszym studio. Swoje utwory rejestrował tam również Johnny Cash²³. *Myślę, że ten dom jest na tyle odizolowany od świata, że pozwolił nam w pełni zatopić się w pracy nad płytą, nie zamieniając się przy tym w scenerię z filmu „Lśnienie”*²⁴, stwierdził perkusista Radiohead – Phil Selway. Wszyscy członkowie zespołu przyznali, że bytność rezydencji wytworzyła silniejsze więzi pomiędzy nimi, na czym zyskała również jakość wspólnej pracy. Zaintrygowany kontrastem między dostojnością wiekowego domostwa a współczesną tematyką pisanych przez niego tekstów, Thom Yorke tłumaczył – *Moje piosenki traktowały o teraźniejszości, stanowiły fotograficzny zapis odwiedzanych przez nas miejsc. Dzięki przeniesieniu tych „technicznych” tekstów w miejsce tak niesamowicie uduchowione nasze nagrania ożyły, a ich wykonania zyskały na sile. Pojawilo się często pytanie: „Dlaczego o tym śpiewam? Co to właściwie znaczy?”. A w gruncie rzeczy to nic nie znaczy. Teksty mają jakieś znaczenie, ale potem trafiają do takiej posiadłości i wydają się zupełnie bezsensowne. [...] Przez pierwsze dwa tygodnie ja i Colin w ogóle nie wychodziliśmy na zewnątrz, a potem pojechaliliśmy do pobliskiego*

¹⁸ A. Ogg, *Radiohead. Na krawędzi*, tłum. L. Haliński, In Rock, Poznań 2001, 134.

¹⁹ Jane Seymour, właśc. Joyce Penelope Wilhelmina Frankenberg – brytyjska aktorka i producentka telewizyjna.

²⁰ The Cure – brytyjska grupa rockowa założona w 1976 r. w Crawley.

²¹ *Wild Mood Swings* – dziesiąty studyjny album brytyjskiego zespołu The Cure, wydany w 1996 r.

²² Robert James Smith – brytyjski muzyk rockowy, założyciel i lider grupy The Cure.

²³ Johnny Cash, właśc. John Ray Cash – amerykański muzyk country, piosenkarz i aktor.

²⁴ A. Ogg, dz.cyt., 126.

*miasteczka Bath i mieliśmy wrażenie, że to zupełnie inna planeta. Widząc tych wszystkich ludzi, chcieliśmy uciekać, bo podchodzili do nas za blisko. To było jak lądowanie na Marsie*²⁵.

St Catherine's Court stał się miejscem, w którym członkowie zespołu mogli poczuć to, na czym chcieli zbudować podstawę wizji albumu *OK Computer* – muzycy mogli skupić się na otaczającym ich świecie, który z perspektywy spokojnej wiejskiej rezydencji idealnie nadawał się do przyglądania się z daleka chaosowi megalomańskich, zatłoczonych miast. Wszechobecna natura stała się również dobrym miejscem, aby poczuć tempo niezwalniającego rozwoju technologicznego, który coraz bardziej wtapiał się w miejską codzienność. Muzycy mogli odpocząć od codzienności związanej z trasami koncertowymi, opatrzonymi ciągłymi podróżami różnymi środkami transportu.

Jedną rzecz wiedzieliśmy na pewno – chcieliśmy nagrać ten krążek z dala od miasta i postanowiliśmy zrobić to sami... Thom wymyślił sobie, że ma to być bardzo impresjonistyczny zbiór spostrzeżeń na temat otaczającego go świata. Ta płyta ma być bardzo przestrzenna, ma zachęcać słuchacza do znalezienia dla siebie miejsca we współczesnej rzeczywistości. Chodzi też o to, żeby uniknąć introspekcji typowej dla „The Bends”. Tym razem zachęcamy, żeby zamiast patrzeć w głąb siebie, spróbować rozejrzeć się wokół²⁶

tłumaczył basista zespołu – Colin Greenwood.

Na początku warto zaznaczyć, że dla muzyków w centrum ich rozważań stał człowiek, a nie maszyna. Zatem można przyjąć, że jedną z problematyk poruszanych przez zespół w albumie *OK Computer* jest wizja relacji człowieka z postępem technologicznym, który muzycy obserwowali podczas nagrywania materiału do albumu oraz który interesował ich już wcześniej. Te rozważania stały się wstępem do głębszych analiz dotyczących społeczeństwa, które w końcówce XX w. coraz bardziej musiało oswoić się z wizją tego jak nowe technologie w coraz większym stopniu towarzyszą ludziom podczas ich codziennego życia. Przechodząc do analizy poszczególnych utworów z albumu *OK Computer* należy na początku zwrócić uwagę na specyfikę sposobu, w jaki muzycy Radiohead przekazywali swoje przemyślenia dotyczące wcześniej wspomnianej problematyki. Podstawą utworów była szeroka i rozwinięta aranżacja dźwięków, do której wykorzystano różne sprzęty muzyczne oraz inne często nietypowe rozwiązania, które przytoczę później podczas analizy poszczególnych utworów. Uzupełnieniem muzyki były teksty autorstwa Thoma Yorke'a, które opierały się na metaforycznym przedstawieniu osobistych przemyśleń muzyka dotyczących świata, który go otaczał. Opatrzony ironią oraz czarnym humorem teksty zostaną przeze mnie zinterpretowane na podstawie moim własnych analiz, wypowiedzi Thoma Yorke'a i pozostałych muzyków Radiohead oraz innych dzieł, które starały się przeanalizować treść jaka wiązała się z tekstami utworów i całą twórczością albumu *OK Computer*. Przedstawiwszy konteksty związane z nagrywaniem przez członków zespołu albumu *OK Computer*, mogę przejść do analizy tego dzieła pod kątem pozytywów, jakie muzycy Radiohead dostrzegli w relacji między

²⁵ A. Ogg, dz.cyt., 126.

²⁶ Tamże, 120.

społeczeństwem żyjącym w ostatniej dekadzie XX w. a niezwalniającą tempa wszechobecną cyfryzacją.

Inspiracją dla Thoma Yorke'a do napisania tekstu piosenki *Airbag*, która otwiera album *OK Computer*, był wypadek samochodowy, w którym dekadę wcześniej uczestniczył muzyk. Choć dzięki poduszce powietrznej Thom Yorke wyszedł z wypadku cało, wydarzenie to zrodziło w jego głowie niepokój związany z jazdą samochodem, o którym muzyk napisał wcześniej dwa teksty do piosenek Radiohead. Pierwsza to *Stupid Car* z pierwszej oficjalnie wydanej epki zespołu z 1992 r. *Drill* Druga to *Killer Cars*, wydana na stronie B singla *High & Dry/Planet Telex* z 1995 r. W piosence *Airbag* Yorke powraca do tematyki wypadku samochodowego, aby ukazać paradoks, który towarzyszy tej sytuacji: *W szybkim niemieckim samochodzie, dziwię się, że przeżyłem poduszka powietrzna ocaliła mi życie*. Ta część tekstu piosenki obrazuje paradoks, jaki chciał przedstawić Yorke. Z jednej strony, nieodpowiedzialna jazda nowoczesnym, pełnym nowych technologicznych rozwiązań „szybkim niemieckim samochodem” może doprowadzić do śmiertelnego w skutkach wypadku. Z drugiej strony, właśnie te technologiczne rozwiązania, takie jak nowoczesne poduszki powietrzne, w sytuacji wypadku, mogą uratować osobom znajdującym się w samochodzie życie.

Głębsza analiza pozwala również ukazać, że Thom Yorke, opierając się na własnych przeżyciach oraz rozważniach związanych motywem reinkarnacji, o której muzyk dowiedział się z *Tybetańskiej księgi umarłych*²⁷, chce za pomocą tekstu *Airbag*, przekazać, że przeżycie wypadku samochodowego może skłonić człowieka do rozważań na temat swojego życia oraz stać się motywacją do podejmowania nowych możliwie pozytywnych działań, o czym świadczy ten fragment rozpoczynający tekst piosenki: *W następnej wojnie światowej w przeklętym molochu znów się narodzę. Wtedy naprawdę bałem się samochodów, ale „Airbag” był niemal przeciwnieństwem tego. Jeśli będziesz miał wypadek lub znajdziesz się w potencjalnie katastrofalnej sytuacji i wyjdiesz z tego cało, czujesz się tysiąc razy bardziej żywy, bez względu na to, co to jest. Chodzi bardziej o to*, tłumaczył Thom Yorke w artykule magazynu „Rolling Stone” z 2017 r.²⁸, poświęconym procesowi tworzenia albumu.

Zainspirowani elektronicznym brzmieniem muzyki autorstwa DJ Shadowa²⁹, muzycy Radiohead w *Airbag* akompaniament perkusji postanowili zastąpić 3-sekundowym samplem³⁰ z gry Philipa Selwaya, który później został rozmieszczony w całym utworze przez Nigela Godricha. Inspiracją partii gitary basowej i jej nagłego, nierównomiernego pojawiania się oraz znikania był jamajski dub³¹.

²⁷ *Tybetańska księga umarłych* – rytualny buddyjski tekst autorstwa Karma Lingpa, odczytywany w obecności zmarłego i opisujący proces umierania oraz pośmiertne stany umysłu.

²⁸ Greene, „Radiohead's «OK Computer»”.

²⁹ DJ Shadow, właśc. Josh Davis – amerykański muzyk-turntablista, twórca muzyki trip-hopowo elektronicznej.

³⁰ *Sampling, samplowanie* – użycie fragmentu wcześniej dokonanego nagrania muzycznego, zwanego samplem, jako elementu nowo tworzonego utworu, przy wykorzystaniu specjalnego instrumentu zwanego samplerem lub też stosując w tym celu komputer.

³¹ *Dub* – technika przetwarzania nagrań muzycznych, eksponująca zwłaszcza sekcję rytmiczną, powstała na Jamajce w latach siedemdziesiątych XX wieku.

Następnym utworem, którego przesłanie przeanalizuję, będzie *Karma Police*. W 1997 r. utwór ten został wydany przez Radiohead jako drugi z czterech promujących singli *Ok Computer*. Jonathan Glazer, który 1996 r. stworzył dla Radiohead teledysk do singla *Street Spirit (Fade Out)*, wyreżyserował również teledysk do *Karma Police*. Utwór jako singiel zyskał międzynarodową popularność oraz wysokie miejsce na listach przebojów i po dziś dzień jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych utworów w całej dyskografii Radiohead. *Kiedy ktoś w zespole zachowywał się jak dupek, ktoś inny zawsze mówił: „Policja przeznaczenia cię dorwie”. Przypuszczam, że to bzdura, że twoje przeznaczenie zależy od twoich uczynków w poprzednim życiu, ale na czymś trzeba polegać*, tłumaczył pochodzenie tytułu Ed O'Brien³².

Karma Police jest swego rodzaju satyrą dotyczącą społeczeństwa, które wydaje się obsesyjnie skupione na kontroli i ocenianiu innych. *Karma Police* to metaforyczne przedstawienie sił, które próbują ukształtować i zmusić jednostki do konformizmu. Fragment *Policjo Przeznaczenia, aresztuj tego mężczyznę, mówi wzorami matematycznymi buczy jak lodówka, jest jak rozstrojone radio*, będący pierwszą zwrotką piosenki, może być interpretowana jako niechęć ludzi do wychodzenia ze swojej „bańki przekonania”. Podmiot liryczny w tym utworze boi się opinii innej osoby, której perspektywa jest przeciwna tej znanej podmiotowi lirycznemu. Zamiast przejść do otwartej dyskusji, stawia swojego rozmówcę w roli wroga, niebezpiecznego człowieka, który mówi nieprawdziwe rzeczy. Thom Yorke za pośrednictwem sarkazmu zawartego w tekście *Karma Police* chciał zwrócić uwagę, jak krzywdzące może być krytykowanie oraz ocenianie przekonań innych. Muzyk chciał pokazać jak ważny jest szacunek dla opinii oraz perspektywy innych osób. *Bardzo łatwo się stresuję, a gdy ludzie patrzą na mnie w ten [złośliwy] sposób, nie mogę już tego znieść... O tym było „Karma Police”*. *Choć to też żart, wiesz, „Policjo przeznaczenia, aresztujcie tego człowieka”*. *To nie jest do końca poważne, mam nadzieję, że ludzie to zrozumieją*, mówił Thom Yorke cytowany w książce *Exit Music: The Radiohead Story*³³.

5. TECHNOLOGIA – ZŁO WCIELONE?

Wraz z niezwalniającym tempa rozwojem technologicznym wśród społeczeństw zaczęły pojawiać się pierwsze obawy związane ze znaczeniem oraz kierunkiem nowo powstałych technologii. Jedną z pierwszych grup społecznych, która otwarcie wyraziła swój niepokój związany z procesem rozwoju technologicznego, byli robotnicy przemysłowi. W wizji modernizacji taśm produkcyjnych, obejmujących zakup pionierskich na owe czasy maszyn, widzieli zagrożenie swoich stanowisk pracy. W wielu państwach obawa ta doprowadzała do krwawo tłumionych strajków robotników. Motyw ten został ukazany w filmie Andrzeja Wajdy *Ziemia obiecana*³⁴ z 1975 r., którego akcja rozgrywa się na przełomie XIX i XX w. w przemysłowej Łodzi.

³² Songfacts, *Karma Police by Radiohead – Songfacts*.

³³ Randall, *Exit Music*.

³⁴ *Ziemia obiecana* – polski film w reżyserii Andrzeja Wajdy z 1975 r., którego scenariusz powstał na podstawie powieści Władysława Reymonta o tym samym tytule.

Gdyby człowiek naprawdę miał sam siebie przekształcić pod naciskiem wytworzonych własnymi rękami technologii, gdyby miał za swego następcę uznać robota z doskonałym mózgiem krystalicznym, byłoby to największym jego szaleństwem. Oznaczałoby to ni mniej, ni więcej, jak tylko fakt zbiorowego samobójstwa rasy, przysłonięty pozorem jej kontynuacji w maszynach myślących, które stanowią część wytworzonej technologii³⁵.

Stanisław Lem jako realista, jak sam siebie określa, stanowczo odpowiada zwolennikowi przewrotu konstrukcyjnego, zwracając uwagę na niebezpieczne konsekwencje zawarte w ingerencji w ludzką ewolucję za pomocą technologii. Autor, który jako wybitny futurolog, zaznacza w swoim dziele, że proces rozwoju technologicznego tak naprawdę towarzyszył ludziom już pod postacią pierwszych wynalazków pojawiających się wraz z procesem ewolucji człowieka. Choć pisarz dostrzega pozytywne rozwijające się technologii syntetycznie produkowanych protez kończyn, zwraca uwagę na bardziej rozszerzone pojęcie natury człowieka – jego cielesną oraz duchową strefę na tle rozwoju technologicznego. Zważywszy na 1964 r., w którym po raz pierwszy wydana została *Summa technologiae*, przemyslenia dotyczące ingerowania w ludzką naturę za pomocą wysoce rozwiniętej technologii, wydawały się dalekie, ale i nie niemożliwe. Wszakże protezy kończyn znane są ludzkości pod bardziej prymitywnymi postaciami już od zarania dziejów, jak np. najstarsza znana proteza dużego palca u nogi odkryta na egipskiej mumii oraz datowana na około 3000 lat p.n.e. Jednakże obawa Stanisława Lema dotycząca ingerencji w ludzką naturę wydaje się jak najbardziej zrozumiała, zważając na medyczne wykształcenie oraz socjologiczne rozważania wybitnego autora. Już w latach tworzenia omawianego dzieła znane i opisane były eksperymenty pozbawione nie rzadko jakiegokolwiek etyki ingerujące w ludzką genetykę. Z perspektywy człowieka zaznajomionego zarówno z medycznym, filozoficznym oraz fantastyczno-naukowym aspektem fascynacji ludzką anatomią, Stanisław Lem musiał być świadomy wizji przyszłości, w której ludzkość pod wpływem zgubnej ciekawości podąży w kierunku eksperymentów na płaszczyźnie ludzkiej natury oraz technologii. Konsekwencje tej wizji były według autora wielkim zagrożeniem dla ludzkości.

Pisarz w swoich dziełach za pomocą opowiadań oraz postaci, zawierał swoje obawy związane m.in. z ingerencją w ludzką naturę, często opisując je w satyryczny sposób, wyśmiewając przy tym megalomańskie przekonania ludzkości dotyczące swojego miejsca w hierarchii świata. Jeden z takich przykładów można dostrzec w opowieści *Jak Erg Samowzbudnik Bładawaca pokonał*, pochodzącej ze zbioru *Bajki robotów*³⁶. Pojawiający się w tytule opowiadania groźnie brzmiący Bładawiec to w rzeczywistości człowiek, który w świecie robotów opisywany jest jako bardzo niebezpieczny i podstępny osobnik. Zwany także *Homos Antropos*, w mitologii robotów funkcjonuje w postaci zbrodniarza, którym robocie mamy straszyć swoje niegrzeczne potomstwo. Postać Bładawca posłużyła autorowi do przedstawienia ludzkiej natury, która z perspektywy otaczających go istot może być inwazyjna. Ludzie od wieków niezadko w bestialski sposób starają się ingerować w naturalne strefy, chociażby Ziemi, aby dostosować je do własnych potrzeb.

³⁵ S. Lem, dz.cyt., 391.

³⁶ *Bajki robotów* – zbiór groteskowo-baśniowych opowiadań Stanisława Lema wydany po raz pierwszy nakładem Wydawnictwa Literackiego w 1964 r.

Ludzka natura, osiągnęła zupełnie nowy poziom, kiedy rozwijające się technologie umożliwiły człowiekowi eksplorację najbardziej niedostępnych terenów kuli ziemskiej oraz rozpoczęcie badań przestrzeni kosmicznej. Również dzięki nowej technologii zaczęto w coraz bardziej dokładny sposób badać ludzkie ciało. Zaowocowało to wieloma pozytywami związanymi z chociażby rozwojem medycyny na wszystkich jej płaszczyznach. Niestety i tu ludzka natura za pośrednictwem fascynacji nowymi technologiami zaczęła doprowadzać do coraz większej ingerencji w chociażby ludzką genetykę, co w mniemaniu jej zwolenników miało na celu „ulepszenie” ciała człowieka. Koncepcje autorewolucjonistów – czyli entuzjastów rekonstrukcji naszego gatunku – przez ich przeciwników odbierane były jako łamanie wielu etycznych norm, które zakładały, że aktualna konstrukcja człowieka, jest nienaruszalna, nawet jeśli cechuje się licznymi ułomnościami.

Stanisław Lem w dziele *Summa technologiae* zawarł swoją analizę wypowiedzi oraz przemyśleń autorewolucjonisty. Poprzez przedstawianie perspektyw obu stron, autor w charakterystyczny dla siebie sposób stara się objąć jak najbardziej obiektywną oraz naukową pozycję. Jednakże, dostrzegając w biotechnologii oraz inżynierowaniu w strukturę ludzkiego gatunku wiele zagrożeń, w stanowczy sposób pisze:

Dla istoty prawie – nieśmiertelnej, której własne ciało podlega tak samo, jak otoczenie, nie istniałaby większość odwiecznych problemów ludzkich; przewrót biotechnologiczny jest nie tylko zgładzeniem gatunku Homo Sapiens, ale i zabójstwem jego duchowej puścizny. Jeśli nie jest fantasmagorią, perspektywa taka wydaje się tylko szyderstwem: zamiast rozwiązać swe problemy, zamiast znaleźć odpowiedzi na dręczące od wieków pytania, człowiek ma schronić się przed nimi w materialnej doskonałości; cóż za haniebna ucieczka, co za porzucenie odpowiedzialności, kiedy przy pomocy technologii homo przepoczwarza się w owego deus ex machina!³⁷.

Lem zauważa również, iż entuzjaści rewolucji ludzkiego ciała zapytani o szczegóły dotyczące swoich przekonań nie są w stanie zawrzeć konkretnej odpowiedzi. Ostatecznie autor informuje, że autorewolucjonista zdradza, iż w głębi ducha również odczuwa sprzeciw wobec planów rekonstrukcji gatunku. Uważa jednak taką przemianę za nieuchronną, dlatego też poszukuje racji, jakie by za nią przemawiały. *Nie jest apriorycznym oportunistą: nie uważa, że to, co konieczne, musi tym samym być dobre. Ale ma nadzieję, że tak przynajmniej może być*³⁸ – tak podsumowując swoją analizę, autor opisuje autorewolucjonistę.

W drugiej połowie lat 90. w obliczu coraz bardziej ogólnodostępnej w życiu codziennym technologii, dyskusja dotycząca ingerencji w ludzkie ciało osiągnęła zupełnie inny poziom niż ten znany z lat, kiedy tworzona była wcześniej omawiana książka Stanisława Lema. Również ogromny rozwój w zakresie genetyki oraz biotechnologii wpłynął na zmianę narracji tychże dyskusji. Dawne założenia, chociażby autorewolucjonistów w obliczu ówczesnej wiedzy oraz możliwości, były jedynie domysłami oraz teoriami. W końcówce XX w. stały się realnymi możliwościami w m.in. sferze ingerencji w ludzką genetykę. Coraz większa wiedza wzmocniła również świadomość zagrożeń, które mogą wiązać się z próbą chociażby wspomnianej wcześniej „rekonstrukcji gatunku”. Za sprawą coraz liczniejszych artykułów naukowych, a przede wszystkich

³⁷ S. Lem, dz.cyt., 395.

³⁸ Tamże, 396.

prasowych pojawiających się w popularnych mediach, świadomość społeczeństwa dotycząca pozytywów oraz negatywów rozwoju technologicznego wrosła. Ogromny wpływ na postrzeganie przez społeczeństwo technologii miały również liczne dzieła popkulturowe powstałe w końcówce XX w. oraz wcześniej.

6. PIERWSZE WYJŚCIE Z MATRIXA. TECNOLOGIA JAKO ZAGROŻENIE W TRYLOGII *MATRIXA*

Rodzeństwo Wachowskie w wykreowanej przez siebie wizji świata trylogii *Matrix*, oprócz zawarcia wielu metafor dotyczących ich fascynacji rozwojem technologicznym oraz jego pozytywnymi skutkami zawarło również te, które dotyczyły ich licznych obaw, jakie twórczynie dostrzegały w tym procesie. Ponury obraz świata, w którym nieświadomi niczego ludzie żyją w sztucznie stworzonej symulacji, zwanej Matriksem, oraz wykorzystywani są jako źródło energii przez zbuntowaną wysoce rozwiniętą sztuczną inteligencję, ilustruje, że ostatecznie w głowach rodzeństwa pojawiło się więcej obaw niż zachwytów związanych z rozwojem technologii.

Pomysł, że dzieła rąk ludzkich mogą się stać zagrożeniem dla ludzi, początkowo były domeną literatów i filmowców. Być może pierwszym utworem literackim, w którym wystąpił powielany potem schemat sztucznego tworu, który zwrócił się przeciwko swojemu twórcy, była praska legenda o Golemie. Jak wiadomo, była to ogromna figura z gliny, którą w XVI wieku stworzył i ożywił praski rabin Maharal. Golem miał bronić Żydów przed prześladowaniami, ale po wykonaniu tego zadania zaczął ich także mordować. Rabin Maharal opanował sytuację, zmieniając napis na pergaminie, który wcześniej włożył w usta ożywianego Golema. Patrząc na to z dzisiejszej perspektywy, możemy powiedzieć, że rabin przeprogramował Golema³⁹.

Tak Ryszard Tadeusiewicz w pracy *Automatyzacja i sztuczna inteligencja jako źródła prawdziwych i wyimaginowanych zagrożeń* opisuje początki koncepcji „buntu maszyn”, która wraz z coraz to większym rozwojem technologicznym zaczęła się zmieniać. Nowe wizje dotyczące przyszłości ludzkości w czasach wysoce rozwiniętej technologii chociażby w latach 70. XX w. stały się coraz bardziej realne nawet z punktu widzenia zwykłego obywatela.

W latach 80. coraz bardziej rosnąca popularność gatunku *science fiction* doprowadziła do powstania wielu bardzo kasowych dzieł, takich jak m.in. filmy: *Ucieczka z Nowego Jorku* (1981)⁴⁰, *Terminator* (1984) czy *Robocop* (1987). W większości tych dzieł wizja wcale niedalekiej przyszłości ukazywana była w dystopijny sposób. Rozwój technologii doprowadzał do katastrofalnych dla człowieka skutków, które wiązały się z m.in. buntem wysoce rozwiniętych technologii lub tworzeniem totalitarnych państw, w których owa technologia umożliwiającym doszczętną kontrolę oraz inwigilację obywateli. Ogromna popularność tego typu dzieł spowodowała, że miliony ludzi nie tylko w Stanach Zjednoczonych poznały mroczną wizję przyszłości, która w latach 80., w dobie coraz bardziej ogólnodostępnej

³⁹ *Czy świat należy urządzić inaczej*, red. K. Prandecki, B. Galwas, i P. Kozłowski, Warszawa: Komitet Prognoz „Polska 2000 Plus” przy Prezydium PAN, 2019. 35.

⁴⁰ Reżyseria – John Carpenter.

technologii, mogła wcale nie wyglądać na taką niemożliwą. Fakt trwającej od lat tzw. Zimnej Wojny, która w głowach wielu osób rodziła nieprzerwany niepokój związany z możliwym wybuchem wojny nuklearnej, w połączeniu z obrazami ponurej dystopijnej przyszłości, rodził u wielu osób, prawdziwy strach wobec przyszłości rozwoju technologicznego. Choć początek lat 90. wraz z upadkiem Związku Radzieckiego zapowiadał pozytywne zmiany na wielu płaszczyznach, to liczne dzieła *science fiction* swoją popularnością w dalszym ciągu rodziły u zwykłych obywateli obawy związane z tym, jak wyglądać będzie niedaleka przyszłość.

Premiera pierwszej części trylogii rodzeństwa Wachowskich w 1999 r. stała się swego rodzaju momentem kulminacyjnym dla popkultury *science fiction*. Opisany przeze mnie wcześniej niepokój związany z rozwojem technologicznym znalazł swoje ujście, kiedy to wizja mrocznego świata *Matrixa* pojawiła się w kinach tuż przed tajemniczym 2000 r. Wiele osób zaczęło popadać w paranoiczny wręcz strach przed tym, że otaczająca ich technologia, która pod koniec XX w. stała się już prawie, ogólnodostępna, doprowadzi do zagłady ludzkiej rasy. Te emocje doprowadziły również do powstania zamkniętych grup. Ich członkowie, wierząc w teorie związane z rozwojem technologii, decydowali się na metody, które w ich mniemaniu, miały im dać bezpieczeństwo oraz ich rodzinom. Takie grupy najczęściej decydowały się na odizolowanie się wszelkich sprzętów elektronicznych, a w bardziej skrajnych przypadkach przenosili się na tereny położone z dala od wysoce rozwiniętych metropolii. Niestety te same emocje umożliwiły powstanie sekt, w których niepewni przyszłości ludzie, zostali zmanipulowani przez oszustów. Skrajne metody tych sekt potrafiły mieć katastrofalne skutki, których przykładem jest zbiorowe samobójstwo członków grupy religijnej – „Heaven’s Gate”⁴¹ w 1997 r. Niektóre z tych grup oraz sekt w prawie niezmienionej formie funkcjonują po dziś dzień.

Rzeczywistość w świecie *Matrixa*, której doświadczają bohaterowie filmu, po odłączeniu od linii przesyłowych i uzyskaniu pełnej świadomości, jest mało zachęcająca. Brak światła, kanały, poczucie ciągłego zagrożenia ze strony Maszyn... Sama Ziemia Obiecana – Syjon prawdopodobnie także nie jest zbyt zachęcającym miejscem (przekonujemy się o tym w kolejnych filmach: *Matrix Reloaded* i *Matrix Revolutions*), sądząc chociażby po ubraniach noszonych w rzeczywistości przez załogę Nabuchodonozora czy po jakości spożywanych posiłków. Czyli rzeczywistość śmietnika jest rzeczywistością – piękny, kolorowy świat to symulacja.

Obrazy sztucznej rzeczywistości, tak samo jak symulacja w świecie *Matrixa*, mogą zachęcać do jak najgłębszego ich odrywania kosztem „prawdziwego” życia. Zatem fakt coraz większego zacierania się barier między światem rzeczywistym a tym sztucznie wykreowanym, już pod koniec XX w. stał się załączkiem poważnego zagrożenia związanego m.in. utratą kontroli nad życiowymi priorytetami. Internet – idealna przestrzeń, w której każdy mógł wykreować nową, lepszą wersję siebie oraz poczuć się częścią jakiejś społeczności, stał się miejscem, gdzie na wzór wspomnianych przeze mnie wcześniej sekt, w łatwy sposób można było manipulować

⁴¹ „Heaven’s Gate” – grupa religijna założona w 1974 r. przez Marshalla Applewhite’a oraz Bonnie Nettles. 26 marca 1997 r. 39 członków grupy popełnili zbiorowe samobójstwo, gdyż uważali, iż śmierć sprawi, że przeniosą się do obcego statku kosmicznego.

jednostkami, które w wirtualnej przestrzeni szukały ucieczki od ponurej rzeczywistości. W pierwszej części trylogii *Matrix*, Cypher – daje się przekonać agentom do powrotu do symulacji oraz zdradzenia swoich towarzyszy doskonałym, choć jedynie wirtualnym obiadem oraz obietnicą, że po rewitalizacji zostanie aktorem.

O tym jak poważnie rodzeństwo Wachowskich podchodziło do tematu wykreowania chociażby najmniejszego szczegółu świata *Matrixa* może świadczyć fakt, starannej selekcji obsady, która następnie została zobligowana do całkowitego zrozumienia zawłości fabuły filmu oraz zapoznania się z książką *Symulakry i Symulacja* autorstwa francuskiego filozofa Jeana Baudrillarda. Wizja świata *Matrixa* oraz „buntu maszyn” może wydawać się jedynie odświeżeniem koncepcji, która poruszana była już w wielokrotnie. Lecz pod płaszczykiem niesamowitych scen akcji oraz przełomowego na tamte czasy wykorzystania efektów CGI (ang. Computer-Generated Imagery), to technologia tworzenia obrazów i animacji trójwymiarowych (3D) lub dwuwymiarowych (2D) za pomocą komputera, kryło się odzwierciedlenie lęków oraz obaw społeczeństwa żyjącego pod koniec XX w. Rozważania rodzeństwa Wachowskich związane z wirtualną rzeczywistością pod koniec lat 90, kiedy to Internet stawał się coraz bardziej powszechny, nie wydają się wcale wydumane. Kim bowiem jesteśmy, wchodząc do Internetu? Czy mając dostęp do nieograniczonej wiedzy w sieci, tak naprawdę zbliżamy się do prawdy? Głęboka metaforyczność świata przedstawionego, połączona z filozoficznymi aspektami oraz monologami spowodowały, że trylogia *Matrix* (a przynajmniej jej pierwsza część), stała się czymś więcej niż „kolejnym filmem o robotach, które się zbuntowały”.

7. PARANOICZNE ANDROIDY.

LEK PRZED TECHNOLOGIĄ OPARTY NA TREŚCI ALBUMU *OK COMPUTER*

Album *OK Computer* zawiera również obrazy zmęczenia ciągle zmieniającą się w szybkim tempie rzeczywistością ostatnich lat XX w. W październiku 1997 r. Thom Yorke tak mówił o tym w wypowiedzi dla magazynu „Q”: *Ten album jest jak ukryty aparat fotograficzny, który rejestruje osoby wchodzące do pokoju. Każda z tych osób odpowiada innej piosence. Tym aparatem nie jestem jednak ja – jest on neutralny, pozbawiony emocji. A z drugiej strony bardzo emocjonalny. Właśnie – bardzo emocjonalny*⁴².

Trwający sześć i pół minuty *Paranoid Android* zarówno pod względem tekstu, jak i brzmienia stał się jednym z najbardziej odważnych oraz intrygujących utworów *OK Computer*. Jego tytuł tak samo jak w przypadku całego albumu również nawiązuje do powieści Douglasa Adamsa *Autostopem przez Galaktykę*⁴³, ale tym razem do postaci robota o imieniu Marvin, którego autor książki obdarzył „prawdziwie ludzką osobowością”, oznaczającą tutaj: ponurość, skłonności depresyjne i mizantropię. Pojawiający się w utworze wers ze słowami *kinning screaming*

⁴² A. Ogg, dz.cyt., 132.

⁴³ D. Adams, *Autostopem przez galaktykę*, tłum. P. Wiczorek, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo, 2021.

Gucci little piggy (*Kopiąca, piszcząca (lub kwicząca) mała świnka Gucci.*) powstał, kiedy Yorke był świadkiem incydentu w pewnym barze. Siedząca w gronie pijanych koleżanek zamożna kobieta wpadła we wściekłość, gdy ktoś wylał na nią drinka. Jej zachowanie – pełne skrajnego snobizmu, furii i poczucia wyższości z powodu drogich ubrań – zrobiło na wokaliście tak przerażające wrażenie, że nie mógł z tego powodu zasnąć. W latach 90. komercjalizm w niezmiennym od lat w bardzo szybkim stopniu zajmował coraz to bardziej prywatne sfery ludzkiego życia. Thom Yorke tekstem *Paranoid Android* chciał zwrócić uwagę na to jak ludzie atakowani ze wszystkich stron doktryną komercjalizmu, zaczynają w wręcz paranoiczny sposób przywiązywać uwagę do materialnych przedmiotów, przedkładając ich wartość nad rzeczy istotnie człowiekowi potrzebne, jak m.in. rodzina czy zdrowie fizyczne oraz psychiczne.

W „Paranoid Android” jest sporo obrazów ludzi, których przed wejściem do studia widziałem w pubie. W ogóle większość tekstów na „OK Computer” to zdjęcia wywołane w mojej głowie⁴⁴ – tłumaczył Thom Yorke.

Kompozycja *Fitter happier*, umiejscowiona w samym centrum albumu, nadała całosci mrocznego futurystycznego klimatu, ukazując przy tym w dosadny sposób niepokoje oraz lęki społeczeństwa schyłku XX w., które zaobserwowali członkowie zespołu. *Fitter happier* to trwający dwie minuty swego rodzaju skomputeryzowany monolog – litania, który powstał poprzez przepuszczenie nagrania tekstu Thoma Yorke przez komputer Apple Macintosh (z tego samego programu korzystał np. Stephen Hawking). Ta monotonna lista „dobrych rad”, z których w głównej mierze składa się to nagranie, stanowi atak na pozornie zdrowy tryb życia, przekształcający się często w zupełnie jałową sztukę dla sztuki. Ten beznamiętnie brzmiący monolog, to komentarz na temat życia we współczesnym świecie, w którym człowiek jako jednostka staje się wypranym z uczuć oraz własnej osobowości, nic nieznaczącym trybikiem należącym do jednej z wielkich korporacyjnych machin.

Kupiłem całą masę książek typu „jak ulepszyć twoje życie” i próbowaliśmy je jakoś wykorzystać. W jednej z nich przeczytałem: „Nigdy nie znajdziesz sobie przyjaciół, jeśli nie będziesz taki jak wszyscy”. No to mam przejebane, zgadza się? Zresztą są jeszcze ludzie, którzy takie rzeczy biorą bardzo poważnie i naprawdę myślą, że nic im się nie uda, o ile nie będą ciągle uśmiechnięci, bo uśmiech to przecież to bardzo chodliwy produkt: „jeśli nie wierzysz w oferowany przez ciebie produkt, z pewnością go nie sprzedasz”⁴⁵

– opowiadał Thom Yorke.

Fitter happier dotyczy również nowych zmian, nie tylko w sferze ludzkiego życia, ale i tych związanych z chociażby ekologią czy etyką, o czym świadczy fragment ze słowami *a pig in a cage on antibiotics* (*świnia w klatce na antybiotykach*), który został zaczerpnięty z powieści Jonathana Coe *Rodzinną aferą*, dotyczącej nowych przemysłowych metod hodowlanych.

Electionnering to jedna z najbardziej wyraźnych politycznie piosenek w dyskografii Radiohead. Utwór oddaje niepokoje członków zespołu związane z polityką neoliberalizmu, który nękał świat pod koniec lat 90. stając się przyczyną wielu

⁴⁴ A. Ogg, dz.cyt., 126.

⁴⁵ Tamże, 133.

protestów masowych ruchów antyglobalizacyjnych na całym świecie. Gwałtowne brzmienie *Electionnering* ma swoje źródło we wspomnieniach 1990 r., kiedy to wprowadzono w Wielkiej Brytanii podatek pogłówny (równe opodatkowanie nieruchomości dla wszystkich), na skutek czego doszło do wielu strajków, które następnie służby usiłowały w brutalny sposób zakończyć. W czerwcu Yorke opowiadał gazecie „The Times”: *Włączam telewizor i widzę te wszystkie reklamy, a potem pojawia się poseł partii konserwatywnej, który uśmiecha się wesoło, gdy inni obrzucają go jajkami. Mam wrażenie, że widziałem to już wiele razy*⁴⁶. Muzyk tłumaczył również, że chaotyczność tej piosenki miała celowo wywołać u słuchacza uczucie mdłości związane z nadmiarem wrażeń zmysłowych oraz zmęczenie dużym natężeniem informacji. Ten zabieg był aluzją do sposobu, w jaki media, wpływając na zmysły człowieka poprzez atakowanie go ogromną ilością informacji, dostarczaną m.in. za pomocą wszechobecnych reklam. Liczne bodźce miały również odzwierciedlić poczucie mniejszości oraz zmęczenia psychicznego, które może odczuwać człowiek żyjący ogromnych metropoliach końca XX w.

*Poza tym czytałem wtedy sporo Chomsky’ego i czułem się jak człowiek, który chce coś zrobić, coś zdziałać, a zarazem wie, że jest zupełnie bezsilny*⁴⁷ – przyznał Yorke.

Wydany w 1998 r. jako czwarty singiel albumu *No Surprises*, dzięki połączeniu melancholijnej treści tekstu ze spokojnym oraz lekkim brzmieniem muzyki, stał się jednym z najbardziej popularnych oraz intrygujących utworów *OK Computer*. Pojawiający się w *No Surprises* wers: „Bring down the government They don’t speak for us” (*Obalmy rząd, oni nie mówią w naszym imieniu*) stał się jednym z najbardziej bezpośrednich politycznych manifestów w dyskografii grupy.

Climbing Up the Walls to utwór, który skupia się na skrajnych emocjach oraz ludzkiej psychice, które zaniedbane, odkrywają mroczne instynkty człowieka. Tytuł utworu nawiązuje do angielskiego idiomatycznego wyrażenia oznaczającego nieprzyjemne uczucia, takie jak m.in. niepokój czy strach.

Przez jakiś czas pracowałem w domu dla poważnie chorych psychicznie w tej małej wiosce. I pamiętam, jak pewnego wieczoru jeden z nich uciekł – był zupełnie niegroźny, ale był naprawdę chory. Mam na myśli, że i tak nie mógł przebywać w towarzystwie. Ale ponieważ to było w małej wiosce, jakoś utkwiło mi w pamięci. Ta wizja faceta na środku pola i ścigającej go policji. Potem przeczytałem artykuł w gazecie o zwykłym morderstwie domowym, w którym ewidentnie osoba, której dotyczył, nie czuła się dobrze. Byłem zafascynowany w jakiś pokręcony sposób tym, co sprawia, że ktoś, kto może przejść przez życie, pewnego dnia po prostu pęka i robi coś, czego nie możesz sobie wyobrazić. I to w kontekście, w którym ludzie nie są traktowani tak, jak powinni. Na przykład depresja w tamtym czasie była czymś, o czym każdy po prostu mówił: „Och, cóż, po prostu jesteś przygnębiony”. Ale teraz może to prowadzić do innych rzeczy, na przykład, jeśli ktoś zachoruje, może być zagrożeniem dla siebie i innych ludzi. O tym myślę, kiedy teraz to gram

– tłumaczył genezę utworu *Climbing Up the Walls* w wywiadzie dla czasopisma „Rolling Stone” w 2017 r.

Utwór miał również na celu zwrócić uwagę na narastający brak empatii wśród społeczeństw wobec wszechobecnej przemocy zarówno fizycznej, jak i psychicznej.

⁴⁶ A. Ogg, dz.cyt., 123.

⁴⁷ Tamże, 123.

Media w tematyce brutalnych morderstw oraz nadużyciach, takich jak mobbing znalazły łatwy sposób na rozgłos, przy tym bagatelizując oraz często w pewien sposób „upiększając” patologiczne zachowania jednostek. Stworzone wedle tych założeń artykuły wraz z wszechobecną w popkulturze masowej brutalnością mają ogromny wpływ na zwiększanie się braku empatii wśród społeczeństwa wobec wyrażania krzywd drugiemu człowiekowi.

8. NIEPEWNA PRZYSZŁOŚĆ *HOMO SAPIENS*

Pomimo iż fakt procesu globalnej cyfryzacji m.in. wielu aspektów codziennego życia został w pewien sposób zaakceptowany przez współczesne społeczeństwa, to niektóre nowoczesne elementy rozwoju technologicznego stały się przyczyną powstania nowych obaw społeczeństw XXI w. Naukowcy oraz badacze starają się uświadamiać opinię publiczną jak zapobiec zagrożeniom wynikającym z cyfryzacji, w kontekście m.in. nauk socjologicznych czy biologicznych. Jednakże największą zagadką współczesnych społeczeństw wydaje się rozwój wszechrozumianej sztucznej inteligencji oraz biotechnologii. Pomimo ogromnego wzrostu korzystania z usług sztucznej inteligencji przez zwykłych obywateli, temat rozwoju tej sfery oraz biotechnologii najprawdopodobniej pozostanie bardzo wrażliwym problemem dla społeczeństw XXI w.

9. A CO, JEŚLI NAPRAWDĘ ŻYJEMY W MATRIXIE? WSPÓŁCZESNE ZAGROŻENIA WYNIKAJĄCE Z ROZWOJU TECHNOLOGICZNEGO

Twórcy fantastyki naukowej lat 60., 70. czy 80. często umiejscowiali swoje futurystyczne wizje naszego świata w okolicach 2000 r., który z ówczesnej perspektywy wydawał się okresem odległym oraz tajemniczym. Z wielu dzieł stosujących ten zabieg najbardziej charakterystyczny wydaje się film *2001: Odyseja kosmiczna*, której premiera odbyła się w 1968 r. Film Stanleya Kubricka⁴⁸ okazał się przełomem kina fantastyczno-naukowego, nadając mu pewnego rodzaju kierunek. Ogromny sukces komercyjny *Odysei* Kubricka stał się również początkiem wzrostu zainteresowania tematyką fantastycznonaukową wśród społeczności tamtego okresu. Zawarta w tytule filmu liczba „2001” odnosi się do roku, w którym rozgrywa się akcja filmu. Stworzony przez Kubricka filmowy obraz tych lat przedstawia futurystyczną wizję świata, w którym nasza cywilizacja zdolna jest do kolonizowania przestrzeni kosmicznej. Z perspektywy lat dzisiejszych – czyli 24 lat od 2001 r. ta wizja świata wydaje nam się dość nietrafiona. Tak samo jak zawarty w filmie wątek niebezpieczeństwa związanego z buntem obdarzonego samoświadomością oraz uczuciami, komputera HAL 9000, który postanawia zgładzić załogę statku.

⁴⁸ Stanley Kubrick – amerykański reżyser, scenarzysta oraz montażysta.

Jednakże wraz z rozwojem technologicznym zmieniły się także wizje tego, co może zagrażać społeczeństwu po przekroczeniu tajemniczego roku milenium. Stworzony w 1999 r. przez rodzeństwo Wachowskich film *Matrix* przez swoją wielopoziomową wizję zagrożeń, jakie mogą czekać naszą cywilizację, stał się ważnym popkulturowym dziełem końca XX w. Choć *Matrix* zawiera jeden z najbardziej zakorzenionych motywów w popkulturze, czyli tzw. „bunt maszyn”, to rodzeństwo Wachowskich użyło go jako swego rodzaju wstępu do metaforycznych rozważań zawartych w filmie dotyczących m.in. współczesnych zagrożeń.

Analizując współczesne raporty poświęcone globalnym zagrożeniom, można zauważyć, że niektóre z zawartych w filmie *Matrix* przypuszczeń sióstr Wachowskich w pewien sposób, niestety się spełniły.

Przygotowany przez World Economic Forum raport *Global Risks Report 2025* przedstawiający ustalenia Global Risks Perception Survey 2024–2025 (GRPS), które obejmują spostrzeżenia ponad 900 ekspertów z całego świata. Raport analizuje globalne ryzyka w trzech ramach czasowych: lata 2024–2025, dwuletnia oraz dziesięcioletnia prognoza przyszłościowa (od 2025 r.).

Większość respondentów (52%) przewiduje niestabilną globalną perspektywę w krótkim okresie (następne dwa lata). Prognoza 10-letnia okazuje się jeszcze bardziej negatywna, przedstawiając, że 62% respondentów spodziewa się burzliwych lub turbulentnych czasów. Tak pesymistyczne prognozy wynikają z faktu, że współczesne społeczeństwa w ciągu ostatniego roku były świadkami rozszerzania się i eskalacji konfliktów, ekstremalnych zjawisk pogodowych wzmocnianych przez zmiany klimatyczne, powszechnej polaryzacji społecznej i politycznej oraz nieustannego postępu technologicznego przyspieszającego rozprzestrzenianie się fałszywych lub wprowadzających w błąd informacji. Te czynniki stały się w dużej mierze powodem do zakorzenienia się wśród współczesnych społeczeństw tendencji do tworzenia pesymistycznych prognoz dotyczących przyszłości.

Na liście poświęconej 2-letnim prognozom zagrożenia powiązane z technologią pojawiają się dwukrotnie. Piąte miejsce zajmuje *cybernetyczne szpiegostwo oraz wojna*, a „dezinformacja” oparta na technologii pojawiła się na pierwszym miejscu prognozowanych zagrożeń na 2027 r. W prognozie 10-letniej *cybernetyczne szpiegostwo oraz wojna* spadły na miejsce dziewiąte. Na szóstym miejscu pojawiły się *negatywne skutki technologii AI*. W porównaniu z prognozami 2-letnimi pierwsze cztery miejsca zostały zajęte przez zagrożenia związane ze środowiskiem, a „dezinformacja” oparta na technologii została przesunięta z pierwszego miejsca na piąte.

Analizując różnice między tymi dwiema prognozami, można dostrzec ciekawe wnioski. W przekonaniu współczesnych społeczeństw szeroko rozumiana dezinformacja poprzez chociażby tzw. internetowe trolle będzie w kontekście najbliższych lat największym zagrożeniem dla cywilizacji XXI w. Warto zaznaczyć, że zarówno dezinformacja, jak i „cybernetyczne szpiegostwo” są obecne w życiu współczesnych społeczeństw już w 2025 r., a nawet wcześniej. Przykładowo podczas wyborów prezydenckich w Stanach Zjednoczonych w 2017 r. doszło do fali dezinformacji oraz szpiegostwa związanych z działalnością tysięcy internetowych „rosyjskich trolli”. Pomimo dość prostej mechaniki działania tej technologii, szacuje się, że mogła ona

mieć wpływ na wyniki ówczesnych wyborów. Aktywności mające na celu szerzenie dezinformacji oraz szpiegostwa są obecne w prawie każdym aspekcie internetowej działalności, od mediów społecznościowych po artykuły informacyjne publikowane na stronach internetowych. Tego typu aktywności nie zawsze związane są z tzw. wojną hybrydową, często tego typu działania mają na celu próbę wywołania informacyjnego szumu w danym państwie. Ówczesna, ogromna liczba miejsc, z których współczesny człowiek może pozyskać informację w sieci i nie tylko, stała się idealną przestrzenią działań dezinformacyjnych. Ważne, aby wspomnieć o tym, że *wojna hybrydowa*, która może być oparta na internetowej dezinformacji oraz szpiegostwie, dotyczyć może nie tylko państw biorących udział w danym konflikcie.

Pomimo coraz większej obecności sztucznej inteligencji we współczesnej sieci oraz jej zarówno pozytywnych, jak i negatywnych skutków wynika, że w podświadomości dzisiejszych społeczeństw poważne zagrożenie związane technologią AI pojawi się za ok. dziesięć lat. Tempo rozwoju sztucznej inteligencji choć trudne do oszacowania na pewno nie należy do tych wolnych. Warto jednak skupić się na tym, że zagrożenia związane z technologią AI dotyczą już nas jako społeczeństw żyjących w 2025 r. Co za tym stoi, ważne jest, aby odpowiednio edukować ludzi, zarówno w młodym, jak i dorosłym wieku, o tym jak walczyć z chociażby wcześniej wspomnianą, wszechobecną dezinformacją w Internecie.

W kontekście tematu przewodniego artykułu warto zauważyć, że rozwój technologii jest w jakiś sposób obecny w każdym z obecnych na wykresach zagrożeń. Technologia przez m.in. media społecznościowe ma dziś znaczący wpływ na społeczną sferę ludzkiej egzystencji. Obecna jest ona również w geopolityce za sprawą baz danych czy programów mających na celu ich zabezpieczanie. Wirtualne waluty czy metody płatności wpłynęły na współczesne działania w strukturze ekonomicznej. Rozwój technologii wpłynął także na nasze ingerowanie w obszar nam, ludziom najbliższy, czyli środowisko. To właśnie dla współczesnych społeczeństw zagrożenia związane ze środowiskiem są najbardziej pesymistyczną prognozą na rok 2035. Ważne do przytoczenia wydaje się zajmujące drugie miejsce w tej prognozie niebezpieczeństwo związane z biotechnologią. Dziedzina ta jest ściśle związana z rozwojem technologicznym, a specyfika jej pracy często uważana jest za kontrowersyjną.

Schyłek XX w. stał się okresem przełomowym w zwiększeniu się ogólnodostępności nowych technologii do użytku komercyjnego. Przykładowo pierwsze telefony, telewizory czy komputery, choć stały się obecne w życiu codziennym wielu osób już w latach 80., do tej pory były produktami raczej ekskluzywnymi, zwłaszcza w krajach mniej rozwiniętych. Wraz z początkiem lat 90. sprzęty elektroniczne powoli stawały się standardowym wyposażeniem domów w coraz większej liczbie państw. Proces ten miał wpływ na wiele czynników ówczesnego życia społecznego osób w różnym przedziale wiekowym.

Album *OK Computer*, wydany w 1997 r., był swego rodzaju komentarzem członków zespołu Radiohead, dotyczącym faktu pojawiania się coraz większej liczby nowych technologii w życiu codziennym ludzi schyłku XX w. Ich osobiste przemyślenia zawierały zarówno obawy, jak i szczere nadzieje, związane właśnie z tym procesem.

Aktualnie, 25 lat od roku milenium, coraz to bardziej zaawansowane sprzęty elektroniczne oraz Internet stały się nieodłączną częścią wielu aspektów życia współczesnego człowieka. Z upływem lat, społeczeństwa XXI w. w pewien sposób przyzwyczały się oraz zaakceptowały coraz większą digitalizację ich codziennego życia. Jednakże pomimo tego faktu, pozostał jeden aspekt, który dla wielu współczesnych społeczeństw dalej okazuje się tajemniczy – wszechrozumiana tzw. sztuczna inteligencja. Technologia AI (z ang. artificial intelligence), pojawiająca się w wielu sferach współczesnego życia, stała się jedną z najważniejszych oraz najbardziej rozwijanych technologii XXI w. Aktualnie sztuczna inteligencja stała się również jedną z najbardziej intrygujących nowych mechanik współczesnej sieci internetowej. Z powodu coraz większej dostępności do różnych usług tej technologii staje się ona popularna wśród użytkowników sieci na całym świecie. Ogromna wszechstronność umożliwia korzystanie z niej na wiele możliwości oraz do różnych celów.

W celu przybliżenia sposobów użytkowania wszechrozumianej generatywnej sztucznej inteligencji posłużę się artykułem *Jak ludzie naprawdę korzystają z Gen AI w 2025 r.*, przygotowanym przez Marca Zao-Sandersa oraz opublikowanym 9 kwietnia 2025 r. na stronie internetowej Harvard Business Review. Autor zaznacza, że artykuł powstał z chęci zaktualizowania treści własnego artykułu poświęconego tej samej problematyce, ale opublikowanego w 2024 r. Według autora rok przyniósł wiele zmian w zakresie zarówno nowych możliwości generatywnej sztucznej inteligencji, jak i ogólnego podejścia użytkowników do tej technologii oraz jej zastosowań. Wspomina również o coraz większej powszechnej popularności wśród użytkowników sieci.

Na początku warto również opisywać po krótko najpopularniejsze usługi związane z generatywną sztuczną inteligencją, o których wspomina także autor artykułu. *Duże modele językowe* (z ang. Large language model, LLM) jest to model sztucznej inteligencji umożliwiający generowanie tekstu oraz realizację zadań. Modele LLM są szkolone w ramach samonadzorowanego lub słabo nadzorowanego uczenia maszynowego, do którego wykorzystuje duże ilości danych tekstowych. Jako wstępnie przeszkolone modele językowe (GPT) duże firmy udostępniają swoje modele tekstowe jako darmową lub płatną usługę dla użytkowników.

Modele generatywnej sztucznej inteligencji umożliwiają również tworzenie obrazów, filmów oraz innych danych z wykorzystaniem modeli generatywnych, najczęściej na podstawie podanych przez użytkownika odpowiedzi (ang. *prompts*). Takie modele uczą się wzorców oraz struktury danych wejściowych, a następnie generują nowe dane o podobnych cechach. W związku z tym, modele z dostępem do większych baz danych są w stanie generować bardziej zbliżone do oryginału rzeczy.

Tego typu generatywne modele stały się aktualnie jedną z najbardziej powszechnych oraz popularnych usług współczesnej sieci. Najbardziej ciekawym procesem wydaje się wzrastająca tendencja do użytkowania generatywnej sztucznej inteligencji w celach „wsparcia osobistego i profesjonalnego”. XXI w. przyniósł ze sobą powszechne zwiększenie się świadomości wśród współczesnych społeczeństw dotyczące dbania o swoje zdrowie psychiczne. Chodzenie na terapię oraz inne sposoby higieny własnego zdrowia psychicznego przestały być tematami tabu. Proces ten, pomimo swojego pozytywnego znaczenia w życiu współczesnych społeczeństw

w wielu państwach dalej obciążony jest m.in. słabym poziomem edukacji czy medycyny w tym zakresie. Na ten proces wpływ mają również inne społeczne problemy XXI w., takie jak m.in. różnica pokoleniowa. Takie obciążenia stają się powodem, przez który zwłaszcza młodzi ludzie pomocy w kontekście zdrowia psychicznego zaczynają szukać w Internecie. Pomimo ogólnie pozytywnego aspektu tego procesu trzeba zaznaczyć, że pytanie generatywnych modeli sztucznej inteligencji o tematykę zdrowia psychicznego nie jest w pełni bezpieczne. Oczywiście jeden z wyżej wymienionych modeli GPT, oparty na bazie danych, do której ma dostęp jest w stanie „zapropionować” poprawne sugestie dotyczące zadanego pytania. Jednakże warto zaznaczyć, że proces edukacji oraz pomocy w zakresie zdrowia psychicznego powinien odbywać się w sferze świata realnego. Należy zatem w jak najbardziej skuteczny sposób dążyć do poprawy poziomu edukacji oraz medycyny w zakresie dbania o zdrowie psychiczne. Sam zaś proces chęci poszukiwania pomocy powinien być uważany za swego rodzaju przejaw współczesnej inteligencji. Proces świadomości, że zbyt częste korzystanie z modeli generatywnej sztucznej inteligencji może doprowadzić do pewnego rodzaju „rozleniwienia” naszych mózgów, również wydaje się bardzo ciekawy. Samo szukanie kreatywnych sposobów za pomocą generatywnej technologii AI nie jest niczym złym, wręcz przeciwnie. Jednak wśród współczesnych użytkowników sieci (nie tylko w młodym wieku) pojawia się pewien rodzaj obawy czy częste korzystanie z modeli generatywnych technologii AI do np. nauki czy tworzenia czegoś nie będzie miało negatywnego wpływu na własne kreatywne zdolności. Tego typu obawy mogą stać się ostatnią deską ratunku dla tych, którzy całe swoje rozumowanie naszego świata zaczynają powierzać jedynie sztucznej inteligencji.

10. ZAKOŃCZENIE

Ważnym aspektem w tworzeniu artykułu było zaakceptowanie faktu, że pełne opracowanie społecznych problematyk technologii, a zwłaszcza w kontekście współczesnych czasów jest w pewnym stopniu niemożliwe. Obszar technologii pełen jest trudnych do przewidzenia procesów, a jego opisanie oraz badanie w kontekście m.in. problematyki społecznej jest bardzo skomplikowane. Z powodu obszernej liczby publikacji oraz badań, przedstawienie aspektu tematyki technologii na przełomie XX oraz XXI w. nie było tak dużym wyznawaniem. Także liczne dzieła kulturowe, które przywoływałem stały się ważnym źródłem informacji odnośnie do społecznych aspektów dotyczących technologii w tamtym okresie.

Jednakże opracowanie ostatniej części artykułu, poświęconej aspektowi technologii w czasach współczesnych, okazało się najtrudniejszym etapem pracy. Zwłaszcza aktualny, niezwalniający tempa rozwój m.in. sztucznej inteligencji utrudniał opracowanie współczesnej problematyki społecznej odnoszącej się do technologii. Także wraz z rozwojem wszechobecnej we współczesnym świecie technologii pojawiają się nowe przełomowe badania oraz publikacje, poruszające intrygujące konteksty technologii w XXI w., których z powodu wcześniej wspomnianego kompromisu twórczego ostatecznie nie użyłem.

Proces cyfryzacji tak wielu aspektów życia współczesnych społeczeństw jest dziś faktem dokonany, a wycofanie się z niego jest już niemal niemożliwe. W dobie, w której tempo życia przeciętnego człowieka jest ogromne, a on sam narażony jest na niebezpieczną wielość zewnętrznych bodźców, czasem warto w ciszy zastanowić się, czy te wszystkie otaczające nas sprzęty elektroniczne naprawdę są nam potrzebne. *Nie wszystko i nie wszędzie jest dla nas*⁴⁹ – Stanisław Lem.

BIBLIOGRAFIA

- Adams D., *Autostopem przez galaktykę*, tłum. P. Wieczorek, Wydanie I tej edycji. Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo, 2021.
- BBC Radio 4, *Hitchhiker's Guide To The Galaxy: BBC Radio*, 1978. <http://archive.org/details/hitchhikers-guide-to-the-galaxy-bbcr4>.
- Greene, Andy, „Radiohead's «OK Computer»: An Oral History”, *Rolling Stone* (blog), 16 czerwiec 2017, <https://www.rollingstone.com/music/music-features/radioheads-ok-computer-an-oral-history-196156/>.
- Lem S., *Summa technologiae*, Kraków: Wydawnictwo Literackie, 1974.
- Lem S. i A. Lem, *The Invincible: Niezwyciężony*. Wydanie pierwsze w tej edycji. Wydanie z ilustracjami z wideogry Starward Industries. Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2024.
- Wachowski L., *Matrix*, 1999.
- Wachowski L., *Matrix Reaktywca*, 2003.
- Wachowski L., *Matrix Rewolucje*, 2003.
- Nikoniuk J., *The Matrix has you – postmodernistyczny dyskurs o rzeczywistości i symulacji w kulturze popularnej*, Kultura i Edukacja, 2008, nr 2, 48–60.
- Ogg A., *Radiohead: na krawędzi*, tłum. L. Heliński, Poznań: In Rock, 2001.
- Czy świat należy urządzić inaczej: schylek i początek*, red. K. Prandecki, B. Galwas, i P. Kozłowski, Warszawa: Komitet Prognoz „Polska 2000 Plus” przy Prezydium PAN, 2019.
- Randall M., *Exit Music: The Radiohead Story*, rev. ed., 3, ed., London: Omnibus Press, 2011.
- „Rewolucja przemysłowa”. W *Wikipedia, wolna encyklopedia*, 14 wrzesień 2024, https://pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Rewolucja_przemys%C5%82owa&oldid=74758787.
- Siwak w., *Matrix i pół-matrix czyli rzeczywistość wirtualna i rzeczywistość rozszerzona jako wyzwania*, b.d.
- Songfacts, *Karma Police by Radiohead – Songfacts*, dostęp 26 wrzesień 2024. <https://www.songfacts.com/facts/radiohead/karma-police>.

TYTUŁ ANG.

Summary

This work aims to present the topic of digitalization and its social consequences. The author sets out to examine the origins of this process, focusing on how technological developments have impacted society at the turn of the 20th and 21st centuries. The analysis is based on three main aspects: The works of Stanisław Lem – the author will juxtapose the writer's scientific perspective, expressed in works such as “Summa Technologiae,” with his literary visions of the future, revealing both his fascination and anxieties related to technological developments. The “Matrix” trilogy – the influence of this film on

⁴⁹ S. Lem i A. Lem, *The Invincible: Niezwyciężony*, wydanie pierwsze w tej edycji. Wydanie z ilustracjami z wideogry Starward Industries, Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2024.

society's perception of technology after 2000 will be discussed, as well as its roots in popular culture and among fans who seek parallels between the film's vision and contemporary reality. The album "OK Computer" by Radiohead – an interpretation of this 1997 album will be presented, which, despite its technological title, addresses deeper issues of alienation, social criticism, and existential reflections in the context of increasing digitization.

Key words: digitalization, society, fascination, fear, technology, alienation, future, futurology

Nota o Autorze

Wiktor FIAŁKOWSKI – absolwent studiów licencjackich na kierunku dziennikarstwo i komunikacja społeczna Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie.
Kontakt e-mail: wiktor.fialkowski@student.uksw.edu.pl