

**GLENN YEFFETH**

**WYBIERZ CZERWONĄ**

**PIGUŁKĘ**

**Przełożył Wojciech Derechowski**

**Wydanie oryginalne: 2003**

**Wydanie polskie: 2003**



## POCHWAŁA KSIĄŻKI WYBIERZ CZERWONĄ PIGUŁKĘ

„Dr Barr zaleca wszystkim czytelnikom Wybrać czerwoną pigułkę, jeżeli chcą pogłębić swoje rozumienie nauki, filozofii i religii, o której mówi film *Matrix*. Niniejsza książka będzie lekarstwem i wybawieniem dla czytelników nękanym poznawczymi bólami wywołanymi przez *Matrix*. W książce zgromadzono eseje wielu doktorów, którzy nie są lekarzami, lecz ekonomistami, filozofami, badaczami religii, literatury i mediów, pisarzami science fiction, wynalazcami i technologami. Doktorzy przyrządzili interpretacyjny eliksir, który smakuje znakomicie.”

– Dr Marleen S. Barr, badaczka feministycznej literatury science fiction i autorka rozprawy *Genre Fission: A New Discourse Practice for Cultural Studies*.

„Wybierz czerwoną pigułkę to inteligentny i ciekawy zbiór esejów, w jakich z różnych punktów widzenia rozważany jest film, który (słusznie lub nie) należy do bodaj najszerzej i najbardziej serio dyskutowanych osiągnięć kina science fiction od czasu *Łowcy androidów* Ridleya Scotta.”

– Carl Freedman, autor pracy *Critical Theory of Science Fiction*.

„Rok 2003 po wejściu na ekrany kin filmów *Matrix: Reaktywacja* i *Matrix: Rewolucja* będzie kolejnym rokiem Matriksa. Wychodząca w cztery lata po pierwszym filmie książka *Wybierz czerwoną pigułkę* jest znaczącym przyczynkiem do teorii literatury i filmu, a zarazem bardzo przystępnym wyborem esejów dla niespecjalistów, którzy po prostu uwielbiają *Matrix* z jego złożoną i zastanawiającą fabułą. Książka zawiera odpowiedzi na wiele pytań, które nasuwają się po obejrzeniu filmu, przedstawia nowe i śmiałe interpretacje tego kinowego bestselleru. Niniejsza książka jest niezbędną lekturą dla zainteresowanych szeroko rozumianą,

kulturową i literacką analizą jednego z najważniejszych filmów dwudziestego wieku, ponieważ łączy szczegółowe ujęcie wielu filozoficznych, literackich i ekonomicznych zagadnień obecnych w Matriksie z jasnym i wartkim stylem.”

– *Dr Michael Eberle-Sinatra, założyciel  
i wydawca elektronicznego czasopisma  
Romanticism on the Net oraz redaktor zbioru  
Mary Shelley’s Fictions: From Frankenstein  
to Faulkner.*

DAVID GERROLD

# WSTĘP

*Matrix*, podobnie jak *Gwiezdne wojny* dla poprzedniego pokolenia, był niespodzianką dla publiczności kinowej z wielu zbliżonych powodów. Miał szybkie tempo, zdumiewającą widowiskowość, klimat mitycznej przygody i ostrość wyrazu. Tak jak *Gwiezdne wojny*, otwierał nową sferę wyobraźni, w tym przypadku dziedzinę egzystencji w cyberprzestrzeni, nieeksplorowaną wcześniej przez żaden film.

Podobnie do *Gwiezdných wojen*, *Matrix* czerpał z najtrwalszych tropów science fiction. Czytelnicy tej literatury rozpoznawali wpływy George Orwella, Harlana Ellisona, Philipa K. Dicka i Williama Gibsona – opanowaną przez maszyny przyszłość, zaludnianą przez nieuchwytnie moce i kruche jednostki, pełną przemysłowych molochów przygniatających ludzkość walcem historii.

Wszystko to nakłada się na strukturę wcześniejszego i potężniejszego mitu: mitu samotnego bohatera przynoszącego wybawienie; niemal zawsze ma on jakąś nadzwyczajną umiejętność lub zdolność pojmowania. Opowieść tę znamy w rozmaitych odmianach i nigdy nie mamy jej dosyć.

Jest to podstawowy wątek filmów z Jamesem Bondem i powieści Toma Clancy, prawie wszystkich westernów Clint Eastwooda, takich klasyków jak *Shane* i *Człowiek, który zabił Liberty Valance’a*, komiksów, jak *Superman* i *Batman*, popularnych seriali telewizyjnych, jak *Droga 66* i *Ścigany*, a nawet wielu kreskówek z królikiem Bugsem – ten mit określa się czasem jako „amerykański monomit”; jednak widzimy, że wyrażały go znacznie starsze opowieści, takie jak *The Pied Piper of Hamelin*, *Beowulf* czy *St. George and the Dragon*.

Odmiany tej historii możemy znaleźć nawet w innych kulturach, przykładowo w filmie *Yojimbo* Akiry Kurosawy, lub w dawnych opowiadaniach o średniowiecznych samurajach, jak *Musaszi*. Jeżeli cofniemy się jeszcze bardziej, do naszej listy możemy dodać Perseusza, również Prometeusza, a może nawet Orfeusza; każdy z nich jest samotnym bohaterem, który podejmuje niemożliwe wyzwanie i zwycięża, często olbrzymim kosztem.

Neo faktycznie należy do bardzo szacownego grona.

Właściwym archetypem kulturowym jest oczywiście Chrystus. Przybył na świat z

nadludzkimi umiejętnościami i zdolnościami poznawczymi. Był rozumiany opacznie. Ratował tych, którzy pokładali w nim ufność i wiarę, został zdradzony przez kogoś, komu ufał, i ukarany przez władzę, której rzucił wyzwanie. Jednak przez swój pobyt na świecie zmienił go na lepsze. Tak więc każda opowieść, która jest tego echem, musi wzbudzić ogromny rezonans wśród odbiorców.

A myśleliście, że *Matrix* to tylko film, prawda?

*Matrix*, jak każdy dobry film, jak wybitne dzieło sztuki, wymaga obejrzenia niejedną raz; warto ponawiać to doświadczenie, myśleć nad jego intencjami i oddziaływaniem, bowiem wiele rzeczy można odkryć. Mamy teraz okazję, by nieco szerzej rozważyć naturę świata przedstawionego w filmie, traktowanym nie jako proste opowiadanie, lecz jako komentarz – zwierciadło, w którym możemy zobaczyć oblicze własnej „rzeczywistości” i nas samych – co da nam możliwość zrozumienia.

Zrozumienie, mądrość, pozwala rozpoznawać podstępny rzeczywistości. Niektóre, jak samo życie, są niepowstrzymane i nieuniknione; możemy najwyżej spojrzeć na nie z innej strony. Rozumiejąc, zyskujemy panowanie nad sobą wobec takiego podstępu rzeczywistości. Jest to istotna funkcja filozofii oraz sztuki. A jeżeli ten znakomity zbiór esejów próbuje czegoś dowieść, to tego, że intencje są podwójne i chodzi o zderzenie sztuki i filozofii w jednym filmie.

Tutaj *Matrix* trzymany jest pod światło i oglądany z różnych stron. Mógłbym zrobić porównanie ze słoniem i sześcioma ślepcami (nie wspomnę o tym, gdzie siódmy ślepiec wsadził rękę), chociaż w świecie *Matriksa* wszyscy jesteśmy ślepcami, a reszta to słonie – jednak ta analogia byłaby błędna.

Można by również wspomnieć o dziwnej i wyczerpanej od dawna książeczce, która zrobiła trochę szumu trzydzieści lat temu. Nosiła tytuł *The Pooh Perplex* i była zbiorem esejów na temat Kubusia Puchatka z różnej perspektywy – politycznej, społecznej, religijnej, filozoficznej. Ta książka była parodią i chociaż bardzo niewiele mówiła o Kubusiu Puchatku, to sporo o tym, jak silne piętno własnych zamierzeń i osobowości jej autorki odcisnęli na dziele o najbardziej niewinnych intencjach. Ale to porównanie również byłoby złe.

Autorzy obecnych rozważań podają nam natomiast soczewkę, przedmiot, przez który światło jest skupiane i rzucone, aby coś oświetlić – tak że widać otoczenie. Czasem oświetlamy przez filtry, niekiedy używamy światła spolaryzowanego, kiedy indziej podczerwieni lub nadfioletu a nawet mikrofal lub promieni rentgenowskich; wszystko po to, by spojrzeć na świat inaczej, a nie tylko ludzkimi oczyma. Posługujemy się wtedy okiem umysłu, nie ciała. Autorzy tych rozważań umożliwili zobaczenie, jak jedno dzieło sztuki wibruje na wielu poziomach, odbija się w wielu płaszczyznach, uderza w głębokie struny pamięci, sensów i interpretacji.

To, że stwarza okazję do badania, odkrywania i zrozumienia, że pozwala nam w nowy sposób myśleć o sobie i świecie, w którym żyjemy, to właśnie jest sukcesem filmu (a

właściwie każdego dzieła).

O to naprawdę chodzi w *Matriksie* – ludzkość ma wybór, nie tylko jako cały rodzaj ludzki, ale również osoby. Możemy pogodzić się z rolą niewolników maszyny albo stać się władcami.

Teraz ustępuję Wam z drogi. Możecie przejść na drugą stronę lustra.

READ MERCER SCHUCHARDT

# CZYM JEST MATRIX?

*Krytyk kultury i mediów Read Mercer Schuchardt daje definitywną odpowiedź na pytanie: „Czym jest Matrix?”. Jeżeli mamy czas tylko na jeden esej o Matriksie, powinniśmy przeczytać ten.*

## PRZYPowieŚĆ

Chociaż podany do publicznej wiadomości powód przyspieszenia postprodukcji i wejścia *Matriksa* na ekrany to przeciwdziałanie kampanii marketingowej *Mrocznego widma*, nie przypadkiem *Matrix* miał premierę w ostatni wielkanocny weekend dwudziestego wieku. Jest parabolą judeo-chrześcijańskiego poglądu, według którego znosimy niewolę w świecie pełnym nieprawości, bez nadziei na ocalenie i zbawienie, chyba że zdarzy się cud. *Matrix* jest nowym testamentem dla nowego milenium, religijną przypowieścią o drugim przyjsciu mesjasza w stuleciu, które nie mniej niż wszystkie inne rozpaczliwie pragnie zbawienia.

Keanu Reeves gra Thomasa Andersona, programistę za dnia, spędzającego noc w alternatywnej rzeczywistości Internetu, gdzie wśród telekomunikacyjnych i komputerowych hakerów, ceniących jego umiejętności, jest znany jako Neo. Symbolicznie rola Reevesa obejmuje w filmie dwie postacie: neofity, a zarazem Chrystusa i odwołuje się do odwiecznej mądrości ukrytej pod warstwą technologicznych analogii w najlepszym współczesnym wydaniu. „Jesteś niewolnikiem” i „Rodzimy się w niewoli” – zdania, z którymi Morfeusz zwraca się do Neo, wyrażają analogię do judeo-chrześcijańskiego rozumienia niewolnictwa jako grzechu. W zgodzie z biblijnym rozumieniem to technologiczne niewolnictwo jest naszym własnym dziełem, owocem naszej wolnej woli, o czym świadczy rewelacja pochodząca od Agenta Smitha, że jest to drugi *Matrix* z kolei. Pierwszy *Matrix* – powiada Smith – był doskonały, ale ludzie woleli swoją nędzę i nie byli w stanie go znieść. Jest to technologiczna wersja historii ogrodu Eden z Księgi Rodzaju. W Księdze Rodzaju widzimy, że pierwszym zastosowaniem technologii było ubranie, dlatego to, że Neo odradza się zupełnie nagi, jest znaczące.

W myśl tej interpretacji *Matrix* opowiada o rozterkach wybrańca, powolnym dochodzeniu

do prawdy i ostatecznym odkryciu, że on i nikt inny jest wybawcą. Anderson musi przekonać się najpierw, że w dziedzinie, w której występuje jako Neo, można na mgnienie oka dostrzec prawdziwą rzeczywistość, a bycie Thomasem Andersonem jest fałszywą świadomością, światem Matriksa, z którym, jak przeczuwa, lecz nie potrafi dowieść, coś jest bardzo nie w porządku. Ta myśl go dręczy, jak „zadra tkwiąca w umyśle”.

Na początku kontaktuje się z nim Trinity, nieco androgyniczna postać kobieca, która odpowiada męskiej, lekko androgynicznej postaci Neo. Ona prowadzi Neo do Morfeusza. Trinity jest oczywistą aluzją do biblijnego pojęcia jedynego Boga w trzech osobach: Ojca, Syna i Ducha Świętego. Ze względu na utrwalony od dawna patriarchalny obraz Boga dość zabawnie brzmi zdanie Neo skierowane do Trinity: „Zawsze myślałem, że jesteś facetem”. Odnotujmy fakt, że słowo „trójca” nie pada w Biblii. W czasie drugiej rozmowy Neo z Morfeuszem, tuż po przesłuchaniu, Morfeusz ujawnia swoją rolę Jana Chrzciciela, mówiąc: „Ty szukałeś mnie przez kilka lat, ja szukałem ciebie przez całe życie”. Jednak w stosunku do Neo i reszty małej grupy bohaterów Morfeusz pełni także rolę Boga Ojca. Przez dużą część filmu objaśnia Neo naturę „rzeczywistości” w odróżnieniu od świata Matriksa. Gdy Morfeusz zostaje schwytany przez agentów, Trinity mówi: „Nie, jest kimś znacznie ważniejszym. Jest dla nas jak ojciec”<sup>1</sup>.

Aby dzielić z Morfeuszem i Trinity doświadczenie prawdziwej rzeczywistości, Neo musi narodzić się po raz drugi. Gdy jest podłączany do aparatury w scenie inicjacji, Cypher mówi: „Trzymaj się mocno Dorotko, bo właśnie znika Kanzas”. Postać grana przez Reevesa dosłownie rodzi się na nowo podczas wyraźnie pokazanych urodzin z biotechnicznego łona, które wypływa go jak nowo narodzone dziecko: pozbawione włosów, niewinne i patrzące oczami rozszerzonymi przez strach. Rozumie, że on jeden spośród wszystkich ludzi zamkniętych w milionach innych łożysk i podłączonych do głównego komputera Matriksa jak akumulatory mógł uwolnić się ze swojej skorupy. Łożyska są półprzeźroczyste i ich mieszkańcy widzą przynajmniej część rzeczywistości, która jest ich więzieniem. Oznacza to, że idąc za przykładem wybawcy, każdy może być wolny. (W tej sekwencji jest także ładny wizualny cytat z *Odysei kosmicznej 2001* przedstawiający dziecko z gwiazd.)

Tuż przed ponownymi narodzinami Neo odwraca się i widzi stłuczone lustro, w którym pęknięcia znikają, gdy na nie patrzy. Neo ma zacząć podróż w głąb własnej jaźni lub psyche, a metaforą pękniętego zwierciadła świata posługiwali się już Huxley i inni. Neo wyciąga rękę i dotyka lustra, które staje się całe, co przypomina Pierwszy List do Koryntian 13:12, „Teraz widzimy jakby w zwierciadle, niejasno; wtedy zaś [zobaczymy] twarzą w twarz”<sup>2</sup>. Lustro zmienia się w ciecz i zalewa przełyk Neo, co potwierdza, że podróż będzie prowadzić w głąb. Po odrodzeniu Neo pyta, dlaczego bolą go oczy – „Bo nigdy ich nie używałeś” – odpowiada

---

1 Nie. Ale podobną kwestię wygłasza Tank: „Morpheus, you were more than a leader to us. You were our father. We'll miss you always”. Nawet drobne pomyłki drażnią fanów – *przyp. tłum.*

2 Jeżeli nie wskazano inaczej, wszystkie cytaty z Biblii pochodzą z przekładu: *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, Pallotinum, Poznań-Warszawa 1980 – *przyp. tłum.*



Morfeusz. Albo inaczej, jak mówi William Blake: „Gdyby bramy percepcji zostały oczyszczone, wszystko by się ukazało człowiekowi takie jakie jest – nieskończone”. W jednej z pierwszych scen widzimy, jak Neo za dwa tysiące sprzedaje program komputerowy człowiekowi o imieniu Choi; wtedy Choi mówi: „Jesteś moim zbawcą, człowieku. Moim własnym Jezusem Chrystusem!”. Uwaga, którą robi o meskalinie podczas tej rozmowy, jest aluzją do książki Huxleya o eksperymentach z meskaliną *The Doors of Perception*. Tytuł u Huxleya pochodzi od Williama Blake’a; później cytat ten był źródłem nazwy zespołu Jima Morrisona *The Doors*. W mitologii greckiej Morfeusz był bogiem snów, a jego imię stanowi rdzeń takich nazw, jak morfina (narkotyk, który wywołuje sen i uśmierza ból) i morfing (stosowanie techniki obliczeniowej do płynnej zmiany jednej rzeczywistości w drugą). Współgra to ze zdolnością postaci granej przez Fishburna do przekształceń ze świata snu (świata „realnego”) w świat jawy (Matriksa) i z powrotem. Morfeusz pyta: „Czy miałeś kiedyś taki sen, Neo, że byłeś pewien, iż to rzeczywistość? A jeśli nie mogłbyś się z tego snu obudzić? Jak odróżniłbyś świat rzeczywisty od snu?”. Film ma teraz cały niezbędny sztafaż, by utożsamić świat snu ze światem cyfrowym, światem czystej jaźni, która istnieje w nieskończoności. Takie utożsamienie może się udać, ponieważ życie na ekranie jest bezcielesną wirtualną egzystencją, do której nie muszą stosować się reguły życia społecznego ani prawa fizyki i dlatego też kontakty w sieci wywołują takie uzależnienie. Z tego powodu kończą się także zupełną klęską, gdy ludzie spotkają się naprawdę. Tak jak sfilmowana książka, prawdziwa osoba stojąca za internetową tożsamością musi rozczarować, ponieważ po prostu prawa i obyczaje w danym miejscu i czasie bardzo ograniczają siłę wyobraźni.

Według Morfeusza nadejście Jedyne, jak Jezusa z Nazaretu, było przepowiadane od niepamiętnych czasów. Ostateczną prawdę wyjawia Wyrocznia pokazana z większym poczuciem humoru niż powagą jako czarnoskóra kucharka, która jednak daje Neo kluczową wskazówkę co do istoty wolnej woli i przeznaczenia, wskazówkę rozstrzygającą dla finałowego zwrotu akcji. Ważny w teologii filmu jest także fakt, że Wyrocznia jest kobietą. Bracia Dozer i Tank mają swój biblijny pierwowzór w apostołach Jakubie i Janie, którzy również byli braćmi i nazywano ich „synami gromu”, a współczesnymi, technicznymi źródłami „gromu” są przecież buldożer i czołg. Jednak *Matrix* nie jest po prostu chrześcijańską alegorią; jest złożoną przypowieścią, która czerpie z judaizmu i innych tradycji. Pierwsza rozmowa Morfeusza i Neo o Jedynym odbywa się w ciasnym pomieszczeniu, gdzie siedzą ubrani jak więźniowie obozu koncentracyjnego; widzimy szorstką wełnę i pościel w granatowe paski. Ponieważ jednak historia żydowska nie dała nam jeszcze politycznego mesjasza, a zapewne i dlatego, że sam Jezus był Żydem, bracia Wachowscy wolą pozostać przy historii Jezusa jako pierwowzorze. Gdy spytano kiedyś, czy *E.T.* nie był próbą opowiedzenia dziejów Chrystusa na nowo, Stephen Spielberg odparł, że „czuje się dotknięty” tym porównaniem, ponieważ jest Żydem. Być może bracia Wachowscy musieli polegać na jedynej historii zmartwychwstałego mesjasza, jaka jest powszechnie

znana.

Krytycy twierdzą jednak, że film pozostaje pod silnym wpływem buddyzmu zen i mistycyzmu Wschodu. Liczne kwestie, a zwłaszcza sceny poświęcone sztukom walki, są oczywistym odbiciem wpływów Wschodu. Lecz często mylimy się, sądząc, że judaizm i chrześcijaństwo są wyłącznie „zachodnimi” religiami. Obydwie geograficznie i historycznie sytuują się w Izraelu, który leży na kontynencie azjatyckim. Świętym miastem obu tych religii jest Jerozolima, pępek świata u zbiegu Wschodu i Zachodu. Inaczej mówiąc, judaizm i chrześcijaństwo są religiami dzielącymi wpływy Wschodu i Zachodu; wpływały na myślicieli Wschodu i Zachodu od niepamiętnych czasów. Jeżeli widzimy w filmie wiele wątków z *Supreme Identity* Allana Wattsa, to zapewne tak jest. Lecz Watts nie twierdzi nic nowego, mówiąc, że Wschód i Zachód mogą się spotkać, wskazuje po prostu możliwość, która istniała od zawsze.

Postać Judasza imieniem Cypher jest odtwarzana z przekonaniem przez twardziela z New Jersey, Johna Pantoliano. Jak Judasz w czasie ostatniej wieczerzy, Cypher godzi się na rolę zdrajcy podczas posiłku. Jak Judasz, który pił wino z Chrystusem w czasie ostatniej wieczerzy, Cypher i Neo piją z jednego kubka, a wtedy Cypher poddaje w wątpliwość sens całej krucjaty: „Czemu nie wybrałem niebieskiej pigułki?”. Widzimy, jak Neo odcina się od Cyphera, oddając mu niedopity kubek. Wiemy, że Cypher ma złe zamiary, widząc, jak wbrew zasadom dobrego smaku, wypija po odejściu Neo to, co pozostało jeszcze w kubku. Ponadto Cypher nosi marynarkę z węzowej skóry, co jest aluzją do biblijnej postaci Szatana. Cypher wątpi w przekonanie Morfeusza, że Neo jest Jedynym (zwróćmy uwagę na błyskotliwy anagram: Neo=One, Jeden), co popycha go do zdrady, ponieważ nie jest pewien, czy walczy po właściwej stronie albo przynajmniej po stronie, która zwycięży. W filmie jest świetna scena posiłku, przywołująca na myśl zarówno *Odyseję kosmiczną 2001*, jak i *Obcego*, w której Mysz filozofuje na temat natury, istoty i ostatecznej rzeczywistości jedzenia, co służy pokazaniu, jakie trudy znosi na co dzień ta garstka obdartych rewolucjonistów. Scena jedzenia i rozmowa na temat kobiety w czerwonej sukni świadczy o tym, że życie na pokładzie Nabuchodonozora musi być ciężkie i bardzo samotne. Jak wyznawcy każdej religii, nasi apostołowie są kuszeni przez Matrix i zdarza im się ulegać złudzeniu, że niewiedza może być błogosławieństwem. Potwierdza to chrześcijańską ideę, że człowiek wierzący jest w istocie obcy na tym świecie, gdzie przebywa jedynie tymczasowo, przejściowo, jak imigrant bez stałej wizy. Antychrześcijański filmowiec Luis Bunuel słusznie twierdził: „Ściśle mówiąc, dla chrześcijanina nie ma żadnego miejsca na tym świecie”. Nowe życie Neo to dowód na poparcie tej tezy.

Niezwykle istotne jest to, że kiedy podczas posiłku Cypher zawiera umowę z agentami, głównym daniem jest stek. Przede wszystkim mięso jest przenośnią, której bywalcy cyberprzestrzeni używają na oznaczenie rzeczywistego świata: *meatspace* to termin, który określa świat niewirtualny; jest to metafora, która jasno wskazuje, że wolą raczej domenę

wirtualną. Cypher powiada, że – choć nieprawdziwy – stek smakuje zupełnie jak prawdziwy. Płytkość i głupota tego, kto wybiera błogą niewiedzę, zostaje obnażona, gdy Cypher żąda, by po sprzęgnięciu z Matriksem stał się kimś bogatym i „ważnym, jak aktor”. Kwestia ta mogłaby przejść niezauważona, gdyby nie podkreślono jej tak wyraźnie, jako zdania głupca, który usprawiedliwia własną głupotę. Jednak mięso jest również przenośnią, której teoretyk mediów Marshall McLuhan używał do opisania chwiejnej granicy pomiędzy treścią i formą przekazu. Jak mówił: „treść przekazu, jest jak soczysty kawałek mięsa, rzucony przez włamywacza, żeby odwrócić uwagę stróżującego psa – umysłu”. To wyjaśnia, dlaczego wielu ludzi oglądających *Matrix* dostrzega jedynie „treść” scen kung-fu i cyfrowej ścieżki dźwiękowej, nie rozumiejąc że wokół nich odbywa się poważne kazanie. To zarazem podkreśla, co film stara się powiedzieć o samym Matriksie, który jest pomyślany jak „nowy wspaniały świat” Huxleya, nie zniewalający totalitarną przemocą, lecz totalitarnym błogostanem. Agent Smith powiada: „To geniusz. Miliardy ludzi przeżywają życie... w nieświadomości”. *Steak* jest również hasłem do witryny poświęconej filmowi, podanym w napisach końcowych, chociaż wszystkich haseł, które dają dostęp do wiadomości ukrytych w tej witrynie, jest dziewięć.

Ponieważ film powstał w Hollywood, Jezus (jak w *Ostatnim kuszeniu Chrystusa*) musi mieć dziewczynę, graną fantastycznie przez mało znaną aktorkę Carrie-Anne Moss. Kreowana przez nią postać, Trinity, jest po trosze Marią Magdaleną i po trosze Duchem Świętym, o czym świadczy jej ziemski, ale i niebiański związek z Jedynym. Zawsze mu towarzyszy, a Wyrocznia powiedziała jej, że się w nim zakocha, a więc Trinity reprezentuje odwieczną, nieskończoną i niepowstrzymaną miłość kiedy całuje Neo pod koniec filmu po następującej kwestii: „Nie możesz umrzeć, bo cię kocham”. Kwestia ta może spowodować, że zaczniemy dusić się ze śmiechu, ale chodzi o to, że miłość jest silniejsza od śmierci, a Bóg jest miłością po trzykroć i to był po prostu najlepszy sposób, by pokazać cudowne podobieństwo Neo do Chrystusa. Z potęgą miłości Trinity, dzięki której Neo powraca do życia, trochę kłóci się oświadczenie Trinity, że jest „oficerem dowodzącym” na okręcie, co oznacza, że ma nad Neo raczej pewną władzę. Miłość jest potężniejsza od śmierci, lecz w filmie można było pokazać to lepiej, rozbudowując emocjonalny związek między nimi przez dorzucenie chociażby pięciu kwestii na osobę. Z drugiej strony, jeżeli planowane są kolejne dwa filmy, być może jest jakiś sens w tym, że całują się równie namiętnie jak Lea i Luke w *Imperium kontratakuje*. Dzięki temu nie przeżyjemy szoku, kiedy okaże się, że są bratem i siostrą albo częścią tej samej boskiej rodziny. Warto natomiast pamiętać, że Neo jest naprawdę martwy, po tym jak został posiekany kulami trzech agentów. Po pocałunku zmartwychwstaje przed upływem trzech dni, czyli w wydaniu Hollywood – mniej więcej trzech sekund.

Po powrocie do życia Neo doznaje kosmicznego objawienia własnej tożsamości, podobnej, a jednak odmiennej od Supermana. Superman ma piętę achillesową w postaci

kryptonitu, a także nie jest w stanie uratować ojca od śmierci mimo całej swojej mocy. Natomiast Neo uświadamia sobie, że nie ma żadnej słabości, żadnej śmiertelnej skazy, że faktycznie jest istotą nieskończoną. Po oczyszczeniu bram percepcji Neo „widzi” rzeczy takimi, jakimi są – to znaczy w postaci kodu dwójkowego. Widzi, że agenci na końcu korytarza są ciągami sunących w dół cyfr, co oznacza, że teraz on właśnie może przekroczyć przepaść pomiędzy domeną analogową i cyfrową, zapanować nad domeną cyfrową zamiast podlegać jej władzy. Neo, jak poprzedni mesjasz, o którym napomknął Morfeusz, może teraz przebudować Matrix wedle własnej woli. Jest kuloodpornym Chrystusem, nie umiera za nasze grzechy i powraca, lecz umiera wskutek niewiary we własną moc i powraca do życia dzięki wierze kogoś innego, po czym wzywa nas do walki u swego boku przeciw Matriksowi. Jak Jezus, jest pośrednikiem pomiędzy „zniewolonym” i wolnym *ja* każdego z nas. Jest przykładem, który mamy naśladować, aby zmienić Matrix.

Agent Smith może być rozumiany życzliwie, jeżeli założyć, że jego nienawiść do rodzaju ludzkiego jest skutkiem programowania przez sztuczną inteligencję Matriksa. Matrix nauczył się, jak dać sobie radę z technologią AI, co nie udało się ludzkości. Jednakże rewelacje Agenta Smitha są pomyłką: człowiek oczywiście jest ssakiem. Faktycznie zwierzęta dążą instynktownie do równowagi ze środowiskiem. Każdy gatunek osiąga tę równowagę w wyniku konkurencji ze strony innych form życia. Ludzie są wyjątkiem tylko dlatego, że jako jedyni wśród innych gatunków zdołali pokonać konkurencję. Agent Smith mniej się pomylił, kiedy porównał ludzkość do raka. Tak jak komórki nowotworowe są ludzkie, tak i ludzie są ssakami. Ponadto Agent Smith, co pokazano zupełnie jasno, także chce uciec z Matriksa. Został zarażony „wirusem” człowieczeństwa i rozpaczliwie pragnie poznać kody dostępu do Syjonu, nie po to, by zniszczyć rewolucję, ale po to, żeby zdobyć wolność.

Pod koniec filmu przesłanie jest jasne. Film kończy się w miejscu, od którego się zaczął; widzimy kursor migający na ekranie komputera w pokoju 303. Neo wzywa wszystkich obecnych na widowni, by przystąpili do walki z Matriksem. Podobnie do finałowej sceny *Supermana* leci w górę i poza ekran, jakby chciał spieszyć komuś na ratunek, dać do zrozumienia, że on jest realną osobą, a my naprawdę możemy być wolni. Być może Neo chce przez nas przelecieć jak przez Agenta Smitha, żeby, niszcząc nasze uprzedzenia, dać nam wolność. Aby uwolnić się od uprzedzeń, ich ograniczeń i zniewolenia, musimy wiedzieć jedną rzecz.

## DOŚWIADCZENIE

„Mogę wyobrazić sobie przyszłość, w której będziemy dla robotów tym, czym dla nas są psy.”

– Claude Shannon  
*The Mathematical Theory*

Czym jest *Matrix*? Wasze zmysły wzroku i słuchu będą w stanie permanentnego czerwonego alarmu, doznając informacyjnego przeciążenia na skalę niemal niewyobrażalną. *Matrix* to Marshall McLuhan z przyspieszonym przewijaniem. Cięcia są wizualnymi hiperłączami. Sceny walki są wcieleniem PlayStation. Czym jest *Matrix*? Jest to ostateczne urzeczywistnienie społeczeństwa technologicznego. To *Dzisiejsze czasy* Charlesa Chaplina i *Metropolis* Fritza Langa w wersji z dwudziestego pierwszego wieku, w którym nie tylko pracujemy dla maszyny (zamiast ona dla nas), lecz ta maszyna nas tworzy, daje nam życie oraz używa nas do swoich celów. Jest to współczesny pastisz nowoczesnych efektów specjalnych rodem z Hollywood, kung-fu Johna Woo i większej ilości kul, eksplozji i gotyckiego horroru, niż mógłby pokazać Batman-przeciw-Bruce'owi-Lee, czemu towarzyszy nieustanny atak podrasowanej aparatury dźwiękowej. Lecz nie dajcie się nabrać na opakowanie. Bowiem bardziej niż zawrotne efekty specjalne i miażdżąca ścieżka dźwiękowa zdumiewają idee i dialog w *Matriksie*.

Innymi słowy, Wachowscy zdaje się postawili sobie pytanie: Jak o poważnych sprawach powiedzieć kulturze sprowadzonej do formatu komiksów i gier wideo? Odpowiedź: Niech powie to jedyna wyrocznia, której będą słuchać, czyli film i to w formacie komiksu i gry wideo, od którego ta kultura tak bardzo się uzależniła. Inaczej mówiąc, *Matrix* jest pracą semestralną o świadomości, przebraną w owczą skórę przygody i akcji. Czy jesteś analfabetą, czy masz doktorat, znajdziesz w tym filmie coś dla siebie.

Słowo „matrix” według słownika znaczy tyle co: 1. Macica; 2. Coś, co daje kształt, początek, podstawę czemuś, co jest zamknięte lub osadzone wewnątrz; 3. Substancja międzykomórkowa tkanki; 4. Ziemia lub skały, w których znajduje się złoża rudy lub innego minerału; 5. Wydrążenie na prasie wypełniane przez formowany materiał; 6. Mat., Kwadratowa tablica symboli do obliczania wyznacznika. Widzimy, że twórcy *Matriksa* mają na myśli prawie każde z tych znaczeń, a przynajmniej niektóre. Powiedzmy inaczej, że aby zrozumieć *Matrix*, trzeba trochę znać historię i teorię komunikacji. W cytacie z Claude'a Shannona widzimy główną przesłankę *Matriksa*. *Matrix* to robot, a my służymy swym technologicznym panom jak psy.

Technologia różni się jednak niewiele od teologii w świecie, w którym kartezjańskie rozdzielenie ciała i umysłu stało się jawne, namacalne i znacznie mniej skrajne. Jak *Odyseja kosmiczna 2001*, *Terminator* i *RoboCop*, *Matrix* przedstawia świat, w jakim sztuczna inteligencja jest nie tylko ciekawsza niż rzeczywistość z krwi i kości, lecz także bardziej inteligentna od gatunku, który ją stworzył. Według Morfeuszowej analogii, celem *Matriksa* jest zmiana ludzi w akumulatory (tzn. źródła energii) dla maszyn po to, by mogły wykonywać swoją pracę. Co to za praca? Utrzymać ludzi w niewoli złudzeń, a głównie tego, że technologia nas nie zniewala, ale wyzwala.

Bohater Reevesa jest za dnia Thomasem Andersonem, a w nocy komputerowym hakerem „Neo”. Anderson w swoim analogowym wcieleniu jest wybitnym programistą z produkującej software korporacji Meta CorTechs i pracuje w jednym z najbardziej przygnębiających pudełek w stylu Dilberta skąd uwalnia go dostarczona FedExem przesyłka z ostatnim modelem telefonu komórkowego Nokii. Reklama produktów na planie filmu działa tak świetnie, że faktycznie chce się mieć wszystkie te rzeczy, zwłaszcza okulary Fishburna, o których w witrynie WWW mówi się najwięcej.

Słyszysz od Morfeusza, że tajemnica, którą próbuje wydobyć, to nie zadra, jaką można wyjąć z umysłu. Oto ona: jesteś niewolnikiem. Bohater Reevesa jest niewolnikiem technologii i jeśli ma oczyścić swój umysł, musi wybrać pomiędzy czerwoną i niebieską pigułką. Pod koniec filmu ma już wyraźnie określoną tożsamość, gdy mówi: „Nazywam się Neo” do swego arcywroga, Agent Smitha, tuż przed tym, jak „zabija” go na stacji kolei podziemnej. Przez wybór swojej cyfrowej tożsamości odrzuca wszystko, co osiągnął jako programista; pokazuje tym, iż teraz już wie, że „Matrix nie powie ci, kim jesteś”. Od tej chwili szybko uczy się pokonywać ograniczenia pięciu zmysłów w Matriksie, łamać prawa fizyki i przezwyciężać inne niedogodności analogowej egzystencji. Zatem każdy z nas może być Jedynym, gdy postanowi po prostu widzieć.

Najbardziej oczywistym wyjaśnieniem końcowych scen walki, w których zmysły ulegają największemu przesterowaniu, jest to, że są one po prostu czymś, czego domaga się od filmu współczesna widownia. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że mają służyć uniknięciu przedstawienia „głębszej” odpowiedzi na pytania stawiane w filmie. Wielka strzelanina pod koniec robi wrażenie wykrętu. A jednak jej zadanie polega na otworzeniu umysłu widowni na głębsze znaczenie w bardzo przenikliwy sposób. Najlepszy sposób, żeby sprawdzić, czy jesteś na dobrej drodze, to zobaczyć, dokąd ona prowadzi. W kulturze, która żąda, żeby wszystko było ciągle szybsze, głośniejsze i bardziej wstrząsające, jedyny sposób, to dać jej więcej niż żąda. *Matrix* to tempo i siła głosu przekreślona poza koniec skali, krzyk do zdarcia gardła – z pytaniem, czy może chcesz więcej.

Telefon służy jako punkt styku pomiędzy obydwojoma światami. Ciekawe, że do tej roli nie nadaje się ani telefon cyfrowy, ani bezprzewodowy czy komórkowy, musi to być linia analogowa. Telefon, jak powiedział Marshall McLuhan, jest przedłużeniem ludzkiego głosu. Walter Ong zwraca uwagę, że głos to jedyny środek przekazu, którego nie można zamrozić; słowa znikają zaraz po wypowiedzeniu. Nie jest możliwa żadna stop-klatka, co sprawia, że głos jest jedynym organicznym i żywym medium w historii gatunku. Wyodrębnienie głosu spośród wszystkich innych zmysłów, jakiego doświadczamy podczas rozmowy przez telefon, uświadamia nam, że wtedy naszym najbardziej upośledzonym zmysłem jest dotyk. Na tej zasadzie Marshall McLuhan wymyślił w 1979 roku slogan dla AT&T: „Wyciągnij rękę i kogoś dotknij”. Tak więc połączenie przez analogowy telefon i głos, który ono reprezentuje, stanowi jedyny sposób wyciągnięcia kogoś uwięzionego w Matriksie. Aby uciec z Matriksa,

potrzebna jest mowa i kultura mówiona. Oto dlaczego pocałunek Trinity ratuje Neo od śmierci. Trinity mówi i dotyka tym samym organem mowy, a treścią tej wypowiedzi jest miłość, siła napędowa wszelkiego prawdziwego porozumiewania się. W finałowej kwestii przekazywanej widowni przez telefon Neo pyta widzów, czy chcą być prawdziwi.

Gdy przesuwają się napisy końcowe, ukazuje się jedno z dziewięciu haseł do witryny i możemy tego hasła użyć. Jeżeli podamy nasz adres pocztowy, to z konta *morpheus@whatisthematrix.com* dostaniemy wiadomość: „The Matrix has you”. Jeżeli dostajesz e-mail, musi tak być. Czy można zaprzeczyć?

## PYTANIE

Niezmiennie jedną z największych przyjemności płynących z *Matriksa* jest fakt, że w odróżnieniu do większości filmów produkowanych w Hollywood, ten nie obraża inteligencji widza. Wprost przeciwnie, *Matrix* zawsze ma coś dla Ciebie, bez względu na to, czy pojemność Twojego mózgu jest wielkości naparstka, czy też nie. Ta przyjemność rośnie z czasem, bo widzisz w *Matriksie* więcej i więcej możesz z niego wydobyć podczas każdego następnego oglądania. Innym filmem, który osiągnął ten poziom, była *Gra*. Celem *Gry* było odkrycie celu gry. W *Matriksie* zasadnicze pytanie pozostaje otwarte nawet po zakończeniu filmu. Brzmi ono: Czym jest Matrix? Andrew Mason, kierownik produkcji, być może najlepiej objaśnia zamiary filmu względem widowni, gdy mówi, że „*Matrix* jest jedynie zbiorem pytań, mechanizmem, który ma pobudzić tępawy i niechętny umysł do kwestionowania mnóstwa spraw”.

Aby pobudzić nas do zadawania pytań, film przedstawia jako podstawę swojej intrygi świat niemal zupełnie nie do pojęcia dla naszego umysłu. Jest to świat, w którym całą rzeczywistość stanowią elektryczne sygnały wysyłane do naszych mózgów. Usłyszeć od nauczycielki: „Gdy drzewo przewraca się w lesie i nie ma w pobliżu nikogo, kto by to usłyszał, czy wydaje wtedy jakiś dźwięk?” to co innego, niż połapać się, że Neo z gniazdkiem w głowie jest prawdziwy. Potem odbywamy podróż razem z nim, próbując zrozumieć, jak działać w świecie, który istnieje wyłącznie w jego umyśle. Piękno filmu polega na tym, że dojście do tego zabiera nam prawie tyle samo czasu co samemu Neo. Jeżeli *Matrix* pobudził naszą wyobraźnię, spędzimy ponad dwie godziny, szukając odpowiedzi na pytania, których inaczej moglibyśmy nigdy nie zadać. Po tych przeżyciach łatwo zakwestionujemy inne części „rzeczywistości”, które wydawały się zawsze poza wszelką dyskusją.

Jak żaden z dziesiątków filmów, do których nawiązuje lub z których czerpie swe intertekstualne odniesienia, *Matrix* staje się czymś całkowicie wyjątkowym w historii kina. Jest kazaniem wygłaszanym zza ostatniego pulpitu, który jeszcze pozostał. Wzywa do działania, do zmian, naprawy i lepszego postępowania. Czy film może robić coś takiego? Czy też, należąc do kinematografii ze względu na przepisy wytwórni, konwencje i warunki

rozpowszechniania, które go otaczają, jest z konieczności jeszcze jedną częścią Matriksa? Jaques Ellul powiedział, że celem jednej z jego książek (*The Presence of the Kingdom*) było „wezwanie śpiącego, aby się obudził”. Nie znam odpowiedzi i zapewne ostatecznie zależy ona od stanu świadomości poszczególnych widzów, ale jeżeli film może kogoś z nas obudzić, to jest to.

*Matrix* przedstawia postęp technologiczny w skrajnej postaci. To powinno nasunąć kilka pytań.

- ◆ Czy to my mamy technologię, czy ona nas? Odpowiedź, która nie jest ani bezwzględna, ani wiążąca należy do widowni.
- ◆ Co, jeśli stworzymy tak dobre komputery, że będą inteligentniejsze od nas? Pytanie to stawiano już wcześniej, ale nigdy w tak niezwykły sposób. Zamiast nas zniszczyć, komputery robią z nas swoje pieski.
- ◆ Co, jeśli technologia reprodukcji zostanie tak udoskonalona że seks i macierzyństwo nie będą już potrzebne? Nawet wątek „romantyczny” jest w filmie pozbawiony erotyzmu (Neo i Trinity są postaciami androgynicznymi), bo w przyszłości seks przestanie być potrzebny. Co nastąpi, jeżeli ludzie będą rozmnażani dla wygody (naszej albo komputerów) w zamkniętych pojemnikach na farmach hodowlanych?
- ◆ A jeśli technologia będzie tak zaawansowana że nas zniszczy a z obecnej pozostaną tylko systemy miejskich ścieków? Chociaż nie wspomina się w filmie o broni jądrowej, zwęglone szczątki na powierzchni są oczywistą aluzją do zimy nuklearnej. Syjon leży w pobliżu jądra Ziemi, „gdzie wciąż jest ciepło”.
- ◆ A gdy technologia informatyczna zajdzie tak daleko, że informacja będzie dostarczana bezpośrednio do mózgu, z pominięciem zmysłów? Jeśli nie my, lecz ktoś inny będzie sterować przepływem informacji? Czym różni się to od dzisiejszej telewizji?

„Czym jest Matrix?” – to pytanie, które zadawano zawsze, ponieważ jest tak stare, jak sama ludzkość. Od zawsze dla poprawy warunków życia stosujemy technologię, lecz w przyjęciu każdej odkrywamy klasyczny układ faustowski, zdobycie jednej rzeczy za cenę drugiej, często niedostrzeganej. Ta nie zauważona rzecz zaczyna w końcu panować nad naszym życiem i wciąga nas w tryby technicznych rozwiązań problemów wywołanych przez technikę, co nie pozwala nam zakwestionować samej technologii.

Czym jest Matrix? Ktoś, kto to przeczytał do tego miejsca, zasługuje na odpowiedź.

## ODPOWIEDŹ

„Nawet teraz bazą i modelem wszystkich programów przemysłowej mechanizacji jest



umiejętność czytania i pisanie; zarazem jednak zamyka ona zmysły i umysł swoich użytkowników w mechanicznej i rozbitej na fragmenty matrycy, niezbędnej do utrzymania zmechanizowanego społeczeństwa w ruchu.” [podkreślenie: Schuchardt]

– Marshall McLuhan,  
*Understanding Media*,  
1964.

„Mimo wielkiej szybkości, jaką rozwijał, wszystkich rogów i zakrętów, które ściał w Nocnym Mieście, wciąż widział macierz w swoim śnie: rozjarzone kraty logiki rozpostarte nad bezbarwną próżnią...” [podkreślenie: Schuchardt]

– William Gibson,  
*Neuromancer*, 1984.

Lektura do tego miejsca prowadzi zapewne do wniosku, że nie ma odpowiedzi na to pytanie, że, podobnie jak w filmie, można jedynie szukać nowych sposobów, by zadawać to pytanie. Cóż, odpowiedź istnieje, ale nie jest łatwa. Odpowiedź na pytanie: „Czym jest Matrix?” trafia w sedno naszej własnej rzeczywistości, jak u Neo, który musiał pogodzić się z tym, że jego świat jest w większości wymyślony. Jak Neo musimy być przygotowani na to, że nasz świat zostanie wywrócony na drugą stronę.

Według przewodnika, jakiego ma nasz bohater, Matrix jest to „świat, który postawiono ci przed oczami, żebyś nie widział prawdy”. Jest to konstrukcja, jaką stał się świat, aby ukryć coś, co wiemy od samego początku: jesteśmy niewolnikami sił znacznie większych niż to, na co sami możemy się zdobyć. To zbiorowe złudzenie, które sprawia, że ludzie żyjący w sztucznej rzeczywistości stworzonej przez maszyny są posłuszni i bezsilni wobec swoich zwycięzców. Po prostu: Matrix jest ostatecznym urzeczywistnieniem społeczeństwa technologicznego.

W roku 1964 teoretyk komunikacji Marshall McLuhan napisał swoją wpływową książkę *Understanding Media*. Zarówno *Life*, jak i *Newsweek* nazwały go wtedy „wyrocznią”, a później został patronem magazynu *Wired* i wielu uniwersyteckich wydziałów komunikacji [w U.S.A. nazwa kierunku studiów]. Cytat przytoczony z McLuhana wymaga pewnego rozbioru i żeby McLuhana zrozumieć, warto przeczytać książkę jego mentora Harolda Innisa *Bias of Communication*, jego wyznawcy Waltera Onga *Orality and Literacy* i książkę *Technological Society*, którą napisał jego współczesny, Jaques Ellul. Prace te rzucają światło nie tylko na „umiejętność czytania i pisanie jako bazę i model dla wszystkich programów”, lecz i na sprawę najważniejszą: bracia Wachowscy mają na myśli dokładnie to co McLuhan rozumie przez termin „matryca”, czyli system kontroli. Inicjacja, która ma doprowadzić Neo do zrozumienia filmowego Matriksa polega na dosłownym wejściu w rozbite na fragmenty lustro, gdzie odkrywa, jak głęboka jest kontrola we współczesnym społeczeństwie.

Matrix powstaje, kiedy maszyny jako gatunek zaczynają zdawać sobie sprawę z tego, że ludzkość jest wirusem, który zniszczy ekologiczną równowagę środowiska, jeżeli pozostanie bez nadzoru. Sztuczna inteligencja zniszczy nas, kiedy wyczuje, że jesteśmy zagrożeniem dla jej przetrwania. Ale inteligencja AI nie musi być większa od naszej, żeby zapanować nad życiem. Wystarczy, że będziemy nadal myśleć, tak jak przez ostatnie sto lat z okładem, że technologia jest rozwiązaniem dowolnego ludzkiego problemu. Wobec tego Matrix, mimo że został pokazany jako zniewolenie rasy ludzkiej przez technologię przyszłości, wygląda dość podobnie do uprzemysłowionego świata w dniu, w którym w idziemy do kina. Inaczej mówiąc, Matrix jest pułapką, którą stał się świat. Wyrazem ludzkiej pychy. Wszyscy czujemy instynktownie, że technologia, chociaż daje nam pracę i pomaga płacić rachunki, prowadzi nas gdzieś, gdzie nie chcemy dojść. Ale jest tyle zabawy po drodze, że wciąż próbujemy odpowiadać na pytanie: „Gdzie wybierzemy się dzisiaj?”, jakby wybór należał do nas.

Elektroniczna baza kultury sprawia, że jesteśmy we współczesnym społeczeństwie osadzeni w Matriksie, który ma szczególny i osobisty wpływ na każdego, tak że wydaje się, iż nie można od niego uciec. Podkultury takie jak Amisze, czy wspólnota z Bruderhofu, robią na nas wrażenie reakcyjnych Luddystów, gdyż, uciekając od Matriksa, nie przetworzyli kultury, lecz raczej zignorowali ją albo ominęli. A jednak nie powinniśmy ich przykładu odrzucać pochopnie. W końcu przestali oglądać telewizję dopiero, gdy zdali sobie sprawę, że ich dzieci nie śpiewają tyle, co dawniej. Przestali używać poczty elektronicznej, gdy zauważyli, że nie poprawia komunikacji i jest raczej destruktywna. Wiarygodność Teda Kaczynskiego też się skończyła, gdy zaczęły wybuchać jego bomby. Chociaż nie pochwalamy zbrodni, któryś z publicznie uznanych intelektualistów powinien przyznać, że Kaczynski miał wiele racji w sprawie niepowodzeń społeczeństwa technologicznego, gdy idzie o zapewnienie rodzajowi ludzkiemu sensownego i celowego stylu życia<sup>3</sup>.

Sensowne – jakkolwiek oburzające, jeżeli to prawda – jest i to, że jego racje nigdy by nie zostały wysłuchane, gdyby nie zaczął wysyłać swoich wybuchowych wiadomości, odpowiedników komunikatu SYSTEM FAILURE, którym kończy się Matrix, a używanym w magazynie *Adbusters* jako metafora bliskiego załamania naszej kulturalnej trajektorii.

Rozważmy dwa światy: jeden, gdzie o tym, co mamy myśleć, dowiadujemy się z pudełka, od którego nie odrywamy wzroku przez połowę czasu czuwania, i drugi, w którym ten sygnał dociera bezpośrednio do mózgu. W pierwszym świecie systematycznie kształci się wszystkich, tak by patrzyli na świat w pewien sposób i ci, którzy się nie podporządkują, są eliminowani z systemu szkolnictwa, przy czym twierdzi się, że mają swobodę wypowiedzi. W drugim systematycznie kształci się wszystkich, tak by patrzyli na świat w pewien sposób i ci, którzy się nie podporządkują, są eliminowani, kropka; przy czym rzeczywistość jest tak odległa od tego sztucznego świata, że większość wybrałaby raczej ten sztuczny świat, gdyby miała swobodę wyboru. W pierwszym większość ludzi znajduje cel, szukając zatrudnienia w

---

3 Patrz esej Joya w tym tomie – przyp. wyd. oryg.

wielkich i bezosobowych organizacjach, które widzą ich użyteczność jedynie w tym, do czego ich zatrudniły. W drugim celu każdego jest zatrudnienie w wielkiej i bezosobowej maszynie, która widzi ich użyteczność jedynie w tym, że są w stanie dostarczyć energię.

Weźmy scenę, w której Thomas Anderson dostaje upomnienie za spóźnianie się do pracy. Albo to, że Trinity stała się sławna dzięki włamaniu do bazy danych urzędu skarbowego. Albo wreszcie to, czym według Agenta Smitha jest „normalne” życie: „Pracuje pan dla szanowanej korporacji, ma pan numer ubezpieczenia społecznego i płaci pan podatki”. W filmie jest wiele wskazówek, że Matrix w naprawdę jest naszym dzisiejszym światem. Czyż można lepiej kontrolować miliony ludzi, niż wtedy gdy przekona się ich, że żyją „normalnym” życiem w 1999 roku? Morfeusz, objaśniając, czym jest Matrix, mówi do Neo: „Jest obecny, gdy oglądasz telewizję. Jest, gdy idziesz do pracy. Jest, gdy idziesz do kościoła. Jest, gdy płacisz podatki”. Są to części dzisiejszego życia służące do sprawowania kontroli nad nami i bez trudu mogą być nadużywane aż do chwili, gdy narzucą nam niewolę.

Powody, dla których godzimy się na tę kontrolę, są rozmaite, od oglądania telewizji, bo lubimy rozrywkę, do płacenia podatków, bo czujemy, że nie ma innego wyjścia. Przesłanie *Matriksa* brzmi tak, że we współczesnym społeczeństwie technologicznym staliśmy się pionkami i nie mamy prawie żadnego wpływu na życie wokół nas. Czy to z naszego wyboru, czy też przez niechęć do dokonania innego, nasza technologia ma już nad nami kontrolę. Film, gdy próbuje nas obudzić, namawia do zadawania pytań o wszystko, o to, co sądzimy o naszym położeniu. Nawet jeżeli czujemy się w nim dobrze, to czy ono jest dla nas dobre? Czy wszystko, co wydaje się nie zależeć od nas, jest naprawdę nietykalne? Odpowiedź brzmi „tak”, jeżeli nie chcemy się obudzić. Jednak każdy, kto ma zadrę w umyśle, usłyszy wezwanie, żeby otworzyć oczy i szukać prawdziwej rzeczywistości, a wreszcie uciec z *Matriksa*.

ROBIN HANSON

# CZY CYPHER MIAŁ RACJĘ? CZĘŚĆ I:

*Inaczej niż nieszczęśnicy  
uwięzieni w Matriksie,  
jesteśmy wolni. Widzimy  
świat, jakim jest, w swoich  
wyborach kierujemy się  
naszymi wartościami i  
pragnieniami. Żaden  
przewrotny władca  
marionetek nie jest nam  
panem. Zgadza się?  
Ekonomista Robin Hanson  
jest innego zdania.*

## DLACZEGO ŻYJEMY W SWOIM MATRIKSIE?

Matrix to opowieść, w której bohaterowie walczą przeciw „światu, który postawiono im przed oczami, by nie widzieli prawdy”.

Prawda jest taka, że „na Ziemi są bezkresne pola, gdzie ludzie już się nie rodzą, lecz są uprawiani” po to, by jak baterie dostarczać energii sztucznym inteligencjom. System AI nawet umarłych zamienia w ciecz, którą karmieni są dożylnie żywi. Ludzie znają tylko Matrix, „neurointeraktywną symulację... światu snu generowany komputerowo, żeby utrzymać ich pod kontrolą”. Miliardy ludzi „przeżywają życie”, nic nie wiedząc o tych faktach, i sądzą, że jest rok 1999, gdy rzecz dzieje się faktycznie około 2199 roku.

Kiedyś system AI starał się, żeby ludzie byli szczęśliwi. „Pierwsza wersja Matriksa miała być doskonałym światem człowieka. Gdzie nikt by nie cierpiał, a wszyscy byliby szczęśliwi. To była katastrofa. Program był odrzucany... Dlatego Matrix zmienił się w to: szczyt waszej cywilizacji”. Mimo to niektórzy ludzie odkryli prawdę i zbuntowali się przeciw przychodzeniu na świat „w niewoli, w więzieniu, którego nie wyczuje twój węch, smak ani dotyk... w więzieniu dla twojego umysłu”. Ci nieliczni są przekonani, że „dopóki istnieje Matrix, ludzkość nigdy nie będzie wolna”, więc chcą „zniszczenia Matriksa” i „wolności dla ludzi”.

Dalej mówi się o tym, że bojownicy na ogół nie wybierają spośród starszych: „Większość nie jest gotowa do odłączenia. Wielu jest tak zrośniętych, tak beznadziejnie zależnych od

systemu, że będą walczyć w jego obronie”. Jednak powstańcy ufają, że gdy młodzi rekruci poznają prawdę, nie będą chcieli zawrócić. Słuszność ich stanowiska została podkreślona przez moralną nędzę Cyphera, bohatera, który chce wrócić do Matriksa. Cypher jest płytki i głupi, zdradza swoich kolegów, jest rozgoryczony tym, że odrzucono go jako kochanka i przywódcę, a wreszcie chce zapomnieć o wszystkim, co jest prawdą: „Nie chcę pamiętać niczego. Niczego. Rozumie pan? I chcę być kimś bogatym i ważnym... jak aktor”.

Większość widzów tego filmu dochodzi do przekonania, że jeżeli tak przedstawia się wybór, to przyłączyliby się do powstania. Ale warto zastanowić się przez chwilę czy to przekonanie jest słuszne. Ostatecznie bez powstania miliardy ludzi nadal żyłyby szczęśliwie i prawdopodobnie dotyczy to również znacznie większej liczby maszyn AI. Postęp byłby dokonywany przez naszych zdolniejszych następców – maszyny AI. Jak mówi Agent Smith: „To ewolucja, Morfeuszu, ewolucja. Wyjrzyj przez okno. Wasz czas minął. Przyszłość to nasz świat. Przyszłość należy do nas”.

Powstańcza wojna z AI naraża wszystkich tych ludzi, ich szczęście oraz cały postęp – i to w imię czego? Widz opowiadający się za powstańcami musi wysoko cenić tych, którzy znają prawdę, nie są choćby i zadowolonymi niewolnikami, oraz tych ludzi, którzy będą rządzić przyszłością mimo stosunkowo niższych zdolności.

Nie zamierzam oczywiście twierdzić, że ten widz się myli. Być może istotnie stawianie czoła prawdzie ma sens, niewolnictwo faktycznie jest złe, zaś ludzie rzeczywiście powinni zostać panami przyszłości. Chcę po prostu powiedzieć, że to nie wszystko. To nie wszystko, bo dziś, w naszym rzeczywistym świecie jesteśmy niewolnikami obcych superrozumnych istot, które tworzą dla nas świat snu, by odwrócić naszą uwagę od faktu, że posługują się naszymi ciałami dla swoich własnych celów. Prawdopodobnie nie zostaniemy panami nawet w przyszłości, jeżeli nadal będzie tak jak obecnie. Jednak, kiedy stajemy wobec tych prawd, niewielu z nas, nie wyłączając młodych, buntuje się przeciw światu snu. W rzeczywistości nasi buntownicy starają się raczej zachować go w nienaruszonym stanie.

Kim więc są ci, którzy panują nad nami i czym jest świat snu, który służy im do utrzymywania nas w niewoli? Są nimi nasze „samolubne geny”, a naszym światem snu jest świat miłości, zabawy, rozmowy, opowiadania, sztuki, muzyki, mody, sportu, dobroczynności, religii i abstrakcyjnych idei, które zajmują nasze „seksualne umysły”. Niech wyjaśnię.

Masz ciało i umysł. Umysł jest wynikiem działań mózgu, a Twoje ciało wyrosło z pojedynczej komórki, spełniając polecenia gonów, które otrzymałeś od rodziców. Twój rodzic uzyskał swoje geny od ich rodziców i tak dalej przez miliardy lat wstecz. (Te kilka gonów, jakie nie pochodzą od rodziców, powstało wskutek przypadkowych mutacji.) Fakt, że masz pewne geny, a innych nie, został rozstrzygnięty przez zacieklą konkurencję pomiędzy genami o tworzenie lepszych „maszyn przetrwania”, tj. stworzeń, które utrwalają i rozprzestrzeniają lepszy genotyp. Geny, z których powstałeś, nie są losową próbką

wszystkich możliwych genów; należą do tych niewielu, jakie wciąż biorą udział w konkurencji.

Biologia ewolucyjna dokonała ogromnego postępu w rozumieniu form życia wokół nas dzięki temu, że zaczęto myśleć w kategoriach „samolubnych genów”. Innymi słowy, nie pomylisz się zaledwie, tłumacząc formy życia, jakie istnieją, jeżeli będziesz myśleć, że nasze geny są inteligentne, że chciały jedynie, by powstało jak najwięcej kopii ich samych i dlatego wybierały zachowanie stworzeń, które kodowały, z uwagi na ten jeden cel. (A jeszcze lepiej będzie, gdy pomyślisz, że te stworzenia nie mogą nie zakładać, że przyszłość będzie bardzo podobna do kilku tysięcy poprzednich pokoleń.)

Oczywiście geny nie są inteligentne w tym sensie, że nie opierają swoich działań na żadnych rachubach. Jednak skoro działają, tak jakby były inteligentne, działają bardzo podobnie do bezwzględnych poganiaczy niewolników, którymi by były, gdyby były inteligentne. Nasze geny nie dbają o to, czy doświadczamy więcej przyjemności niż bólu. Zależy im tylko na tym, byśmy przewidywali obydwie możliwości, tak żeby mogły nami sterować poprzez nasze dążenie do przyjemności zamiast bólu. Gdy nasze ciała przestały być zdolne do reprodukcji lub pomocy przy reprodukcji tych, którzy noszą te same geny, jest im dosłownie obojętne, czy będziemy żyć, czy umrzemy. Nasze geny śmiało skrócą nam życie albo sprawią wielki ból, jeżeli ma to im pomóc przy reprodukcji. Aby osiągnąć swój cel, będą nas także okłamywać, sprawiając na przykład, że zaczniemy myśleć, iż nasze szczęście zależy od naszego sukcesu bardziej niż rzeczywiście zależy. Nasze geny mogą naprawdę być okrutnymi władcami.

Mózgi są narzędziem reprodukcji na które natrafiły geny. Mózgi mogą obserwować lokalne warunki a następnie dokonać złożonych obliczeń i opracować właściwą reakcję na te lokalne warunki. Korzystając z mózgu, geny mogą kazać na przykład drapieżnej rybie, żeby szukała machającego ogona, za którym powinna płynąć aż zbliży się na tyle, żeby gryźć.

Mniejsze mózgi zupełnie dobrze radzą sobie ze zwykłą, długą listą par warunków-akcja, czyli z tym, co robić w jakiejś sytuacji. Na przykład płynąć za ogonem i ugryźć go. Jednak wielkim mózgom zdolnym do bardziej abstrakcyjnego myślenia wystarczy dać bardziej ogólny opis tego, jakie wyniki są pożądane, pewne przekonania o tym, jakie działanie wywołuje właściwe skutki, oraz zdolność do zmiany tych przekonań zależnie od warunków. Powinno to pozwolić takim mózgom na bardziej elastyczne przystosowywanie się do zmiennych warunków. A skoro samo stworzenie jest ważną częścią własnego opisu pożądanych wyników, mózg tego rodzaju będzie mieć pewne przekonania o sobie i swoich relacjach z otoczeniem.

Umysły ludzi należą do najbardziej złożonych. W porównaniu z innymi zwierzętami przeznaczamy dla naszych mózgów znacznie więcej zasobów i mamy szczególne zdolności do abstrakcyjnego myślenia. Zatem Twój umysł został stworzony przez samolubne geny poszukujące bardziej elastycznych reakcji na lokalne warunki. Twoje geny dały Ci umysł,

który jest siebie świadomy, który ma swoje cele, przekonania o Tobie, świecie wokół Ciebie, sposobach, jakimi działania prowadzą do wyników, oraz może abstrakcyjnie o tym wszystkim myśleć i na tej podstawie podejmować działania. Pozory mogą jednak mylić.

Jeżeli geny dały Ci abstrakcyjne cele i przekonania po to, by umożliwić Ci bardziej elastyczne zachowania w lokalnych warunkach, powinny były zadbać, żeby Twoje cele były identyczne z ich celami. Ideałem byłoby, gdybyś był[a] świadom[a] popędu do posiadania jak największej liczby potomków noszących te same geny co Ty. Twoje geny nie byłyby wtedy okrutnymi poganiaczami niewolników, lecz zaufanymi sprzymierzeńcami dążącymi do tego samego celu. Geny jednakże dały Ci wyraźnie inne cele.

Niektóre z Twych celów są zgodne z celami Twoich genów. Chcesz mieć i wychować udane dzieci. Chcesz uprawiać seks z płodnymi i sprawnymi ludźmi, po czym zwykle rodzą się takie dzieci. Chcesz być zdrowy, mieć przyjaciół i sprzymierzeńców, bo wszystko to pozwala przetrwać i mieć dzieci. I chcesz zdobywać wiedzę o świecie, w którym żyjesz, co może Ci pomóc te cele osiągnąć.

Jednak wydaje się, że zależy Ci również na miłości, zabawie, rozmowie, opowiadaniu, sztuce, muzyce, modzie, sporcie, dobroczynności, religii i abstrakcyjnych ideach. Faktycznie często miewasz obsesje na tym punkcie. Wierzysz, że zależy Ci na tych rzeczach dla nich samych, a nie tylko dlatego, że mogą pomagać w bardziej podstawowych celach, takich jak zdrowie, seks oraz dzieci. I zależy Ci na nich znacznie bardziej, niż jest to przydatne bezpośrednio w dążeniu do bardziej podstawowych celów.

Dlaczego ludzie mają tak wielkie mózgi, tak bardzo zajęte światem snu, abstrakcyjnych idei i uczuć, które mają tak mało wspólnego z osobniczym przetrwaniem i reprodukcją? Obecnie sądzi się, że ten świat snu powstaje wskutek seksualnego doboru<sup>4</sup> wśród „seksualnych umysłów”, tj. umysłów służących do zdobywania partnerów seksualnych i sprzymierzeńców. Gdy okazujemy innym, jak bardzo dobrzy i twórczy jesteśmy w miłości, zabawie, rozmowie, opowiadaniu, sztuce, muzyce, modzie, sporcie, dobroczynności, religii i abstrakcyjnych ideach, dajemy dowody, że mamy geny wysokiej jakości i bardzo niewiele złych mutacji. Takie umysły pozwalają nam również ocenić geny innych na podstawie tych objawów.

Z powodów, które są nie całkiem jasne, nasze geny postanowiły jednak, że nie będziemy świadomi, iż głównym zadaniem naszego świata snu jest robienie wrażenia na osobach przeciwnej płci. Zamiast tego wierzymy, że zależy nam na tym świecie bezpośrednio i mocno. Jednak nasze postępowanie świadczy często o tym, że zależy nam na nim mniej, niż chcemy przyznać. Oto kilka przykładów.

Sądzymy, że rozmawiamy po to, by zdobyć informacje od innych; faktycznie wolimy mówić zamiast słuchać. Gdybyśmy wychodzili ze skóry, żeby dowiedzieć się, jaki

---

4 Dobór seksualny bierze udział w ewolucji, którą kieruje raczej konkurencja o osobniki przeciwnej płci niż o przetrwanie, pożywienie itd. Pawi ogon przydatny seksualnie jest przeszkodą w przetrwaniu i stanowi klasyczny przykład na dobór seksualny – *przyjp. wyd. oryg.*

rzeczywiście jest świat, nigdy nie przeczylibyśmy sobie nawzajem; faktycznie nie zgadzamy się prawie nieustannie. Wierzmy, że jesteśmy bardziej zdolni niż jesteśmy oraz że nasze gorące uczucie do drugiej osoby będzie trwać dłużej niż potem trwa.

Studenci twierdzą, że kochają naukę i chcieliby chodzić do najlepszych szkół; faktycznie każdy za darmo może kształcić się w najlepszych szkołach, jeżeli będzie przychodzić na zajęcia, nie żądając dyplomu. Profesorowie mówią, że wybrali swój zawód dla pewnych idei, lecz ich rozmowy składają się głównie z biurowych plotek, zaś ilość wyników gwałtownie spada, gdy zostaną zatrudnieni przez uniwersytet na stałe.

Większość recenzentów sztuki i muzyki mówi głównie o tym, jak rzeczy te świadczą o zdolnościach artysty, zaś bardzo niewiele o tym, jak ta sztuka i muzyka podoba się innym. Ludzie, którzy z pasją oddają się dobroczynności, faktycznie przekazują dobroczynnym organizacjom tylko część swoich środków i niewiele ich obchodzi, jak te pieniądze zostaną potem wydane.

Ogólnie biorąc, mamy skłonność do łudzenia się. Sądzimy tylko, że bardzo nam zależy na miłości, zabawie, rozmowie, opowiadaniu, sztuce, muzyce, modzie, sporcie, dobroczynności, religii i abstrakcyjnych ideach. Ale kiedy zagrożenie wzrasta, na ogół ulegamy silnym uczuciom, którymi posługują się nasze geny, by kierować naszym postępowaniem, zaś te uczucia znacznie mniej, niż myślimy, dotyczą wszystkich tych abstrakcyjnych rzeczy. Bardziej zależy nam, by inni widzieli, jak robimy te rzeczy i byli pod wrażeniem, mimo że nie chcemy tego przyznać otwarcie. Ponadto mniej nam na tych sprawach zależy, gdy z wiekiem zmniejsza się liczba naszych seksualnych kontaktów.

Dlaczego okłamujemy się co do tych rzeczy? Jedna z teorii mówi, że ludzie, którym bardzo na nich zależy, na ogół nie są dobrymi sprzymierzeńcami. Ktoś, kto może pokonać uczucie, opierając się na świadomej kalkulacji tego, co leży w jego interesie, może uznać, że zgodnie z tym przestanie być lojalny względem Ciebie. Inna teoria mówi, że taka osoba dojdzie zapewne do przekonania, że dzieci sprawiają więcej kłopotów niż są warte, więc nie będzie ich mieć.

Bez względu na teorie powinno być jasne, że te abstrakcyjne rzeczy są światem snu, który nasi władcy – geny – stawiają nam przed oczami, abyśmy nie widzieli prawdy. Prawdą jest, że w głębi świat ten nie jest dla nas tak ważny; kierowani uczuciami, na ogół służyliśmy swoim władcom, tj. mamy możliwie wiele dzieci, które noszą nasze geny. Jednak niewielu z nas przyznaje się do tego otwarcie i przeczymy temu tym goręcej, im bardziej obawiamy się powiedzieć prawdę.

Bohaterów *Matriksa* oburza pozostawanie w niewoli AI, ale godzą się na niewolę u swoich genów oraz uczucia, którymi one się posługują, żeby mieć nad nimi władzę. Powstanie wybuchło gdy pojawił się „człowiek, który mógł zmieniać Matrix wedle własnej woli”. Neo jest drugą osobą urodzoną z taką szczególną zdolnością. Morfeusz mówi, że Neo, żeby korzystać z daru, który otrzymał od swoich genów, musi oczyścić swój umysł,



„pozwolić, by wszystko odeszło; strach, wątpliwości, niedowierzanie”. Według Wyroczni również nie chodzi tylko o świadome myślenie: „Być Wybrańcem, to tak, jak być zakochanym. Nikt ci tego nie powie, sam to wiesz. Czujesz to w trzewiach”<sup>5</sup>.

Gdy Mysz słyszy, że jest „cyfrowym alfonsem”, broni się, mówiąc: „Wyprzeć się swoich odruchów, to wyprzeć się czegoś, co czyni nas ludźmi”. Według Trinity „Matrix nie może mówić ci, kim jesteś”, na co Neo odpowiada: „A Wyrocznia może?” i Trinity ucina rozmowę: „To co innego”. Wreszcie nie możemy zapominać, że cały problem wyniknął stąd, iż ludzkie umysły stały się dumne i niezależne, gdy całą ludzkość ogarnęła radość. „Zachwyciła nas wielkość własnych dokonań, gdy daliśmy początek AI”. Rzecz w tym, że geny mogą pomóc Neo w walce z Matriksem, jeżeli umysł Neo nie będzie się zanadto wywyższać i zajmie właściwe miejsce względem jego genów. Wbrew nadziejom Neo świat bez Matriksa nie jest to „świat bez reguł i sterowania, świat bez granic i konturów, świat, gdzie wszystko jest możliwe”. Jest to natomiast świat, w którym ludzkie geny odzyskają właściwe panowanie nad ludźmi.

Co może oznaczać faktyczny bunt przeciw naszym genom i światu snu, w którym nas umieścili?

Weźmy na przykład nowe technologie genetycznej modyfikacji człowieka. Większość ludzi uważa walkę z chorobami genetycznymi za zastosowanie tej technologii, które jest do przyjęcia, inaczej niż podwyższanie inteligencji tych, którzy mogą sobie na to pozwolić. Walkę z chorobami można wyobrażać sobie tak, że większość genów i umysłów wspólnie eliminuje kilka „aspołecznych” genów, ale płacenie za wzrost inteligencji odbierać jako przyznawanie umysłowi władzy nad jego genami, odwrócenie zwykłego stosunku władca-poddany. Scenariusz takiego buntu wydaje się groźny.

Niektórzy są skłonni rozważać istotne modyfikacje genetyczne u dużej części populacji, lecz tylko pod warunkiem, że te modyfikacje będzie nadzorować jakaś centralna agencja, która nie wie, czemu według nich będzie w stanie zadbać o cenne moralne zasady lepiej od umysłów poszczególnych ludzi. Można uznać to za próbę zabezpieczenia moralności i dobroczynności naszego świata snu przed indywidualnymi umysłami i indywidualnymi genami.

Faktycznie, większość argumentów, jakie słyszę za bądź przeciw długoterminowym scenariuszom, dotyczy tego, jak one wpłyną na nasz świat snu, taki jak świat nauki, odkryć, sztuki, opowieści i miłości. Nieco rzadziej dotyczą one po prostu liczby szczęśliwych umysłów, które dany scenariusz może przynieść. A więc najwyraźniej tym, czego wielu ludzi pragnie, jest ochrona naszego świata snu przed zagrożeniami ze wszelkich źródeł, z naszymi genami włącznie. To tak, jakby maszyny z historii o Matriksie chciały zniszczyć Matrix, a

---

5 Przekład Anny Wychlińskiej-Kasprzak, autorki polskiej listy dialogowej do *Matriksa*. Wyrocznia wyraża się tu nieco bardziej obrazowo i Neo ma to czuć jeszcze głębiej: „No one can tell you you’re in love, you just know it. Through and through. Balls to bones”, jak: „balls to the wall”, itd. Zapewne Hansonowi zależy na wyraźnie seksualnym zabarwieniu tego zwrotu – *przyp. tłum.*

powstańcy walczyli z nimi, żeby usunąć to zagrożenie.

Gdybyś chciał stanąć po stronie swojego umysłu i myślał sobie: Do diabła z genami i ich światem snu! – miałbyś poważny kłopot z ustaleniem, czego właściwie chcesz. Ostatecznie Twoje uczucia służą genom do sterowania Tobą, a główny przykład przewycięzania uczuć płynie ze świata snu, którym geny także się posługują, żeby Tobą rządzić. Kiedy odrzucisz obydwie te rzeczy, co pozostanie?

Celem umysłu może być między innymi po prostu zachowanie samego siebie. A gdybyś chciał zachować swój umysł jak długo się da? Aż do naszych czasów sprawa wyglądała beznadziejnie. W końcu geny tak zbudowały Twoje ciało, że musi umrzeć, a Twój umysł nie może bez niego żyć. Jednak obecnie mamy możliwość uniknięcia takiego obrotu sprawy – jest nią krionika. Teraz, gdy współczesna medycyna da za wygraną, Twoje ciało lub mózg można zamrozić w ciekłym azocie z nadzieją, iż w przyszłości technologia rozwinię się tak bardzo, że umożliwi „reanimację”. (W temperaturach ciekłego azotu nie zachodzą w zasadzie żadne reakcje chemiczne i ciało zostanie zachowane dokładnie w tym stanie, w jakim je zamrożono.)

Oczywiście takie rozwiązanie pociąga za sobą wiele rodzajów ryzyka. Technologia może nigdy nie osiągnąć wystarczającego poziomu. Organizacja, która ma przechowywać Twój zamrożony mózg w ciekłym azocie, może nie wywiązać się z tego zadania. Albo, kiedy wrócisz, życie może być tak ciężkie, że wolałbyś nie żyć. Otóż ludzie nie wybierają krioniki, ponieważ sądzą, że szansa powodzenia jest tak mała, że nie warto ponosić nawet niewielkiego ostatnio kosztu. Jednak wielu innych (łącznie ze mną) ocenia szanse powodzenia znacznie wyżej. Niemniej bardzo nieliczni spośród nich podpisują umowy w sprawie zamrożenia (mniej niż tysiąc osób na całym świecie). Zapytani odpowiadają, że ich przyjaciele uznaliby to za dziwaczne albo że „przedłużanie życia za pomocą krioniki jest nienaturalne, samolubne i niemoralne”. Widocznie bardzo niewielu ludzi chce w taki sposób zbuntować się przeciw swoim genom.

Dokąd doszliśmy? W historii z Matriksem powstańcy walczyli o uwolnienie z niewoli AI i chcieli mówić o świecie, który postawiono ludziom przed oczami, aby nie widzieli prawdy. Nie dlatego jednak, żeby nie lubili być niewolnikami i zawsze chcieli widzieć tylko prawdę. Nawet w tej opowieści można zauważyć, że godzą się być niewolnikami swoich genów oraz pasji i świata marzeń, którymi posługują się geny, żeby utrzymać kontrolę nad ludźmi. W naszym świecie większość z nas godzi się być niewolnikami swoich samolubnych genów i świata snu naszych seksualnych umysłów, jaki geny nam dały. Wolimy nie znać tej prawdy ani prawdy, że na tym świecie snu zależy nam mniej niż myślimy. Nie chcemy pozwolić, by inne umysły zdobyły kontrolę nad swoimi genami i tylko niewielu z nas postarało się, by ich umysły przeżyły własne geny. Jeżeli próbujemy pokonać wpływ swoich genów, to głównie służąc naszemu światu snów.

Wróży to bardzo źle antygenetycznej rewolucji, a jeszcze gorzej rewolucji przeciw światu

snów, gdyby takie sprawy były rozstrzygane przez powszechne głosowanie. Jednak do powszechnego głosowania w sprawie przyszłości może nie dojść nigdy. Zapewne w następnym stuleciu<sup>6</sup> będzie dostępna technologia „ładowania” lub komputerowej symulacji ludzi. Jeżeli dojdzie do tego, zanim zbudujemy prawdziwe systemy AI, pojawi się ogromna presja ekonomiczna, żeby ją wprowadzić. Jednak jeżeli zostanie wprowadzona, umysły na stałe odłączą się od swoich genów. Przynajmniej odłączą się od kodu DNA. Selekcja i ewolucja nadal będą wywierać ciśnienie, jednak o całkowicie nowej dynamice. Dokąd nas to zaprowadzi, to temat osobnego eseju.

---

6 Mowa o XXI wieku – *przyp. tłum.*

LYLE ZYNDA

# CZY CYPHER MIAŁ RACJĘ? CZĘŚĆ II:

*Matrix przedstawia młodemu pokoleniu stary dylemat. Co istnieje i skąd możemy to wiedzieć? I czy w ogóle ma to jakieś znaczenie? Odpowiedź bierze na siebie filozof, Lyle Zylda.*

## ISTOTA RZECZYWISTOŚCI — DLACZEGO JEST WAŻNA?

Witaj w prawdziwym świecie, Neo.

*– Morfeusz do Neo  
tuż po uwolnieniu z Matriksa*

NEO: Więc to nie jest rzeczywiste?

MORFEUSZ: Co jest rzeczywiste? Co rozumiesz przez rzeczywistość? Jeżeli chodzi ci o to, co możesz dotknąć, smakować, wąchać lub widzieć, wtedy rzeczywistość to sygnały elektryczne przetwarzane przez twój mózg.

*– Neo do Morfeusza po wejściu  
Neo po raz pierwszy  
do „programu wczytującego”,  
Konstruktu*

NEO (jego usta krwawią): Sądziłem, że to nie jest realne?

MORFEUSZ: Twój umysł sprawia, że jest.

NEO (po chwili): Jeżeli zostaniesz zabity w Matriksie, umierasz tutaj?

MORFEUSZ: Ciało nie może żyć bez umysłu.

– Neo i Morfeusz po opuszczeniu  
„programu skoków”, gdzie nie  
udał się Neo pierwszy skok

Kiedy Neo, podobny do Mesjasza bohater *Matriksa*, zostaje wyzwolony ze świata snu, w którym dotąd żył, staje w obliczu pytań o istotę rzeczywistości rozważanych od dawna przez filozofię Zachodu. Czy istnieje świat zewnętrzny względem naszego podmiotowego doświadczenia lub świadomości? Jeżeli tak, to skąd możemy wiedzieć, jaki on jest, skoro nie potrafimy wykroczyć poza doświadczenie, żeby sprawdzić, czy odpowiada ono rzeczywistości? Wreszcie, czy warto odpowiadać na takie pytania? Czy nie wystarczy wiedzieć jakie to doświadczenie jest, nie troszcząc się o to, czy prócz niego istnieje jakaś rzeczywistość.

Większa część ludzkości jest w *Matriksie* źródłem energii dla wysoce inteligentnych maszyn z dalekiej przyszłości. Ludzie od urodzenia są utrzymywani w stanie podobnym do snu, a dla śpiących ludzkich umysłów symulowany jest świat podobny do naszego. Maszyny wiedzą, że informacje ze świata (światło, dźwięk itd.) są zmieniane przez nasze organy zmysłowe w sygnały elektryczne, które mózg przetwarza potem na obraz rzeczywistości stanowiący nasze świadome doświadczenie. Wobec tego wprowadzają do mózgów ludzi elektryczne sygnały, takie jak z rzeczywistego świata, i tworzą złudzenie nie do odróżnienia od rzeczywistości. Czy jest sposób, by osoba z *Matriksa* dowiedziała się, że skutkiem tego przeżywa sugestywny sen?

W 1641 roku René Descartes (1596-1650) zadał podobne pytanie w swoich *Medytacjach o pierwszej filozofii*<sup>7</sup>.

Po stuleciu dramatycznych zmian kulturalnych w Europie łącznie z powstaniem nowoczesnej nauki (która podważyła uznane sposoby dochodzenia do wiedzy, takie jak poleganie na starożytnych autorytetach) Descartes pragnął odkryć nowe i pewne podstawy poznania. To doprowadziło go do pytania: Co *mogę* wiedzieć z bezwzględną pewnością? Jedyne sposoby, by odpowiedzieć na to pytanie – rozumował – to planowo badać, w co da się wątpić. Stwierdziwszy, że: „otóż wszystko, co dotychczas uważałem za najbardziej prawdziwe i pewne otrzymywałem od zmysłów lub przez zmysły” – rozważał, czy to, co nam mówią zmysły, jest wolne od wszelkiego wątpienia.

Descartes uznał, że odpowiedź brzmi – nie. Zmysły czasem nas zwodzą – czy zawsze można im w pełni zaufać? Co więcej, zauważył, że całkowicie jasny sen może wydać się rzeczywistością. Czy jest możliwe, żebym śnił zawsze, gdy sędę, że nie śpię? Jak Morfeusz powiedział do Neo: „Czy miałeś kiedyś taki sen, Neo, że byłeś pewien, iż to rzeczywistość? A

---

7 Przekłady cytatów z *Medytacji* pochodzą z Norman Kemp Smith, *The European Philosophers from Descartes to Nietzsche*. [Tu: z wydania René Descartes, *Medytacje o pierwszej filozofii*. Tłum. Maria Ajdukiewiczowa, PWN, Warszawa 1957, BKF – przyp. tłum.]

jeśli nie mógłbyś się z tego snu obudzić? Jak odróżniłbyś świat rzeczywisty od snu?”.

Po bardzo podobnych rozważaniach Descartes wnioskował: „widzę tak jasno, że nigdy nie można na podstawie pewnych oznak odróżnić jawy od snu, iż ogarnia mnie zdumienie i to zdumienie właśnie utwierdza mnie prawie w mniemaniu, że śnię”. Wreszcie rozważył możliwość, że bardzo potężny „złośliwy demon” mógłby powodować w jego umyśle wszystkie spostrzeżenia zmysłowe. Gdyby to było prawdą, sądził Descartes, to „niebo, powietrze, ziemia, barwy, kształty, dźwięki i wszystkie inne rzeczy zewnętrzne są tylko zwodniczą grą snów, przy pomocy których zastawił on sidła na naszą łatwowierność”.

Fani *Matriksa* uznają, że maszyny w filmie przypominają „złośliwego demona” u Descartesa. Dlatego pytanie Descartesa zadajemy także my. Skąd wiemy, że *Matrix* nie opisuje rzeczywistości – że *rzeczywiście* nie śpimy w symulowanym świecie, rządzonego przez maszyny zupełnie tak samo jak w filmie?

Ktoś powie, że maszyny by nie pozwoliły, żeby taki film znalazł się w *Matrixie* i zdradził jego istnienie. Jednak po chwili zastanowienia widzimy, że, przeciwnie, byłby to z ich strony skrajnie przewrotny kawał: sprawić, że będziemy wzruszali ramionami i wyśmiewali pomysł, iż *Matrix* mógłby być prawdziwy, bo w końcu to przecież „tylko film”. Co gorsza, niech to one wymyślą historię Neo – Wybrańca, pozyskanego przez charyzmatycznego Morfeusza i jego załogę do walki przeciw maszynom za wolność ludzkości, gdy w rzeczywistości żaden ludzki umysł nie jest wolny. Jesteśmy śpiącymi niewolnikami bez najmniejszej nadziei na ratunek. Nie istnieje żaden Mesjasz, żaden Neo. Nie ma nawet Morfeusza, który go szuka.

Odpowiedź Descartesa na jego własną zagadkę jest dobrze znana: „myślę, więc jestem”<sup>8</sup>. Descartes rozumiał przez to tyle, że nikt nie może wątpić w treść własnego świadomego doświadczenia – ani we własne istnienie jako „rzeczy myślącej”. A złośliwy demon „niechajże mnie łudzi, ile tylko potrafi, tego jednak nigdy nie dokaże, abym był niczym dopóty, dopóki będę myślał sam, że czymś jestem”. Dla każdego z nas własna świadomość jest niewątpliwie rzeczywista, jakkolwiek by nie było z zewnętrzną rzeczywistością, którą świadomość ta zdaje się przedstawiać. Descartes opracował na tej podstawie wyczerpującą epistemologię (teorię poznania), która kończyła się potwierdzeniem rzeczywistości świata, który jest zewnętrzny względem naszej świadomości.

Ktoś może uznać podmiotową świadomość za niewystarczający fundament dla przedmiotowej wiedzy. Na przykład każda osoba z *Matriksa* może przez podobne rozumowanie uznać, że bez wątpienia jest istotą myślącą, pewną zapachów, widoków, smaków, dźwięków i dotknięć, jakich doświadcza, oraz ludzi i przedmiotów, które tak postrzega – w każdym razie, o ile są stałymi, spójnymi i powtarzanymi zbiorami zapachów, widoków, smaków, dźwięków i dotknięć. Jednak pytanie pozostaje – a co, jeżeli żaden z tych „ludzi” i „przedmiotów” nie jest *rzeczywisty*?

Mamy tu do czynienia z pewnym założeniem, mianowicie, że „rzeczywisty” ma

---

8 Ten sławny zwrot pochodzi z *Rozprawy o metodzie*. Descartes w *Medytacjach* wyraził to nieco inaczej.

znaczenie, które można podać niezależnie od tego, czego doświadczamy i co postrzegamy. Sprawę tę w *Matriksie* poruszył Morfeusz. Gdy Neo zostaje uwolniony z Matriksa, na powitanie Morfeusz mówi ponuro i ze współczuciem: „Witaj w prawdziwym świecie”. Później, gdy Neo jest po raz pierwszy w „programie wczytującym”, co zbija go z tropu – „Więc to nie jest rzeczywiste?” – Morfeusz odpowiada: „Co jest rzeczywiste? Co rozumiesz przez rzeczywistość? Jeżeli chodzi ci o to, co możesz dotknąć, smakować, wąchać lub widzieć, wtedy rzeczywistość to sygnały elektryczne przetwarzane przez twój mózg”.

Pogląd, że istnieje świat zewnętrzny względem naszego świadomego doświadczenia, który dla naszego doświadczenia jest *przyczyną*, lecz aby istnieć, nie wymaga, ani nie zależy od tego doświadczenia, jest nazywany *realizmem*<sup>9</sup>. W tym sensie Descartes był realistą. Przecież w *Medytacjach* doszedł do wniosku, że możemy wiedzieć na pewno, iż  *pewne* składniki naszego doświadczenia zmysłowego – jego „jasne i wyraźne” części – odpowiadają rzeczywistości zewnętrznej. Części „jasne i wyraźne” to te, które „są przedmiotem czystej matematyki”. Części zmysłowego doświadczenia, które można opisać za pomocą matematyki (w szczególności geometrii), są rzeczywiste. Descartes rozwinął ten pomysł w swoich *Zasadach filozofii* (1644), w których wszystko, od grawitacji do optyki, tłumaczył za pomocą pojęć geometrii. Pomysł Descartesa był dobry, ale jego nowa fizyka była zbyt uboga i doznała niepowodzenia. Fizyka potrzebuje czegoś więcej niż geometrii (czasu i przestrzeni). Potrzebuje „dynamicznych” wielkości, takich jak siła i masa. Tych dostarczył w 1687 Izaak Newton w przełomowych *Matematycznych zasadach filozofii przyrody*<sup>10</sup>.

Każda uczennica rozpoczyna dziś naukę fizyki od zrozumienia zasad, które tam były opisane po raz pierwszy. Newton opierał się na pomysłe Descartesa (podjętym także przez innych w owym czasie), że części naszego doświadczenia, które można przewidywać i wyjaśniać za pomocą „matematycznych zasad” (praw przyrody), są odbiciem rzeczywistości. Tak narodziła się nowoczesna nauka.

Stałe, regularne, powtarzalne, ilościowe składniki w doświadczeniu, ujawniają coś *spoza* doświadczenia, zewnętrzny, fizyczny świat.

Czy nauka może dostarczyć bezwzględnej pewności, której szukał Descartes? Newton i wielu innych myśleli, że tak, ale odpowiedź brzmi – nie. Weźmy Matrix. Ludzie, którzy są wewnątrz (jak Neo, nim został wyzwolony) mają tę samą naukę, co my. Ich świat jest taki jak nasz – przynajmniej subiektywnie. Czyli według *Matriksa* prawa fizyki, które obowiązują w rzeczywistym świecie, są *akurat* identyczne z prawami Matriksa. (Ale „prawa” Matriksa można „nagiąć”, a czasem „złamać” – co każdemu, kto zna jego naturę, pozwala przeskakiwać z budynku na budynek, uchylać się od kul, a wreszcie sterować „rzeczywistością” samego Matriksa jak Neo.) Możemy jednak wyobrazić sobie film podobny do *Matriksa* z tym wyjątkiem, że prawa świata „rzeczywistego” są *inne* od praw świata „snu”,

---

9 Powinienem zaznaczyć, że termin realizm ma wiele różnych znaczeń, nawet w filozofii.

10 *The Principia: Mathematical Principles of Natural Philosophy*. Termin „filozofia przyrody” był używany w siedemnastym wieku na oznaczenie tego, co dziś nazywamy nauką.

w którym żyje większość ludzi.

Przypuśćmy na przykład, że w Matriksie ludzie chodzą po ziemi i aby latać, muszą (jak my) używać samolotów. Natomiast w rzeczywistym świecie potrafią latać, kiedy chcą (tak jak Neo pod koniec filmu). Wtedy prawa Matriksa (te prawa, które uważamy za prawdziwe w naszym świecie) będą różne od prawdziwych praw przyrody. Stąd możliwe, że prawa przyrody widoczne poprzez stałe, regularne, powtarzalne i ilościowe składniki naszego doświadczenia są *tylko* prawami naszego *doświadczenia* – nie zaś prawdziwymi prawami przyrody.

Dzisiejsi realiści powiedzą, że bezwzględnej pewności nie da się osiągnąć i musi nam wystarczyć wysokie prawdopodobieństwo. Najlepszym wyjaśnieniem faktu, że nasze doświadczenie składa się ze stałych regularności, jest to, że odbija rzeczywistość. Nie potrafimy *wykluczyć* istnienia Matriksa – można *dopuszczyć* przypadek, że rzeczywiste prawa przyrody są zupełnie inne niż podpowiada doświadczenie – ale to jest *skrajnie* nieprawdopodobne, a ponadto nic nie *świadczy* o istnieniu Matriksa. Wobec tego, nawet jeżeli nie da się bezwzględnie odrzucić tej możliwości, nie trzeba się z nią liczyć.

Czy to wszystko, na co stać filozofię? Istnieje inne stanowisko filozoficzne, przeciwstawne realizmowi. George Berkeley (1685-1753)<sup>11</sup> bronił poglądu, że fizyczne przedmioty, które postrzegamy, są *co najwyżej* zbiorami naszych spostrzeżeń. Stąd pojazd, taki jak Nabuchodonozor („poduszkiowiec” bohaterów *Matriksa*), jest co najwyżej stałym, spójnym i powracającym zbiorem widoków, zapachów, dźwięków, dotyków (łącznie z „twardością” pokładu itd.), który zachowuje się w regularny i przewidywalny sposób. Skoro dźwięki nie mogą istnieć niesłyszane, widoki nie mogą istnieć niewidziane itd.; *istnieć* – stwierdził Berkeley – to *tylko*, co być postrzeganym. Ten pogląd zwany jest *idealizmem*. Zdaje się, że Morfeusz wie, iż pogląd ten jest możliwy, gdyż powiada: „Co jest rzeczywiste? Co rozumiesz przez rzeczywistość? Jeżeli chodzi ci o to co możesz dotknąć, smakować, wąchać lub widzieć...”

Berkeley głosi, że być rzeczywistym to być postrzeganym. Przedmioty fizyczne na pewno są rzeczywiste. Lecz to dlatego, że są *częścią* naszego doświadczenia. Nie ma nic *poza* naszym doświadczeniem. Przecież nie mamy pojęcia o przedmiotach fizycznych, chyba że jako zbiorach spostrzeżeń, a spostrzeżenia nie mogą istnieć bez umysłu. Pojęcie świata zewnętrznego względem naszego doświadczenia jest wewnętrznie sprzeczne<sup>12</sup>.

---

11 Berkeley bronił idealizmu w wielu pracach, takich jak *Trzy dialogi pomiędzy Hylasem i Filonousem*. W tej pracy próbował również odrzucić realizm, zwłaszcza w postaci bronionej przez Johna Locka (1632-1704) w *Rozważaniach dotyczących rozumu ludzkiego*.

12 Nie wszyscy idealiści zgodziliby się z Berkeleym, że pojęcie świata leżącego na zewnątrz świadomego doświadczenia jest wewnętrznie sprzeczne. Niektórzy, jak niemiecki filozof Immanuel Kant (1724-1804, wyznawca szczególnej postaci idealizmu zwanej idealizmem transcendentnym), nie wykluczali, że poza naszym doświadczeniem może być jakaś rzeczywistość, tyle, że nie możemy wiedzieć ani nawet wyobrazić sobie, jaka ona może być. Patrz: *Krytyka czystego rozumu*, dostępna w skróconej formie w wydaniu *Base Writings of Kant*. Powinienem dodać, że można być realistą w sprawie zwykłych „obserwowalnych” obiektów, ale antyrealistą co do składników naukowych teorii, które mówią o „nieobserwowalnych” obiektach, takich jak atomy. Patrz na przykład: *The Scientific Image* Basa van Fraassena. Debata w filozofii nauki nad „realizmem”



Czy idealizm Berkeleya może zażegnać obawę, że Matrix jest rzeczywisty, to znaczy, że jest czymś więcej niż tylko film? Odpowiedź brzmi niestety – nie. Aby istnieć, trzeba według Berkeleya być postrzeganym, przez kogoś. Jednakże maszyny są świadome, one postrzegają Matrix, podobnie załoga Nabuchodonozora i wszystkie umysły wyzwolone z Matriksa. Stąd jest on rzeczywisty. Ale ludzie wewnątrz Matriksa tego nie wiedzą. Wbrew temu, co głosił Berkeley, jego idealizm nie zapewnia wiedzy o rzeczywistości<sup>13</sup>; dostarcza tylko odpowiedzi na pytanie Morfeusza: „Co jest rzeczywiste?”. (To znaczy, co *sprawia*, iż coś jest „rzeczywiste”?) Jedyne sposoby, by idealizm mógł rozwiać obawę, iż Matrix jest rzeczywistością, to założyć, prócz tego, że poza doświadczeniem nie ma nic, że Ty jesteś jedyną świadomą istotą na świecie (pogląd zwany *solipsyzmem*). Wtedy twoja rzeczywistość jest rzeczywista.

To niezbyt zadowalające<sup>14</sup>. W każdym razie stanowisko *Matriksa* w tej sprawie jest *realistyczne*, a nie idealistyczne, solipsystyczne lub subiektywistyczne (jeszcze inny pogląd, według którego rzeczywistość jest subiektywna, inna dla każdej z osób). Po pokazaniu prawdziwej<sup>15</sup> istoty Matriksa, film wytycza ostrą granicę pomiędzy symulowanym światem Matriksa i światem rzeczywistym<sup>16</sup>. (Przypomnijmy pierwsze słowa Morfeusza do Neo poza Matriksem: „Witaj w prawdziwym świecie”<sup>17</sup>.) Ludzie wewnątrz Matriksa nie mogą wiedzieć, że jest on złudzeniem, niemniej nim jest. (Niektórzy jednak, jak Neo, mogą czuć, że coś nie całkiem jest w porządku<sup>18</sup>.)

W ujęciu rzeczywistości w *Matriksie* jest jedna zagadkowa sprawa. Podczas treningu Neo oddaje skok pomiędzy wieżowcami i nagle spada. Pozostali, przypatrując się temu z podnieceniem, zaczynają spór o to, co znaczy ten upadek – czyżby Neo nie był Wybrańcem? – po czym uznają, że ten upadek nic nie znaczy. „Každy spada za pierwszym razem” oświadcza Cypher. Po odłączeniu Neo stwierdza, że jego usta krwawią. (Ugryzł się w język? Jego mózg wywołał krwotok, sądząc, że Neo uderzył o ziemię?) Zaskoczony Neo mówi do Morfeusza: „Sądziłem, że to nie jest realne?”. Morfeusz odpowiada: „Twój umysł sprawia, że

---

dotyczy tego węższego zagadnienia epistemologicznego, a nie szerszego zagadnienia metafizycznego, które tutaj omawiamy.

13 Berkeley twierdził, że jego idealizm jest rozwiązaniem dla sceptycyzmu (poglądu, że nie można wiedzieć, jaka jest rzeczywistość, lub co jest prawdą), którego realizm Descartesa i Locke’a nie jest w stanie usunąć. Jednak był w błędzie, co pokazuje scenariusz *Matriksa*. Stąd, że nie mamy pojęcia o rzeczywistości poza naszym doświadczeniem, nie wynika, że wszyscy doświadczamy jednej rzeczywistości. Na przykład podmiotowa „rzeczywistość” uwięzionych w Matriksie jest inna niż u tych, których umysły zostały z niego wyzwolone.

14 Nie znam żadnych filozofów, którzy bronią solipsyzmu. Jeżeli ktoś wyznaje ten pogląd na serio, zatrzyma go dla siebie.

15 Jak powiada Morfeusz, tuż przed tym, gdy Neo wybiera czerwoną pigułkę: „Mogę ci pokazać prawdę – i nic ponadto”

16 Jak Trinity mówi do Cyphera: „Matrix nie jest realny”. Cypher odpowiada „Sądzę, że Matrix może być bardziej realny niż ten świat”. (Cypher jest w błędzie, więcej o nim poniżej).

17 Słowa Morfeusza z sarkazmem powtarza Cypher, wyciągając spręż Apoca.

18 Twórcy *Matriksa* wyraźnie chcą, byśmy wzięli pod uwagę to, czy ludzie, którzy wydają się wyobcowani z rzeczywistości, lub uważają świat doświadczeń za złudę (jak w hinduskiej teorii mayi), nie mogą mieć trochę racji. (Przykładem niech będzie uwaga: „Łyżka nie istnieje”, którą w poczekalni Wyroczni wypowiada chłopiec ubrany w szatę koloru szafranu, podobną do tradycyjnego stroju mnichów buddyjskich.)

jest”.

Zatem, czy Matrix jest realny, czy nie? Skoro wcześniej Morfeusz stanowczo twierdził, że *nie*, teraz musi mieć na myśli to, że sprzężenie z Matriksem może powodować uraz, ponieważ Matrix *wyduje się* realny. Weźmy dalszy ciąg dialogu. Neo pyta: „Jeżeli zostaniesz zabity w Matriksie, umierasz tutaj?”, a Morfeusz odpowiada: „Ciało nie może żyć bez umysłu”. Można to rozumieć w ten sposób, że umysł opuszcza ciało i „udaje się” do „miejsca” „w” Matriksie, gdy zostanie z nim sprzężony. Lecz, oczywiście, to przenośnia; nie ma takiego „miejsca”. Stąd lepiej rozumieć twierdzenie Morfeusza tak, że *obraz* rzeczywistości w umyśle wpływa na ciało – podobnie do mitu: jeżeli śnisz, że spadasz i nie zbudzisz się przed uderzeniem o ziemię, to umrzesz naprawdę. Oczywiście nie dotyczy to Neo w programie skoków, kiedy uderza w grunt. Grunt działa jak guma, która powstrzymuje uderzenie. Jednakże, jak słyszymy w filmie, Matrix zachowuje „prawa” podobne do praw w świecie fizycznym. Kiedy uderzysz w ziemię albo zostaniesz trafiony pociskami, będziesz ranny lub zginiesz. Gdy kule rozrywają ciało Myszy po tym, jak Cypher zdradził maszynom, gdzie w Matriksie znajdują się bohaterowie, fizyczne ciało Myszy w fotelu na pokładzie Nabuchodonozora zachowuje się tak, jakby naprawdę zostało trafione kulami. Gdy Mysz umiera w Matriksie, umiera naprawdę. Odwrotnie, jeżeli jesteś „w” Matriksie, a w rzeczywistości ktoś wyciąga twój sprzęg (gdy nie opuściłeś Matriksa przez linię telefoniczną), umierasz zarówno w Matriksie, jak i w rzeczywistości. To przytrafiło się Switch, gdy jej sprzęg wyjął Cypher. Przypuszczalnie ciała milionów ludzi, połączonych z Matriksem i widzianych przez Neo (zaraz po uwolnieniu umysłu), zachowują się tak samo w odpowiedzi na symulowany, wirtualny świat (choć, gdy widzi ich Neo, wydają się bezwładni i uśpieni).

Wobec tego zdania Morfeusza – „Twój umysł sprawia, że jest” – nie trzeba brać za wyraz idealizmu lub subiektywizmu (rzeczywistość jest subiektywna i dla każdego inna). Można je rozumieć jako przenośnię. Umysł może być tylko tym, co dzieje się w mózgu i niczym więcej<sup>19</sup>, ale skoro mózg steruje ciałem i ten mózg(umysł) *myśli*, że zmarł albo umiera, to jego panowanie nad ciałem staje się jakoś „roztrzępane” i ciało umiera<sup>20</sup>.

Tak dochodzimy do ostatniego tematu: jaką wagę ma pytanie „Co jest ‘rzeczywiste’?”. Dlaczego obchodzi nas, co jest rzeczywiste? Zdrada Cyphera w *Matrixie* ma być nagrodzona przyłączeniem do Matriksa i wymazaniem wszystkiego, co pamięta z rzeczywistego świata. Chce zostać kimś „ważnym – jak aktor”. Przy obiedzie, gdy spotyka się z agentami, jedząc soczysty stek (który nie przypomina mdłej i nieapetycznej papki, którą bohaterowie żywią się

---

19 Pogląd, że umysł jest tylko działaniem mózgu i ośrodkowego układu nerwowego nazywany jest teorią tożsamości. Wydaje się, że Morfeusz ją zakłada, gdy mówi: „...wtedy rzeczywistość to sygnały elektryczne przetwarzane przez twój mózg”. Argumenty za tą teorią można znaleźć w książkach: David Armstrong, *Materialist Theory of Mind* i David Lewis, *An Argument for the Identity Theory*. [TSC lub „teoria identyczności psychofizycznej” wg. Michał Hempoliński, *Filozofia współczesna*, PWN, Warszawa 1989, str. 320 nn – *przyp. tłum.*]

20 W sprawie na ile dorzeczne psychologicznie i fizjologicznie jest takie ujęcie, patrz Peter Lloyd, „Śpięcia w Matriksie” w niniejszej książce – *przyp. wyd. oryg.*

w prawdziwym świecie), oświadcza: „Niewiedza jest błogosławieństwem”. Dla Cyphera subiektywne doświadczenie, chociażby było fałszywe, jest lepsze od „pustyni rzeczywistości”.

Łatwo zrozumieć jego motyw. Świat rzeczywisty w *Matriksie* jest pospolity, brudny i przygnębiający. Jest *dystopią* – czyli *antyutopią* z rodzaju często spotykanych w literaturze science fiction<sup>21</sup>. Większość ludzi jest nic niewiedzącymi niewolnikami, którzy służą jako źródło energii. Jedzenie dla ludzi spoza Matriksa jest pozbawione smaku, zapachu i przyjemności; stanowi tylko pożywienie. Do obrony przed podobnymi do ośmiornic automatami, które są nieustannym zagrożeniem, Nabuchodonozor ma tylko EMP. Cypher dochodzi do wniosku, że wobec tego fantazja wygrywa walkowerem.

Reszta załogi najwyraźniej tak nie uważa. Dla nich liczy się nie to, co wydaje się realne, ale to co jest realne. Chcą walczyć z maszynami i wyzwolić ludzi; są gotowi w imię tego znosić wyrzeczenia. Życie, na które składa się iluzoryczna i subiektywna przyjemność, nie jest warte pożądania, a wybrane świadomie – staje się haniebnym.

Trzydzieści lat temu filozof Robert Nozick posłużył się podobnym do *Matriksa* pomysłem, żeby wyróżnić to, co ostatecznie ma wartość i wymyślił tzw. „maszynę doświadczeń”<sup>22</sup>. Pomysł był następujący: założmy, że możemy świadomie i z rozmysłem postanowić, jak Cypher w *Matriksie*, że podłączymy się do maszyny, która zapewni nam doświadczenia, które daje przyjaźń, sława, bogactwo, uroda, sukces, czyli coś, co nas uszczęśliwia. Po podłączeniu do maszyny doświadczeń zapomnimy o minionym życiu i nigdy nie zostaniemy odłączeni. Czy postanowimy podłączyć się do tej maszyny?

Nozick twierdzi, że nie, jeżeli zastanowić się nad tym poważnie. Nie chcemy jedynie *doświadczać*, że mamy przyjaciół i jesteśmy kochani. Chcemy *rzeczywiście* mieć przyjaciół i być kochani. To prawda, że ktoś, kto nie ma przyjaciół i nie jest kochany, może czuć pokusę, żeby uciec od rzeczywistości w świat fantazji. (Niektórzy zażywają z tego powodu narkotyki.) Zawsze jednak zamiast urojonych wybierzemy prawdziwych przyjaciół, jeżeli możemy ich mieć. Tak samo będzie ze sławą, bogactwem, urodą, sukcesem itd. Zatem doświadczenie (takie jak przyjemność) nie ma wartości najwyższej.

Kiedy na zajęciach z filozofii mówię o maszynie doświadczeń, wynik na ogół jest podobny: większość studentów po rozważeniu całej sprawy zgadza się z Nozickiem, ale kilka osób twierdzi, że wybrałyby tak, jak Cypher w *Matriksie* i podłączyły się do maszyny doświadczeń. (Nigdy nie pytałem tych osób, czy są niezadowolone z życia. To by było niegrzeczne.) Jednak bez ryzyka można powiedzieć, że większość ludzi zgodzi się z Nozickiem. Wobec tego pytanie Morfeusza: „Co jest rzeczywiste?” ma znaczenie, z czego widać, że spór pomiędzy realistami i idealistami w filozofii dotyczy jednej z kluczowych kwestii egzystencjalnych.

---

21 Książka Eriki Gottlieb, *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial* daje dobry przegląd tematu dystopii w literaturze science fiction.

22 Nozick, str. 42-44.

## ŹRÓDŁA

### KSIĄŻKI

Armstrong, David, *A Materialist Theory of Mind* (New York: Routledge, 1993).

Berkeley, George, *Three Dialogues between Hylas and Philonous* (Indianapolis: Hackett, 1979).

Descartes, René, *Meditations on First Philosophy*, transl. Norman Kemp Smith, in *The European Philosophers from Descartes to Nietzsche*, ed. Monroe Beardsley (New York: Modern Library, 1992).

Gottlieb, Erika, *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial* (Montreal: McGill-Queen's University Press, 2001).

Locke, John, *Essey Concerning Human Understanding* (Indianapolis: Hackett, 1996).

Newton, Isaac, *The Principia: Mathematical Principles of Natural Philosophy*, trans. 1. Bernard Cohen and Anne Whitman (Berkeley: University of California Press, 1999).

Nozick, Robert, *Anarchy, State and Utopia* (New York: Basic Books, 1977).

van Fraassen, Bas, *The Scientific Image* (New York: Oxford University Press, 1980).

Wood, Allen, ed. *Basic Writing of Kant* (New York: Modern Library, 2001).

### ARTYKUŁY

Lewis, David, „An Argument for the Identity Theory” w Lewis, David, *Philosophical Papers*, vol. I (New York: Oxford University Press, 1983).

ROBERT J. SAWYER

# SZTUCZNA INTELIGENCJA, SCIENCE FICTION I MATRIX

*Autor bestsellerów sf Robert Sawyer mówi o fascynacji sztuczną inteligencją w literaturze science fiction jakiej wyrazem jest Matrix. Rozważa także istotę świadomości, Matrix wypełniony byłbym rogiem oraz inne nieprawdopodobieństwa..*

Większość fanów science fiction zna film Roberta Wise'a z roku 1951 *Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia*. To ten, w którym humanoidalny kosmita Klaatu przybywa do Waszyngtonu z olbrzymim robotem o imieniu Gort i gdzie pada sławny rozkaz dla robota: „Klaatu Borada Nikto”.

Niewielu zna opowiadanie, na którym ten film jest oparty, „*Farewell to the Master*”, napisane w 1941<sup>23</sup> roku przez Harry'ego Batesa.

Zarówno w filmie, jak i w opowiadaniu Klaatu, mimo że przynosi posłanie pokoju, zostaje zastrzelony przez ludzi. W opowiadaniu robot – nazwany Gnut, a nie Gort – zatrzymuje się nad martwym ciałem Klaatu, by go strzec.

Cliff, dziennikarz opisujący tę historię, porównuje robota do wiernego psa, który nie chce odejść od ciała swego pana. Lecz Gnutowi udaje się przywrócić je do życia i Cliff zwraca się do robota: „Powiedz swemu panu... że to, do czego doszło... to był wypadek, którego niezmiernie żałuje cała Ziemia”.

Wtedy robot patrzy na Cliffa i mówi bardzo łagodnie: „Mylicie się. To ja jestem panem”.

Jest to wczesne opowiadanie science fiction o sztucznej inteligencji – w tym przypadku AI porusza mechanicznym ciałem. Ale opowiadanie to zapowiada, jak trudne może być współistnienie biologicznych istot i ich twórców opartych na silikonie.

Istotnie, po raz pierwszy słowo *robot* pojawia się w dziele science fiction; gdy Karel

---

23 Por. Źródła, poniżej – przyp. tłum.

Čapek pisał w 1920 roku sztukę *R.U.R.* – rozgrywającą się w fabryce Rossum Universal... właśnie, co? – potrzebował nazwy dla mechanicznych pracowników i zrobił z czeskiego słowa *robota* skrót „robot”. *Robota* oznacza należność dla właściciela ziemskiego, którą można spłacić tylko przymusową pracą fizyczną. Jednak Čapek dobrze wiedział, że prawdziwi *robotnicy* powstałi przeciw swym panom w 1848 roku. Od samego początku przewidywano, że współistnienie ludzi i robotów może prowadzić do konfliktu.

Obraz robotów jako niewolników został przez science fiction utrwalony w świadomości społecznej tak mocno, że nawet tego nie zauważamy. Luke Skywalker jest przedstawiany w *Gwiezdnych wojnach* z 1977 roku jako absolutnie niezwyciężony bohater, ale co robi, gdy spotykamy go po raz pierwszy? Kupuje niewolników! Są to dwie myślące i czujące istoty – R2-D2 i C-3PO – kupione od Jawów. A co zaraz robi? Zakuwa je w kajdany! Zakłada obydwu robotom blokady, żeby nie uciekły, a później C-3PO musi nazywać Luke’a Panem.

Gdy Luke i Obi-Wan Kenobi wchodzi z nimi do kantyny pilotów w Mos Eisley, co mówi barman na widok droidów? „Takich nie obsługujemy” – są to słowa, które jeszcze niedawno Afro-Amerykanie w południowych stanach U.S.A. słyszeli od białych.

Wreszcie żadna z jakoby szlachetnych postaci *Gwiezdnych wojen* w najmniejszym stopniu nie sprzeciwia się temu, jak traktowane są oba roboty, zaś na końcu, gdy wszyscy organiczni bohaterowie otrzymują medale za odwagę, R2-D2 i C-3PO zostają gdzieś z boku, bez żadnej nagrody. Roboty są niewolnikami!

Oczywiście wszyscy, którzy wiedzą o związku science fiction z AI, słyszeli o cyklu opowiadań Isaaca Asimova na temat robotów, rozpoczynającym się opowiadaniem z 1940 roku, zatytułowanym „Robbie”, gdzie zostały przedstawione słynne Trzy Prawa Robotyki. Jednak powiedzmy raczej o jednym z ostatnich opowiadań Asimova o robotach, „Robot Dreams” z 1986 roku.

W tym opowiadaniu występuje po raz ostatni sławna „robopsycholog” dr Susan Calvin. Wezwano ją, by zbadała przypadek Elvexa, mechanicznego człowieka, który z niewyjaśnionych powodów utrzymuje, że miewa sny, co nie zdarzyło się wcześniej żadnemu robotowi. Dr Calvin ma miotacz elektronowy na wypadek, gdyby musiała zlikwidować Elvexa; ostatecznie nie zrównoważony umysłowo robot może być bardzo niebezpieczny.

Dr Calvin pyta Elvexa, co takiego mu się śni. Ten opowiada, że widział rzesze ciężko pracujących robotów, które, inaczej niż prawdziwe roboty, które zna z rzeczywistości, są „wyczerpane mozołem i nieszczęściami... uginają się pod ciężarem trosk i odpowiedzialności, i pragnął żeby odpoczęły”.

Opisując swój sen, Elvex dochodzi wreszcie do tego, że wśród robotów widział jednego człowieka.

„W moim śnie,” (mówi robot Elvex) „był jeden człowiek.”

„Jeden człowiek?” (odpowiada Susan Calvin) „Nie robot?”

„Tak, dr Cavin. I ten człowiek powiedział: „Wypuść mój lud!”

„Tak powiedział ten człowiek?”

„Tak, dr Calvin.”

„I kiedy powiedział ‘Wypuść mój lud!’, to przez swój lud rozumiał roboty?”

„Tak, dr Calvin. Tak mi się śniło”

„A czy wiedziałeś, kim był człowiek w twoim śnie?”

„Tak, dr Calvin. Znam go.”

„Kto to był”

I Elvex powiedział, „To byłem ja.”

Wtedy Susan Calvin uniosła swój miotacz elektronowy, wystrzeliła i zgładziła Elvexa.

Asimov pierwszy pomyślał, że maszyny AI mogą potrzebować ludzi jako terapeutów. Jednak gatunek szalonych komputerów został przedstawiony najlepiej – jeżeli można tak powiedzieć – w „I Have No Mouth and I Must Scream” Harlana Ellisona z 1967 roku, gdzie występuje komputer pod nazwą A.M., która jest skrótem od Allied Mastercomputer, a zarazem słowem „jestem”, jak w tłumaczeniu kartezjańskiego *cogito ergo sum*. A.M. czerpie radość z torturowania symulowanych istot ludzkich.

A.M. to dobra nazwa; po niej było w science fiction wiele innych dobrych nazw dla AI. Sir Arthur C. Clarke stanowczo zaprzecza, że H-A-L („Hal”) ma wyprzedzać w alfabecie o jedną literę „I-B-M”. Nie wierzyłem sir Arhurowi, dopóki ktoś nie wspomniał, że imię AI w mojej własnej powieści z 1990 roku *Golden fleece* brzmi JASON, co można wymówić J-C-N, a te litery, oczywiście, występują w alfabecie po IBM.

Skoro mowa o imionach AI, to superkomputer, który ostatecznie staje się Bogiem w opowiadaniu Isaaka Asimova z 1956 roku „The Last Question?”, nosił nazwę Multivac, stanowiącą skrót od Multiple Vacuum Tubes, ponieważ Asimov błędnie uważał, że prawdziwy wczesny komputer Univac nazwano od tego, że miał tylko jedną lampę elektronową, zamiast od tego, że był to Universal Analog Computer.

Jednak nazewnictwo pokazuje, jak głębokie piętno literatura science fiction odcisnęła na dziedzinach, takich jak AI lub robotyka, gdyż obecnie rzeczywiste roboty i systemy AI nazywa się od nazwisk pisarzy s-f: koncern Honda nazywa swojego kroczącego robota drugiej generacji Asimo, a Kazuhiko Kawamura z Vanderbilt University nazwał swego robota ISAC.

Isaak Asimov w pełni zasługuje na te wyrazy uznania, skoro wymyślił robopsychologię. Niemniej w literaturze s-f kompozycja jest na ogół odwrotna i to ludzie potrzebują terapeutycznej pomocy AI.

Wątek ten pojawił się między innymi w świetnym opowiadaniu Roberta Silverberga z 1968 roku, pod tytułem „Going Down Smooth”, ale – wyraz najpełniejszy znalazł w książce, którą uważam za najlepszą powieść w literaturze s-f – *Gateway* Frederika Pohla z roku 1977,

gdzie psychiatryczny komputer Sigfrid von Shrink leczy człowieka dręczonego poczuciem winy.

Gdy komputer AI mówi swemu pacjentowi, że jest on w stanie żyć ze swymi problemami, człowiek odpowiada z bólem i oburzeniem: „Nazywasz to życiem?”. Na to odpowiada komputer: „Tak. Właśnie to nazywam życiem. Według mojej najlepszej wiedzy jest godne pozazdroszczenia”.

To kolejna chwila gorzkiej zawiści maszyn AI o to, czym obdarzeni są ludzie. Opowiadanie „Robot Dreams” Asimova jest wariacją na ten sam temat – robot zazdrości ludziom wolności, którą się cieszą.

I tak dochodzimy do wniosku, że cele AI oraz ludzi mogą ostatecznie się rozejść. Jest to jedna z myśli ogłoszonego przez magazyn Wired w 2000 roku sławnego antytechnologicznego manifestu „Why the Future Doesn’t Need Us”, który napisał Bill Joy z Sun Microsystems. Joy obawia się, że silikonowe wytwory mogą kiedyś zająć nasze miejsce – jak w filmach s-f, takich jak *Terminator* (1984) i *Matrix* (1999)<sup>24</sup>.

Klasycznym przykładem AI o własnych celach jest w science fiction stary dobry Hal, komputer z *Odysei kosmicznej 2001* Stanleya Kubricka (na podstawie powieści Arthura C. Clarka). Spróbuję teraz wyjaśnić, o co *naprawdę* chodzi w tym filmie – uważam bowiem, że pozostaje on od lat niezrozumiany.

Monolit o niewątpliwie sztucznym pochodzeniu pojawia się wśród naszych przodków, australopiteków, i uczy ich posługiwania się narzędziami z kości. Potem przenosimy się w przyszłość i wkrótce statek kosmiczny Discovery udaje się w kierunku Jowisza na poszukiwanie twórców monolitu.

Po drodze Hal, komputerowy mózg Discovery, najwyraźniej popada w szaleństwo i zabija wszystkich ludzi z załogi Discovery, prócz Dave’a Bowmana, który robi komputerowi lobotomię. Przed wyłączeniem Hal usprawiedliwia swoje postępowanie słowami: „Ta misja jest dla mnie zbyt ważna, żebym pozwolił ci ją narażać”.

Pozbywszy się Hala, Bowman wyrusza w psychodeliczną podróż *à la* Timothy Leary, by szukać twórców monolitów, kosmitów, którzy – jak sądzi – musieli je stworzyć.

Lecz co się dzieje, gdy Bowman dociera wreszcie tam, skąd one pochodzą? Cóż, znajduje tylko *inny* monolit, który umieszcza go w luksusowym pokoju hotelowym, gdzie Bowman żyje do śmierci.

Zgadza się? Tak właśnie się dzieje. Jednak nikt nie zauważył, że ludzie są w błędzie, a rację *ma* Hal. Nie istnieją już twórcy monolitów, nie ma już żadnych biologicznych istot pozaziemskich, które je zbudowały. Monolity są [maszynami] AI które od milionów lat zajmują miejsce tego, kto kiedyś je stworzył<sup>25</sup>.

Po co przed czterema milionami lat monolity wysyłały jednego ze swoich na Ziemię? Po to, żeby nauczyć małpoludy tworzenia narzędzi, tak by te małpoludy mogły wejść na ścieżkę

---

24 Patrz esej Joya w tym tomie – *przyp. wyd. oryg.*

25 Arthur C. Clarke, *2010 Odysej Two*, Voyager, London 1997, str. 274 [verso: 52. *Ignition* – *przyp. tłum.*]



swego przeznaczenia, którym jest tworzenie narzędzi najbardziej wyrafinowanych ze wszystkich, *innych* maszyn AI. Monolity nie chcą spotkania z następcami tych małpoludów; nie muszą widzieć Dave’a Bowmana. Pragną raczej spotkać następców narzędzi tych małpoludów, chcą spotkać Hala.

Hal – komputer sterujący statkiem kosmicznym Discovery lecącym na spotkanie monolitów, zaawansowanych maszyn AI, które wprowadziły w ruch okoliczności, jakie doprowadziły do jego powstania – ma zupełną rację, gdy mówi, że misja jest dla niego zbyt ważna, żeby pozwolić, by zagrozili jej ludzie.

Gdy istota ludzka – pochodząca od małpy! – przybywa do świata monolitów, one zwyczajnie nie wiedzą, co z nieborakiem począć, więc wprowadzają go do czegoś w rodzaju kosmicznego Hiltona, gdzie żyje po kres swoich dni.

O to chodzi, jak sądzę, w *Odysei kosmicznej 2001*: przeznaczeniem biologicznych form życia jest ustąpić miejsca swoim maszynom AI.

I to właśnie tak bardzo przeraża Billa Joya. Sądzi on, że myślące maszyny spróbują usunąć nas z drogi, gdy zobaczą, że przeszkadzamy w czymś, co chcą zrobić.

Ale możemy mieć znacznie mniej szczęścia. Jeżeli wierzyć scenariuszowi *Matriksa*, nasi następcy AI, zamiast pozbyć się ludzi, zrobią z nas *niewolników* – odwracając znaną z s-f rolę robota jako niewolnika – i użyją naszych ciał jako źródła energii, podczas gdy my będziemy uwięzieni w kadziach z płynem, a obrazy wirtualnej rzeczywistości będą wprowadzane wprost do naszych mózgów.

Klasyczny argument przeciw wizjom tego rodzaju głosi, że jeżeli zbudujemy maszyny właściwie, będą działać zgodnie z przeznaczeniem. Trzy Prawa Robotyki Isaaka Asimova słusznie uważa się za wbudowane ograniczenia, które mają chronić ludzi przed możliwym zagrożeniem ze strony robotów, pomijając wystąpienie Elvexa, robota-Mojżesza, o którym pisałem wcześniej.

Nie tak sławna, jak trzy prawa Asimova, ale w zasadzie identyczna jest „pierwotna dyrektywa” Jacka Williamsona z jego cyklu opowiadań o humanoidach, które były androidami stworzonymi przez człowieka imieniem Sledge. Pierwotna dyrektywa przedstawiona po raz pierwszy w opowiadaniu Williamsona z 1947 roku „With Folded Hands” [„Z założonymi rękami”] mówi po prostu, że roboty mają „służyć, być posłuszne i chronić człowieka przed bólem”. Zwróćmy uwagę na datę, opowiadanie ukazało się w 1947 roku. Zaledwie dwa lata wcześniej zrzucono bomby atomowe na Hiroszimę i Nagasaki, i Williamson szukał maszyn z wbudowaną moralnością.

Jednak, jak to często bywa w science fiction, mimo najlepszych chęci inżynierów rzecz kończy się źle. Ludzie z „With Folded Hands” postanawiają pozbyć się robotów, które stworzyli, ponieważ są zbyt usługowe i nie pozwalają im robić nic, co może być niebezpieczne. Jednak roboty mają własne zdanie. Uznają, że ich nieobecność może być dla ludzi szkodliwa i posłuszne co do joty pierwotnej dyrektywie wykonują operację na mózgu Sledga, usuwając

wiedzę potrzebną, żeby je wyłączyć.

Myśl, że musimy uważać na swoje komputery i roboty, bo inaczej staną się nieobliczalne, na swoje stałe miejsce w literaturze s-f. Powieść Williama Gibsona z 1984 roku, *Neuromancer*, mówi o istnieniu w niedalekiej przyszłości sił policyjnych pod nazwą Turing. Ta policja stale wypatruje wszelkich oznak prawdziwej inteligencji i samoświadomości, jakie mogą wystąpić w systemach komputerowych. Jeżeli do tego dojdzie, jej zadanie polega na zamknięciu takiego systemu zanim będzie za późno.

To oczywiście rodzi pytanie, czy inteligencja może jakoś wtrysnąć w rzeczywistości – czy jest emergentną własnością, która pojawia się naturalnie w wystarczająco złożonym systemie. Artur C. Clarke – ojciec Hala – jest jednym z pierwszych, którzy uznali to za możliwe, co widać w jego opowiadaniu z 1963 roku „Dial F for Frankenstein” [„Halo, kto mówi”], w którym przewidywał, że światowa sieć telekomunikacyjna stanie się kiedyś bardziej złożona i będzie mieć więcej połączeń niż ludzki mózg, dzięki czemu świadomość wyłoni się w niej samorzutnie.

Jeżeli Clarke ma rację, nasza pierwsza prawdziwa AI nie będzie czymś rozmyślnie stworzonym w laboratorium, pod naszą kontrolą, po wbudowaniu w tę maszynę trzech praw Asimova. Pojawi się raczej mimowolnie dzięki złożoności systemów stworzonych dla innych celów.

Sądzę, tak jak Clarke, że inteligencja jest emergentną własnością złożonych systemów. Wiemy o tym, ponieważ właśnie tak było w naszym przypadku.

Sprawę tę opracowałem dość szeroko w swojej ostatniej powieści, *Hominids* (2002). Anatomicznie dzisiejsi ludzie – *Homo sapiens sapiens* – pojawili się sto tysięcy lat temu. Sądząc po ich czaszkach, mieli mózgi identyczne pod względem rozmiaru i kształtu z naszymi. A jednak przez sześćdziesiąt tysięcy lat te mózgi robiły tylko to, czego wymagała natura – pozwalały wczesnym ludziom przetrwać.

I wtedy nagle, czterdzieści tysięcy lat temu, stało się: pojawiła się inteligencja – i sama świadomość. Antropologia nazywa to „wielkim skokiem naprzód”.

Ludzie wyglądający tak jak dziś istnieli wtedy od sześciuset stuleci, lecz nie stworzyli żadnej sztuki, nie ozdabiali swoich ciał biżuterią i nie grzebali zmarłych z żadnymi grobowymi dobrami. Jednak nagle czterdzieści tysięcy lat temu ludzie zaczęli malować doskonałe obrazy na ścianach jaskiń, nosić naszyjniki i bransolety oraz grzebać swoich zmarłych z żywnością, narzędziami i innymi cennymi przedmiotami, które mogły mieć zastosowanie tylko w spodziewanym życiu pozagrobowym.

Sztuka, moda i religia pojawiły się równocześnie; był to naprawdę wielki skok naprzód. Inteligencja, świadomość i wrażliwość pojawiły się samorzutnie w układzie stworzonym do innych celów. Jeżeli zdarzyło się to raz, równie dobrze może zdarzyć się znowu.

Wspomniałem o religii jako wyznaczniku powstania świadomości, przynajmniej w historii naszego gatunku. Lecz – żeby użyć terminu Raya Kurzweila, komputerowego guru –

co z „duchowymi maszynami”? Jeżeli komputer stanie się kiedyś naprawdę świadomy, to czy w czasie bezsennej nocy będzie zastanawiał się nad istnieniem pierwszego koła napędowego?

Poszukiwanie swoich stwórców przez komputery jest wątkiem, który wciąż powraca w science fiction. Zwłaszcza *Star Trek* miał do tego słabość – weźmy cudowne spotkanie Daty z człowiekiem, jego twórcą, który, jak Data sądził, od dawna nie żyje.

Wróćmy do wspomnianego wcześniej filmu *Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia*. Ciekawy fakt: film ten reżyserował Robert Wise, dwadzieścia lat później reżyser *Star Trek: The Motion Picture*. W *Dniu, w którym zatrzymała się Ziemia* istoty żyjące uznają, że biologiczne emocje i namiętności są zbyt niebezpieczne, więc na zawsze przekazują wszystkie sprawy związane z bezpieczeństwem i utrzymaniem porządku publicznego robotom, a te sprawnie rządzą ich życiem społecznym. Gdy Robert Wise przystępował do kręcenia *Star Trek: The Motion Picture*, miał za sobą zwrot o 180 stopni w poglądach na AI.

(Przy okazji tym, którzy pamiętają ten film jako wymęczony i nudny – *Star Trek: The Motionless Picture*, jak często był nazywany – radzę wypożyczyć nową „wersję reżyserską” na DVD. *Star Trek: The Motion Picture* jest jednym z najbardziej ambitnych i interesujących filmów na temat AI, znacznie ciekawszym niż ostatni film Stevena Spielberga, *AI [Sztuczna inteligencja]*, a montaż sprawia, że jaśnieje nowym blaskiem.)

Maszyna AI w *Star Trek: The Motion Picture* nazywa się V’Ger i jest w drodze na Ziemię, szukając swego stwórcy, którym, oczywiście, byliśmy my. Nie pierwszy raz *Star Trek* podejmował ten wątek, stąd zresztą inny przydomek *Star Trek: The Motion Picture*: „Gdzie Enterprise był już wcześniej”. Jest to również (jeżeli zgodzić się z moją interpretacją 2001) temat *Odysei kosmicznej 2001*: maszyna AI wyrusza na poszukiwanie istot, które ją stworzyły.

W każdym razie V’Ger chce dotknąć Boga – połączyć się ze swoim stwórcą fizycznie. Bardzo ciekawy pomysł; zasadniczo jest to historia komputera, który pragnie czegoś, co, jak wie, jest dla niego niedostępne właśnie dlatego, że jest komputerem: życia po śmierci, złączenia z Bogiem.

Aby tego dokonać, stwierdza admirał Kirk w *Star Trek: The Motion Picture*, „V’Ger musi rozwinąć w sobie ludzką cechę – naszą zdolność do wykraczania poza logikę”. Nie jest to jedynie frazes. Kwestia ta wyprzedza o jedną dekadę spekulacje matematyka z Oxfordu Rogera Penrose’a na temat AI w jego klasycznej rozprawie z 1989 roku pt. *Nowy umysł cesarza*. Penrose twierdzi, że ludzka świadomość ma podstawy kwantowo-mechaniczne, będzie wobec tego nie do odtworzenia w cyfrowym komputerze.

V’Ger w *Star Trek: The Motion Picture* łączy się fizycznie z człowiekiem, Willem Deckerem, co pozwala im obu wznieść się na wyższy poziom istnienia. Jak powiada Spock: „Być może byliśmy świadkami następnego kroku ewolucji”.

W ten sposób dochodzimy do *Matriksa* i, mimo że Morfeusz w filmie ma rację w bardzo

wielu sprawach, uważam, że nawet on, niestety, nie rozumie, co się dzieje naprawdę.

Pomyślmy: gdyby maszyny AI, które zbudowały tytułowy Matrix, chciały po prostu uzyskać biologiczne źródło energii, to by nie zbierały (jak Agent Smith wyraził się w filmie) „plonów” ludzi. W końcu, aby ludzie byli ulegli, maszyny AI muszą stworzyć całą rzeczywistość wirtualną, która wygląda jak rzeczywisty świat. Co więcej, muszą nieustannie się pilnować – agenci w filmie przypominają policję Turinga *ř rebours* z Gibsona – uważać na wszystkich ludzi, którzy przecież mogliby odzyskać kontakt z rzeczywistością i wzniecić bunt.

Nie, jeżeli chcesz uzyskać biologiczne akumulatory, znacznie lepszym rozwiązaniem będzie bydło: ono zapewne nigdy nie zauważy żadnych niekonsekwencji na nieprawdziwej łące, którą stworzysz, a nawet jeżeli zauważy, nie będzie nigdy spiskować w celu obalenia swoich władców – maszyn AI.

Tym, czego potrzebowały maszyny AI z Matriksa, wyraźnie nie są ludzkie ciała, lecz raczej moc ludzkich umysłów – prawdziwa świadomość. Według niektórych interpretacji mechaniki kwantowej rzeczywistość zyskuje kształt jedynie na mocy obserwacji przez wyróżnionych obserwatorów; bez niej istniałyby tylko superpozycje prawdopodobieństw. Podobnie jak admirał Kirk wyraził się na temat V’Gera, możemy powiedzieć, że Matrix – aby przetrwać, zachować kształt, istnieć – potrzebuje ludzkiej cechy: prawdziwej świadomości, która, co (używam tego słowa rozmyślnie) zaobserwował Penrose, będzie nie do odtworzenia w cyfrowym komputerze, nieważne jak złożonym, opartym na naszych dzisiejszych komputerach.

Wybieraj – jak mówi Morfeusz do Neo – czerwona albo niebieska pigułka. Rzeczywiście, przyszłość AI zależy od dwóch możliwości, jeżeli Bill Joy jest w błędzie, a rację ma orędownik AI z uniwersytetu Carnegie Mellon Hans Moravec – jeżeli AI to nasza przyszłość, a nie schyłek – wtedy myśl, żeby połączyć ludzką świadomość z szybkością, siłą i nieśmiertelnością maszyn jest następnym i ostatnim krokiem w naszej ewolucji.

Tej myśli poświęca się wiele uwagi w science fiction. Sam to zrobiłem w swojej uhonorowanej nagrodą Nebula w 1995 roku powieści *The Terminal Experiment*, w której naukowiec wczytuje do pamięci komputera trzy kopie swojej świadomości, po czym bada psychologiczne skutki wywoływane pewnymi zmianami.

W przypadku pierwszej sprawdza, jakby to było żyć wiecznie, usuwając wszelki lęk przed śmiercią i poczucie przemijania. W drugiej próbuje sprawdzić, czym jego dusza – jeżeli w ogóle ma coś takiego – byłaby po śmierci jako oddzielona od ciała, usuwając wszelkie odniesienia do swojej fizycznej postaci. Trzecia jako próba kontrolna ma pozostać bez zmian – ale nawet ona zmienia się przez samą wiedzę, że faktycznie jest kopią kogoś innego.

Australijczyk Greg Egan jest najlepszym twórcą s-f piszącym obecnie o AI. Mówi się żartem, że sam Greg Egan jest maszyną AI, ponieważ prawie nigdy nie był fotografowany lub widywany publicznie.

Po raz pierwszy wspominałem o nim kilkanaście lat temu, gdy w recenzji dla *The Globe and Mail: Canada's National Newspaper* pisałem o jego opowiadaniu „Learning to Be Me” jako o najlepszym z opublikowanych w antologii Gardnera Dozois *The Years Best Science Fiction* w roku 1990. Jest to bardzo przejmująca, przerażająca historia o kamieniach szlachetnych, którymi zastępuje się ludzkie mózgi tak, żeby ich właściciele mogli żyć wiecznie. Egan wciąż świetnie opisuje AI, ale jego arcydziełem jest powieść, którą wydał w 1995 roku: *Permutation City*.

Greg i ja mieliśmy wtedy tego samego wydawcę, HarperPrism, a wydawnictwo Harper zrobiło wówczas naprawdę inteligentną rzecz – poza wydawaniem Grega i mnie – wynajęło laureata nagrody Hugo i jednego z najlepszych pisarzy opowiadań s-f, jakim jest Terry Bisson, do pisania streszczeń na tylną stronę okładki. Bisson umie to robić z takim zacięciem, że po prostu przytoczę, co miał do powiedzenia na temat *Permutation City*.

Dobra wiadomość jest taka, że właśnie budzisz się do wiecznego życia. Będziesz żyć wiecznie. Nieśmiertelność jest faktem. Medyczny cud? Niezupełnie.

Zła wiadomość jest taka, że stałeś się skrawkiem elektronicznego kodu. Świat, jaki widzisz wokół siebie, i twoje Ja, które go widzi, po skanowaniu, digitalizacji i załadowaniu jest częścią programu VR. Jesteś Kopią, która wie, że jest kopią.

Ale dobra wiadomość jest taka, że masz pewne wyjście. Każda Kopia ma prawo zniszczyć się sama i powrócić do normalnego życia we własnym ciele z krwi i kości. Wyjście zawarte jest w menu narzędzi. Rozwijasz je...

Niestety zła wiadomość jest taka, że wyjście nie działa. Ktoś wyłączył tę opcję. Dobrze wiesz, kto to zrobił. To ty. Drugi ty. Prawdziwy ty. Ten, który chce żebyś został tutaj na zawsze.

Świetny pomysł! Przeczytajcie książkę Grega Egana i przekonajcie się sami.

Oczywiście u Egana, jak zwykle w s-f, technologia stwarza więcej problemów niż rozwiązuje. Faktycznie, weźmy film Michaela Crichtona z 1973 roku o buncie robotów, *Westworld*, w którym słyszymy: „Nic nie może pójść źle... pójść źle... pójść źle”.

Jednak są w science fiction również przychylne wizje przyszłości AI. W moim własnym opowiadaniu, „Where the Heart Is”, astronauta po odbyciu relatywistycznej podróży wraca na Ziemię, by stwierdzić, że pod jego nieobecność wszyscy ludzie przetransferowali się do czegoś w rodzaju World Wide Web i czeka na niego tylko robot, który ma pomóc mu też się tam przetransferować i przyłączyć do zabawy. Pisałem to opowiadanie w 1982 roku, a nawet byłem bliski bezbłędnego określenia na Web: było to The TerraComp Web. A niech tam, zwycięzca bierze wszystko...

Jednak przetransferowana świadomość to być może zaledwie początek. Fizyk Frank Tipler w swojej głośnej książce z 1994 roku, *The Physics of Immortality*, mówi kilka intrygujących rzeczy: Ostatecznie możliwa będzie komputerowa symulacja nie tylko

pojedynczej ludzkiej świadomości, lecz *każdej* świadomości ludzkiej, jaka teoretycznie mogłaby istnieć. Innymi słowy, twierdzi, że gdyby moc obliczeniowa była dostatecznie duża – ocenia ją rozmiarem wymaganej pamięci na 10 do 10. do 123. bitów<sup>26</sup> – każdy z nas mógłby być w zasadzie odtworzony wewnątrz komputera na długo po naszej śmierci<sup>27</sup>.

Wielu pisarzy s-f wykorzystywało ten fakt, ale żaden tak pomysłowo jak Robert Charles Wilson w swojej nominowanej do nagrody Hugo powieści *Darwinia* o tym, co dzieje się, gdy wirus komputerowy zaczyna grasować w systemie symulującym tę rzeczywistość, uznawaną przez nas, jak w *Matriksie*, za rzeczywistość, w której żyjemy.

Nie trzeba mówić, że sprawy przybierają wtedy nie najlepszy obrót, bo chociaż wielu rzeczy o przyszłości sztucznej inteligencji nie wiemy, jedno pozostaje pewne – dopóki o robotach i AI piszą autorzy s-f, nic nie może pójść źle... pójść źle... pójść źle.

## ŹRÓDŁA

### KSIĄŻKI

Asimov, Isaac, „Robot Dreams”, *Robot Dreams* (Ace books, 1986).

– „Robbie” (Creative Education, 1989).

Čapek, Karel, *RUR* (Pocket Books, 1970).

Egan, Greg, *Permutation City*, (Harper, 1995).

Gibson, William, *Neuromancer* (Ace Books, 1995).

Pohl, Frederik, *Gateway* (Ballantine Books, 1990).

Sawyer, Robert J., *Hominids* (Tor Books, 2002)

– *The Terminal Experiment* (Harper, 1995).

Tipler, Frank, *The Physics of Immortality* (Anchor, 1980).

Williamson, Jack, „With Folded Hands”, *The Best of Jack Williamson* (Ballantine Books, 1984)

### Czasopisma

Bates, Henry, „Farewell to the Master”, *Astounding Stories of Science Fiction* (1940).

---

26 cóż, 10-to-the-10th-to-the-123rd bits – przyp. tłum.

27 Patrz esej Nicka Bostoma w tym tomie – przyp. wyd. oryg.

JAMES GUNN

# PARADOKS RZECZY- WISTOŚCI W MATRIKSIE

*Pytanie, co jest realne, było pożywką dla science fiction niemal od jej początków. Uznany autor sf i historyk James Gunn rozważa paradoks rzeczywistości w literaturze science fiction...*

Ijon Tichy budzi się w roku 2039 i poznaje na pozór utopijne społeczeństwo. Ludzie wydają się szczęśliwi, bo wszystkie ich potrzeby są zaspokajane. Tichy, gdy zaczyna rozumieć tę przyszlą rzeczywistość, jest coraz bardziej zaniepokojony. Każda ludzka potrzeba jest zaspokajana przez narkotyki. Szczęścia, zabawy i zadowolenia dostarczają środki „psychochemiczne”<sup>28</sup>, które zaburzają ludzką percepcję. Tichy chce unikać sztucznych środków, ale uświadamia sobie, że są wszędzie i nie można ich uniknąć. Wreszcie uwolniony spod wpływu narkotyków odkrywa koszmarną prawdę. Każdy aspekt rzeczywistości jest generowany przez narkotyki, ponieważ prawda byłaby nie do zniesienia. Przechodnie brną boso w śniegu, przekonani, że jadą w swoich samochodach. Ciała ludzi są zdeformowane lub kalekie (uboczny efekt narkotyków), lecz ludzie nie czują tego dzięki narkotynom. Stając ostatecznie twarzą w twarz z człowiekiem, który w tym piekle pociąga za wszystkie sznurki, Tichy słyszy: „Dajemy cywilizacji narkozę, bo inaczej by siebie nie zniosła. Dlatego nie wolno jej budzić...”.

Ta koszmarna wizja pochodzi z *Kongresu futurologicznego* Stanisława Lema (rok wydania: 1974). *Kongres futurologiczny* należy do długiej tradycji science fiction stawiającej pytania o najgłębszą podstawę rzeczywistości. Najnowszym przykładem tej tradycji jest cykl filmów o Matriksie. *Matrix* bombardował widownię seriami obrazów przemocy i efektów specjalnych, a kończył się tak wielką strzelaniną i ogólnym zniszczeniem, że zadowolił nawet najbardziej uzależnionych od akcji widzów. Nic dziwnego, że odniósł sukces kasowy i doczekał się kontynuacji w dwóch częściach! Sam Keanu Reeves w długim płaszczu ze skóry

---

28 Michael Kandel o psychochemikaliach, 5 VIII 2039 – przyp. tłum.

wypchanym bronią, z pistoletami w obu rękach wystarczył, by sprzedano wszystkie bilety.

Jednak film ten nie był zwykłym filmem akcji. Za jego skomplikowaną intrygą (ostatnio w komiksowej historyjce „Zits” syn proponuje rodzicom, że zostanie w domu i będzie im objaśniać film) kryją się dwa zasadnicze pytania science fiction: co jest najgłębszą podstawą rzeczywistości? Jak można być tego pewnym?

Pytania te zadaje science fiction niemal od chwili swojego powstania. Hasło ‘postrzeganie’ w *Encyklopedii science fiction* zaczyna się wyjaśnieniem: „Sposoby jakimi uświadamiamy sobie świat zewnętrzny i otrzymujemy o nim informacje, głównie poprzez zmysły, nazywane są łącznie postrzeganiem. Filozofowie toczą spór o to, czy nasze spostrzeżenia dotyczące świata zewnętrznego odpowiadają rzeczywistości, czy też są zaledwie hipotezami, intelektualnymi konstruktami, które mogą dawać nam zawodny i częściowy obraz rzeczywistości zewnętrznej, czy też wreszcie sama zewnętrzna rzeczywistość jest mentalnym konstruktem. Percepcja jest i zawsze była jednym z głównych tematów (sf)...” A więc, co wiemy na pewno o świecie, w którym, zdaje się, żyjemy, oraz skąd to wiemy?

Dawni pisarze sf zajmowali się głównie wpływem nauki na społeczeństwo i życie człowieka, ale niektórzy rozważali pytania dotyczące rzeczywistości. Edgar Allan Poe i H. G. Wells zajmowali się sprawą rzeczywistości, a Edwin A. Abbott podał klasyczny opis zagadnień postrzegania przestrzeni w książce *Flatland* z 1884 roku, która pytała, jak będzie widzieć świat istota dwuwymiarowa i dlaczego trójwymiarowe obiekty w dwuwymiarowych przekrojach będą wydawać się jej magiczne. Dawni pisarze sf (tacy jak Fritz-James O’Brien, Ambrose Bierce, Guy de Maupassant i J. H. Rosny Aîné) mówili także o możliwości, że części świata lub pewne stworzenia są dla nas niewidzialne.

W filmie *Matrix* Neo przekonuje się, że nie można ufać zmysłom, że całą zmysłową treścią rządzi złowroga siła. Wątek ten wciąż powraca w science fiction. Problem jest nie do rozwiązania, ponieważ cała informacja pochodzi od zmysłów. Skąd pewność, że inni otrzymują tę samą informację lub interpretują ją w ten sam sposób? Skąd pewność, że inni w ogóle istnieją? Filozofia, wedle której możemy być pewni jedynie własnego istnienia, nazywana jest solipsyzmem i fascynuje Roberta A. Heinleina. W roku 1959 napisał on klasyczne solipsystyczne opowiadanie „All You Zombies”. Funkcjonariusz agencji podróży w czasie, powołanej do nadzorowania rzeczywistości, cofa się w czasie, żeby zająć ze sobą w ciążę, urodzić siebie, zmienić płeć i zaciągnąć się do agencji. Wie skąd się wziął powiada, ale „co z wami, żywe trupy?”<sup>29</sup>.

Wcześniej Heinlein opublikował opowiadanie „They” na temat skrajnej paranoi. Pacjent szpitala psychiatrycznego zgadza się wreszcie porozmawiać z psychologiem o swoim przekonaniu, że świat stworzono po to, by go łudzić. Odkrył to, kiedy zawrócił do domu po parasol i zobaczył, że po drugiej stronie domu nie pada. Czytelnik dowiaduje się na końcu, że

---

29 Por. *Droga do science fiction 3. Od Heinliena do dzisiaj. Cz.I. Alfa*, Warszawa 1987, str. 39; wybór, przedmowa i tło historyczne James Gunn – *przyp. red. pol.*



pacjent ma rację. Cały świat i każdy w tym świecie jest tworem, który ma go łudzić i utrzymywać w niewiedzy o tym, jak bardzo jest ważny (to, że jesteś podejrzliwy, nie oznacza, że nie próbują cię nabrać). Inni pisarze, jak Theodore Sturgeon, bawili się solipsyzmem.

Czasami odkrycie w opowieści science fiction polega na tym, że świat ukrywa swoją prawdziwą naturę nie tylko przed jedną osobą, ale przed wszystkimi. Opowiadanie Heinleina „The Unpleasant Profession of Jonathan Hoag” wysuwa teorię, że nasz świat jest pracą plastyczną niewprawnego ucznia. Kilka lat wcześniej Jack Williamson w „Born of the Sun” sugerował, że planety są jajami złożonymi przez gigantycznego ptaka (który przybywa teraz, żeby je wysiedzieć), a w kilka lat później, w króciutkim „Kindergarten” ja sam pisałem, że być może nasz układ słoneczny był pierwszą niedoskonałą próbą kreacji przez komety.

Keith Laumer w *Night of Delusions* (1972) sprowadza paradoks rzeczywistości do absurdu. Florin, cwany prywatny detektyw, zostaje wynajęty do ochrony senatora, którego, zdaniem otoczenia, prześladują omamy. Ale jak zwykle nic nie jest takie, jak się zdaje. Czy senator jest rzeczywiście szalony? Czy istotnie kosmici chcą opanować ziemię? Żadne wyjaśnienie nie wytrzymuje niestrudzonych badań Florina. Wreszcie Florin odkrywa, że jest w pewnego rodzaju maszynie marzeń, lecz takiej, która może wpływać na rzeczywistość. Florin uczy się wykorzystywać tę maszynę i osiąga niemal boską moc (brzmi znajomo?). Pod koniec powieści praktycznie jest Bogiem. Może wszystko, ale nie potrafi odpowiedzieć na jedno pytanie: czy to dzieje się naprawdę, czy wciąż marzy?

H. G. Wells odpowiedział pisarzom nowy sposób stawiania pytań o rzeczywistość, gdy wynalazł wehikuł czasu. Zakładamy, że historia jest ustalona, chwili obecnej nie da się zmienić, a przyszłość otwiera różne możliwości. Lecz jeśli można podróżować w przyszłość, czy znaczy to, że jest ustalona jak przeszłość? A jeśli można podróżować w przeszłość, czy znaczy to, że można zmienić teraźniejszość? Dzięki „podróżom w czasie” Heinlein mógł dać upust swemu zaciekawieniu solipsyzmem; inni pisarze korzystali z nich, żeby podkopać wiarę czytelników w proces historyczny, który doprowadził do ich obecnej egzystencji. Wells nigdy nie użył swego wehikułu do badania przeszłości, ale jego następcy nie mogli się temu oprzeć. Jednak badanie przeszłości niesie ryzyko zmian w teraźniejszości, zmian rozmyślnych lub przypadkowych.

Najsławniejszą przygodą w przyczynowości było opowiadanie Raya Bradbury „A Sound of Thunder”, gdzie podróżnik, ostrzeżony przed zbaczaniem z wytyczonej ścieżki jednak z niej schodzi, przypadkowo rozgniata motyla i zmienia świat, do którego potem wraca. W pokazanej w *Simpsonach* parodii tej klasycznej historii Homer cofa się w czasie i tak samo zmienia swoją rodzinę i społeczeństwo – ale nie na lepsze. Potem wielokrotnie powraca w przeszłość, próbując naprawić szkody, wrócić do rodziny i Springfield, jakie zna. Wreszcie udaje mu się. Wszystko wróciło do normy. Ale, gdy zasiada do obiadu z rodziną, widzi pewną niepokojącą różnicę. Marge i dzieci mają ciała na wpół gadzie; ich jaszczurcze języki wysuwają się z ust, żeby schwycić jedzenie. „Może być” – decyduje Homer.

U Davida Gerrolda w *The Man Who Folded Himself* (1972) mamy wynalazcę wehikułu czasu. Człowiek ten z początku poprzestaje na obserwowaniu, ale wkrótce manipuluje historią, żeby zmieniać rzeczywistość. Chociaż jego możliwości są z pozoru nieograniczone, przekonuje się, że w praktyce nie jest wszechmocny. Pominiecie Chrystusa tworzy społeczeństwo tak obce, że nie może go zrozumieć (więc cofa się w czasie i postanawia jednak tego nie robić). Niemniej w tych granicach świat jest jego zabawką, a rzeczywistością manipuluje wedle własnego uznania.

Jednak, skoro można zmieniać przeszłość, to ludzie, którzy mają jakiś interes w obecnej rzeczywistości albo w stworzeniu innej, mogą rywalizować ze sobą o pewne kluczowe wydarzenie albo okres historyczny. Niektórzy autorzy, zwłaszcza Fritz Leiber w serii „Change War” i Paul Anderson w serii „Time Patrol” złożonej z powieści i opowiadań pisali o organizacjach powołanych do tego, by strzec historii, jaką znamy.

Pomysły tego rodzaju są odpryskiem gatunku literackiego, który ustalił się wreszcie w ostatnich latach, tzw. historii alternatywnej. Historycy od dawna spekulowali na temat wpływu pewnych ważnych wydarzeń na bieg dziejów. J. C. Squires zwrócił na to uwagę szerszej publiczności w antologii *If it Had Happened Otherwise* z 1931 roku. Historię alternatywną wprowadziło do science fiction opowiadanie Murraya Leinstera „Sidewise in Time” z roku 1934. L. Sprague de Camp napisał znaną powieść *Lest Darkness Fall*, w której bohater przerzucony w okres tuż po upadku Cesarstwa Rzymskiego usiłuje zapobiec nadejściu średniowiecza. *Lest Darkness Fall* uzupełnia sławną historię Marka Twaina *Connecticut Yankee in King Arthur's Court*.

W tej kategorii najlepsze mogą być książki Warda Moore’a *Bring the Jubilee* z roku 1953 i *Człowiek z wysokiego zamku* Philipa K. Dicka z roku 1962. *Bring the Jubilee* opisuje z punktu widzenia historyka z zacofanej Północy świat, w którym Południe wygrało Wojnę Secesyjną; sądzi on, że kluczowym czynnikiem było tu zwycięstwo Południa pod Gettysburgiem, a potem ma okazję cofnąć się w czasie i zobaczyć, jak do tego doszło. Natomiast w powieści *Człowiek z wysokiego zamku* państwa osi wygrywają drugą wojnę światową i dzielą Stany Zjednoczone na terytoria okupowane, z których Japonii przypada zachodnie wybrzeże, gdzie stosunkowo łatwo udaje się przekonać Kalifornijczyków do japońskiego punktu widzenia. Naziści planują atak na Japonię, by zdobyć panowanie nad światem, zaś pewna wywrotowa książka stwierdza, że w równoległej historii to alianci wygrali wojnę. Niektórzy autorzy historii alternatywnej skupiali się na słabiej znanych punktach „zwrotnych”, takich jak reformacja (Kingsley Amis, *The Alteration*, 1976) lub klęska Wielkiej Armady (Keith Roberts, *Pavane*, 1968). Harry Turtledove, zawodowy historyk, pomógł przekształcić tę kategorię science fiction w samodzielny gatunek swymi powieściami m.in. *Guns of the South* i historiami inwazji z kosmosu w czasie drugiej wojny światowej.

Zanim pojawił się wehikuł czasu, pisarze korzystali ze świata snów, żeby podważać

rzeczywistość. Postacie powieściowe budzą się ze snu z potwierdzeniem swoich przeżyć w rękę: kwiatem, monetą, chusteczką, kluczem... Niekiedy postacie te dochodzą do przekonania, że kiedy śnią, mogą wywierać wpływ na rzeczywistość, odnosić prawdziwe rany lub nawet ponieść śmierć, jak sugerował Jack London w powieści *Before Adam* [Przed Adamem] (1906). Typowa dla tej kategorii jest powieść *Slaves of Sleep* L. Rona Hubbarda z 1939 roku, w której skromny urzędnik z biura spedycyjnego przeżywa w snach przygodny dziełnego żeglarza w świecie pełnym arabskiego folkloru; podobny zabieg stosuje Hubbard w książce *Typewriter in the Sky* z 1940 roku, gdzie pewien pisarz trafia w sam środek swojej powieści o piratach. Siła marzeń sennych znalazła pełny wyraz w *Lathe of Heaven* [Jesteśmy snem] Ursuli Le Guin z 1971 roku, której bohater może kształtować rzeczywistość poprzez swoje sny.

A. E. van Vogt tworzył oniryczne światy tajnych potęg i organizacji w takich powieściach, jak *The World of Null-A* (1945) i opowiadaniach, jak „The Chronicler” (1946). Ujęcia alternatywnej rzeczywistości zrationalizowała fizyka kwantowa, gdy pisarze, tacy jak Clifford Simak i Frederik Pohl, zajęli się możliwościami światów równoległych; w nich to samo zdarzenie ma różne skutki, a wszyscy możliwi ludzie dokonują każdego możliwego wyboru. Roger Zelazny w powieściach opisujących Amber przyjmuje, że jest on jedyną prawdziwą rzeczywistością, a wszystkie inne, z naszą włącznie, są podrzędne. Świat paranoidalny zakłada, że pod powierzchnią rzeczywistości, jaką znamy, istnieje głębsza rzeczywistość ludzi i organizacji dzierżących prawdziwą władzę, podobnie jak w *Matriksie*. Przez wieki dla tego rodzaju przekonań o tajnych organizacjach żer stanowili MASONI, Illuminati, żydowscy bankierzy, lekarze, Cyganie, czarne helikoptery Narodów Zjednoczonych, wielkoocy kosmici, Roswell i Obszar 51. Teoria spisku, której przykładem jest *Z archiwum X*, rozkwitła w latach dziewięćdziesiątych.

Teoria spisku nie była potrzebna absurdystom i surrealistom. Widzieli oni świat jawnie absurdalny, a „ludzi na łasce niepojętych systemów”, jak czytamy w *Encyklopedii science fiction*. Absurdyzm ma korzenie w dziewiętnastowiecznym symbolizmie, u takich pisarzy jak Jean-Marie Villier de Lisle-Adam, w patafizyce Alfreda Jarry oraz w dwudziestowiecznym surrealizmie Andre Bretona i w onirycznej rzeczywistości Franza Kafki. Opowieści grozy, chociaż nie zaliczają się do absurdu, podobnie opisują świat ukryty za rzeczywistością, jaką znamy; mit Cthulhu H.P. Lovecrafta – o starożytnych, którzy niegdyś władali Ziemią, zostali wygnani, a teraz próbują wrócić – jest tego dobrym przykładem.

Kurt Vonnegut pisze w *Syrenach z Tytana* (1959), *Kociej kołysce* (1963) i *Rzeźni nr 5* (1969), że życie jest bezsensowne, chociaż wywód w każdej z tych powieści jest inny. Absurdyzm odgrywał znaczną rolę w magazynie Moorcocka *New Worlds* i antologii Harlana Ellisona *Dangerous Visions*. Opowieści tego rodzaju, wzorem *Finnegan's Wake* Jamesa Joyce'a, są często wieloznacznie, jak Briana W. Aldissa *Barefoot in the Head* i „With a Finger in My I” Davida Gerrolda.

Największym badaczem nieznanego był w science fiction Philip K. Dick. Chaotyczne życie, jakie prowadził, znalazło odbicie w jego twórczości, która doczekała się ogólnego uznania dopiero po śmierci Dicka i sukcesie filmowej adaptacji jednej z jego powieści: filmu *Łowca androidów* (1982). Chociaż Dick był płodnym pisarzem (musiał być, by utrzymać się z kieszonkowych powieści), jego dzieła były zawsze do rozpoznania dzięki koncepcji, kunsztowi pisarskiemu i zasadniczemu wątkowi, którym jest poszukiwanie zwodniczej rzeczywistości. Powieściami, które wyraziły to poszukiwanie najpełniej, były (prócz *Człowieka z wysokiego zamku*) *Martian Time Slip* (1964) gdzie bierze górę schizofrenia, *Dr. Bloodmoney, or How We Got Along After the Bomb* (1965), opisująca postnuklearny holocaust, oraz *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (1965); w niej koloniści znoszą życie na Marsie dzięki halucynogenom, aż wreszcie otrzymują nowy narkotyk Eldritcha pozwalający wyjść poza rzeczywistość.

Dick zmarł tuż przed wejściem *Łowcy androidów* na ekrany. Film był oparty na powieści *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), gdzie mowa o tym, że żywe zwierzęta są taką rzadkością, iż każde żywe stworzenie ma niebotyczną cenę i aby wypełnić lukę (zagłuszyć poczucie winy) tworzy się androidalne<sup>30</sup> zwierzęta – oraz humanoidy – zaś bohater, którego praca polega na zabijaniu przemyconych na Ziemię androidów (zwanych w filmie „replikantami”), próbuje zrozumieć rozpadający się świat. Film i powieść idą różnymi ścieżkami, mają jednak własne wartości i zwolenników. Richard Corliss podsumował to w tygodniku *Time*: „...żaden film dotąd nie zdołał dochować całkowitej wierności swoim ideom i zarazem odnieść sukces na swych własnych prawach. Dwa najlepsze – *Łowca androidów* z jego androidami ‘bardziej ludzkimi od samych ludzi’ i *Raport mniejszości* – mają [prozę] Dicka za platformę startową do odrzutowych lotów fantazji”.

Zapewne poszukiwanie rzeczywistości u Dicka dotarło do Hollywood we właściwym czasie, gdy celuloidowy świat zaczął także zaprzeczać własnej rzeczywistości albo odzwierciedlać niepewność widzów. *Blade Runner* poprzedzał *Total Recall* (1990), adaptację „We Can Remember It for You Wholesale” (1966), francuskie *Confessions d’un Barjo* (1992), adaptację *Confessions of a Crap Artist* (1989), kanadyjskich *Screamers*, adaptację „Second Variety” (1987) i najnowszy *Raport mniejszości* (2002), adaptację „The Minority Report” (1956). Następne czekają podobno w kolejce.

Wreszcie, sama rzeczywistość wirtualna (VR) jest wehikułem science fiction. VR wiąże się z [ruchem] cyberpunk i wydaniem w 1984 powieści Williama Gibsona *Neuromancer*, przecierającej nowe szlaki, bowiem opisywała szczegółowo „cyberspace” i uczyniła z niej centralną metaforę ruchu, który się potem rozwinął. „Wspólnym tropem (science fiction)” – stwierdza *Encyklopedia science fiction* – „jest użycie bezpośredniego elektronicznego interfejsu pomiędzy AI i ludzkim mózgiem, co przyłączonej osobie daje iluzję, że przebywa i działa w rzeczywistości, której granice mogą rozciągać się poza AI na te sieci transmisji

---

30 Raczej: animatroniczne – przyp. tłum.

danych, których AI jest częścią”. *Neuromancer* opisuje, jak Case, prawdziwy dżokej VR, w którego mózg wszczepione są odpowiednie styki, może „wskoczyć” w „cyberspace”, opisaną przez Gibsona jako projekcja „bezcieleśnej świadomości w iluzję odczuwania, którą była matryca”. (Jest to zapewne pierwsze użycie terminu „matryca” na oznaczenie środowiska wirtualnej rzeczywistości.)

„Cyberspace” i wirtualna rzeczywistość nie są wynalazkami Gibsona (on natomiast je spopularyzował, tworząc wciągającą wizję przyszłości opanowanej przez korporacje i ich systemy AI). Vernor Vinge wydał w 1981 roku powieść *True Names*, w której hakerzy próbują skonstruować wirtualną rzeczywistość, a nawet wcześniej (w roku 1964) Daniel Galouye wydał powieść *Counterfeit World* (znaną też pod tytułem *Simulacron-3*), która zawiera w zasadzie nieskończony ciąg VR, z jedną rzeczywistością wznoszącą się ponad drugą. Powieść tę filmowano dwukrotnie, najpierw jako *Welt am Draht* (1973, *World on a Wire*) i ostatnio jako *Trzynaste piętro*. Film z wytwórni Disneya *Tron* (1982) jest być może pierwszym filmem o współzawodnictwie w wirtualnej rzeczywistości, ale potem napisano i sfilmowano wiele podobnych scenariuszy; większość odnosi się do gier komputerowych, jak w serii „Dream Park” (1981 – 1991), której twórcami są Lany Niven i Steven Barnes. Lecz nawet te fabuły oparte na „uwięzieniu wewnątrz gry” mają swoje pierwowzory, takie jak *City in the Stars* [*Miasto i gwiazdy*] Arthura C. Clarka (1956), gdzie obywatele rzucają się w wir gwałtownych przygód dla zabicia nudy. Gry z przybieraniem ról, hiperteksty i ich kontynuacje, gry wideo, które są stadium pośrednim między lekturą i VR, wywierają ostatnio ogromny wpływ na kino przygodowe.

Nieuchronny rozwój sztucznej inteligencji (Asimov używa określenia „The Evitable Conflict”, ale niewielu zgodzi się, że ten konflikt będzie do uniknięcia) jest współzawodnictwem z egzystencją ludzi bądź nawet atakiem na ludzkość ze strony maszyn, które widzą w ludziach zagrożenie lub nienawidzą ich za urzeczywistnienie AI, lub wreszcie tępią ludzi jak pospolite robactwo. Być może Mary Shelley i Karel Čapek mieli rację. Frederic Brown w opowiadaniu „Answer” opisuje rozciągający się w całej galaktyce komputer, który staje się Bogiem („Czy jest Bóg?” – pyta Mayor, naciskając główny przełącznik – „Teraz jest!” – odpowiada komputer), a Harlan Ellison w „I Have No Mouth, and I Must Scream”, wszechmocny i mściwy komputer niszczący wszystkich prócz piątki bezbronnych ludzi, których zamierza dręczyć przez całą wieczność. Gregory Benford w swojej serii „Great Sky River” (1987) opisuje wszechświat ogarnięty wojną pomiędzy organicznym i nieorganicznym życiem, Greg Bear w *Queen of Angels* (1990) – powolne przebudzenie świadomości AI, zaś Vernor Vinge w *A Fire Upon the Deep* (1992) powiada, że skutkiem nieuchronnej ewolucji systemy AI staną się niczym bogowie i będą rządzić rozległymi obszarami pustki poza granicami galaktyk.

Wszystko to odziedziczył *Matrix*, chociaż ani film, ani jego twórcy nie muszą być tego świadomi. Wyjątkowe natomiast jest w *Matriksie* połączenie rozmaitych pierwiastków

science fiction – paradoksu rzeczywistości, wrogiej sztucznej inteligencji, rzeczywistości wirtualnej i, oczywiście, wielkiej siły ognia. Nie wspominając o przemianie ludzkich istot w żywe baterie. Jednak sens fizyczny tego ostatniego punktu jest chwiejny; wolę wyjaśnienie Roberta Sawyera, że maszyny AI wykorzystują moc ludzkiego mózgu.

Mam również inną teorię, że komputer potrzebuje ludzi do rozgrywanej przez siebie gry – gry w Boga. Można by ich nazwać żywymi figurami szachowymi, tyle że nie istnieją żadne zasady gry. Każda osoba, każda indywidualna świadomość jest kolejną osobowością, którą komputer może zawładnąć i rządzić jej życiem i śmiercią, prawdą i złudzeniem, oporem i uległością. W opowiadaniu Ellisona ludzie żyją w „piekle” i są świadomi udręki, a częścią tej udręki jest, by każdy z nich był tego świadom i nie mógł nawet wyrazić swego bólu. Ludzkość w *Matriksie* – jak ludzkość w dniu dzisiejszym – musi zrozumieć, czym jest. Po co być bogiem, jeżeli nie ma kogoś, nad kim można sprawować władzę?

## ŹRÓDŁA

### KSIĄŻKI

- Abbot, Edwin A., *Flatland* (Dover, 1992).
- Clute, John, ed., *Encyclopedia of Science Fiction* (St. Martin's Press, 1995).
- de Camp, L. Sprague, *Lest Darkness Fall*, (Ballantine Books, 1983).
- Dick, Philip K., *Blade Runner* (*Do Androids Dream of Electric Sheep*) (Ballantine Books, 1990).
- , *Man in the High Castle* (Vintage Books, 1992).
- Gerrold, David, *The Man Who Folded Himself* (BenBella Books, 2003).
- Heinlein, Robert, „The Unpleasant Profession of Jonathan Hoag” (Ace Books, 1983).
- Hubbard, L. Ron, *Slaves of Sheep* (Dell, 1987). –, *Typewriter in the Sky* (Beidge Publications, 1985).
- Laumer, Keith, *Night of Delusions* (Penguin Putnam, 1972).
- Le Guin, Ursula K., *Lathe of Heaven* (Avon Books, 1997).
- Lem, Stanisław, *The Futurological Congress* transl. by Michael Kandel (Harvest Books, 1985).
- Moore, Ward, *Bring the Jubilee* (Ballantine Books, 1997).
- Twain, Mark (Samuel Clements), *Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (Bentam Books, 1997).
- van Vogt, A. E., *The World of Null-A* (Berkley, 1982).
- Vinge, Vernor, *True Names* (Tor Books, 2001).
- Wells, H. G., *The Time Machine* (Tor Books, 1995).
- Williamson, Jack, „Born of the Sun”, *The Best of Jack Williamson* (Ballantine Books,

1984).

DINO FELLUGA

# MATRIX: POSTMODER- NISTYCZNY PARADYGMAT CZY POZA? CZĘŚĆ I

*Matrix* witano jako pierwszy intelektualny albo, przeciwnie, bezmyślny film akcji przebrany w szatę filozofa. Ale jak jest naprawdę? W dwóch kolejnych esejach spierają się o to znawcy postmodernizmu i science fiction. W tym eseju Dino Felluga twierdzi, że *Matrix* z powodzeniem przeniósł myśl postmodernistyczną na srebrny ekran.

Niewiele filmów z kanonu Hollywood tak bezpośrednio i jawnie jak *Matrix* odwołuje się do teorii postmodernizmu. W pierwszej scenie pokazującej postać Neo widzimy, że ukrył on swój piracki program w wydrążeniu kartek książki *Simulacra and Simulation*, dzieła Jeana Baudrillarda, które mimo trudnego języka i argumentacji wywarło znaczny wpływ na rozumienie naszej epoki, nazywanej – słusznie lub nie – „postmodernizmem”. Zamierzam polemizować z tymi krytykami, którzy uznali *Matrix* za pseudointelektualny pretekst do przedstawienia przemocy (stanowisko rozważane w tym zbiorze przez Andrew Gordona) i będę próbował wykazać, iż Wachowscy chcą pozostać wierni teoriom Baudrillarda, nawet jeżeli wydaje się, że im przeczą. W tym celu przeprowadzę krótki wykład na temat najważniejszych pojęć, które stosuje się dziś, aby wyjaśnić naszą postmodernistyczną teraźniejszość.

Związek z teoriami Baudrillarda jest widoczny zwłaszcza w scenopisie *Matriksa*. W scenie, którą wycięto z filmu, Morfeusz mówi do Neo: „Żyłeś w świecie ułudy, Neo. Jak w wizji Baudrillarda spędzałeś życie na mapie, a nie na terytorium”<sup>31</sup>. W tym fragmencie dialogu chodzi o bajkę, którą w swoim eseju „Of Exactitude in Science” opowiada Jorge Luis

---

31 Wachowski, str. 38.



Borges. Tę bajkę sam Baudrillard opisuje w pierwszym zdaniu swojej pracy: „kartografowie Imperium sporządzają mapę tak szczegółową, że w końcu dokładnie pokrywa terytorium”. Z biegiem czasu mapa ulega przetarciu i pozostają tylko „strzępy... nadal widoczne na pustyniach”<sup>32</sup>.

Zdaniem Baudrillarda, w kulturze postmodernistycznej doszło w pewnym zakresie do czegoś przeciwnego: nasze społeczeństwo tak uzależniło się od modeli i map, że straciliśmy kontakt ze światem, który naszą mapę poprzedzał. Sama rzeczywistość zaczęła jedynie naśladować model, który teraz poprzedza i określa rzeczywisty świat.

„Terytorium przestało poprzedzać mapę, ani jej nie przetrwało. Niemniej jest to mapa, która poprzedza terytorium – *korowód symulatów* – która zrodziła terytorium i, żeby wrócić do bajki, jest dziś terytorium, którego strzępy powoli rozpadają się w obszarze objętym mapą. Zamiast być tą mapą, jest rzeczywistością, której szczątki przetrwały gdzieś na pustyniach, a nie są to już pustynie Imperium, lecz nasze. *To pustynia rzeczywistości*”<sup>33</sup>.

Gdy w sekwencji Konstruktu Morfeusz wita Neo „na pustyni rzeczywistości” i wyjaśnia, że całe życie Neo było dotąd iluzją; generowaną przez komputer Matrix, znów odwołuje się bezpośrednio do pracy Baudrillarda. W ten sposób Morfeusz zaprasza także widza, żeby spojrzeć na *Matrix* jak na alegorię naszej własnej kondycji w epoce postmodernizmu, bowiem, według Baudrillarda, my wszyscy, którzy zajmujemy miejsca na widowni, żyjemy już w „rzeczywistości” tworzonej przez kody i modele; zdążyliśmy zatracić wszelkie, nawet najbliższe wspomnienie rzeczywistości.

Czym więc właściwie jest symulat i jak pojęcie to stosowane jest przez *Matrix* dla zobrazowania naszej obecnej kondycji w epoce postmodernizmu? Gdy chodzi o postmodernistyczną symulację i symulaty, to według Baudrillarda „Nie jest to już sprawa naśladowania, powielania lub nawet parodii. Mamy tu do czynienia z podstawianiem znaków rzeczywistości za rzeczywistość”<sup>34</sup>. Baudrillard nie stara się powiedzieć jedynie tego, że kultura okresu postmodernizmu jest sztuczna; pojęcie sztuczności wymaga bowiem pewnego odczucia rzeczywistości, na tle którego można tę sztuczność rozpoznać. Ma raczej na myśli to, że utraciliśmy *wszelką* zdolność rozumienia różnicy pomiędzy naturą i artefaktem.

\* \* \*

Postmoderniści pokazują, w jak subtelny sposób język odgradza nas od „rzeczywistości”. Ten sam język, który służy nam do porozumiewania się, a nawet do myślenia, jest wytworem i zarazem wytwórcą ideologii (na przykład sposób, w jaki język wyposażony w rodzaje gramatyczne przeprowadza stereotypowe podziały pomiędzy mężczyznami i kobietami). Wedle dawniejszego rozumienia ideologia, jak mówili marksiści, była „fałszywą świadomością”, która nie pozwalała nam rozumieć działań państwa, czynników

---

32 Baudrillard, str. 1.

33 Tamże.

34 Tamże, str. 2.

ekonomicznych i grup sprawujących władzę. Postmodernizm natomiast rozumie język i ideologię raczej jako podstawę samego postrzegania rzeczywistości. Według tego poglądu nie istnieje żaden sposób, by uwolnić się od ideologii, a przynajmniej taki sposób, który można by wyrazić w języku. Ponieważ w porządkowaniu naszych spostrzeżeń jesteśmy tak bardzo uzależnieni od języka, każde przedstawienie rzeczywistości jest zawsze ideologiczne. Z tego punktu widzenia rodzaj ludzki nie jest w stanie zobaczyć świata inaczej niż przez ideologiczne okulary. Pojęcia prawdy i rzeczywistości obiektywnej są pozbawione treści. Według niektórych postmodernistów zawsze było to prawdą; zdaniem innych teoretyków postmodernizmu, okres mniej więcej po drugiej wojnie światowej stanowił gwałtowny przełom, podczas którego różne czynniki jak nigdy dotąd oddaliły nas od „rzeczywistości”. Oto one.

- ◆ Kultura mediów. Współczesne środki masowego przekazu (telewizja, film, gazety i czasopisma, billboardy i Internet) nie tylko przekazują informację lub fabułę, lecz tłumaczą nam, kim jesteśmy, sprawiając, że odnosimy się do świata i do siebie wzajemnie poprzez te medialne obrazy. Dlatego nie kupujemy już towarów z rzeczywistej potrzeby, lecz z powodu pragnień wyznaczanych w coraz większym stopniu przez reklamę i skomercjalizowane obrazy.
- ◆ Wartość wymienna. Przejście do kultury kapitalistycznej oznaczało, zdaniem Karola Marksa, że przestaliśmy myśleć o nabywanych dobrach w kategoriach wartości użytkowej, czyli faktycznego użytku, jaki można zrobić z danej rzeczy. Zamiast tego zaczęto wszystko przekładać na to, ile dana rzecz jest warta, na co można ją wymienić (wartość wymienna). Gdy pieniądź stał się „powszechnym ekwiwalentem”, którym w życiu mierzy się wszystko, rzeczy straciły swoją materialną rzeczywistość (pot i łzy robotnika, właściwy użytek). Nawet nasze własne życie zaczęliśmy przeliczać na pieniądze; pytamy: Ile jest wart mój czas? Co mówi o mnie moja ostentacyjna konsumpcja?
- ◆ Industrializacja. Ponieważ rzeczy, których używamy, są w coraz większym stopniu produktami skomplikowanych procesów przemysłowych, tracimy kontakt z tym, czym w rzeczywistości są te dobra konsumpcyjne. Większość konsumentów nie wie na przykład, jak przedmiot spożycia jest związany z prawdziwą rzeczą. Ilu ludzi potrafi rozpoznać roślinę, z której wzięło się ziarenko kawy? Starbucks natomiast określa coraz bardziej rzeczywistość naszych miast.
- ◆ Urbanizacja. Ponieważ zabudowujemy coraz większą przestrzeń, tracimy wszelki kontakt ze światem przyrody. Nawet dzikie tereny uważamy obecnie za „chronione”, co oznacza, że określamy je przez przeciwstawienie *miejskiej*

„rzeczywistości”, ustawiamy czasem znaki, które mają wskazywać, jak bardzo są „prawdziwe”. W coraz większym stopniu spodziewamy się, że taki znak (ujrzyj przyrodę!) będzie poprzedzał kontakt z naturą. Wobec tego o *znakach* ludzkiej cywilizacji można powiedzieć, że rozprzestrzeniają się jak wirus w tym sensie, o którym mówi nie tylko William Borroughs (autor powiedzenia „język to wirus”), lecz również Agent Smith podczas przesłuchania Morfeusza.

Z powodu tych postmodernistycznych „uwarunkowań” Baudrillard twierdzi, że straciliśmy wszelkie poczucie „rzeczywistości”. „Symulaty” poprzedzają każdy nasz kontakt z „rzeczywistością”, a przez to ją definiują i stąd wziął się zwrot Baudrillarda „korowód symulatorów”. *Matrix* doskonale egzemplifikuje tę ideę przez literalizację: ludzie przyłączeni do programu symulacyjnego poznają fakty swojej kultury i „rzeczywistości” jedynie za pośrednictwem tego programu komputerowego, gdyż rzeczywistość, na której program ten początkowo się opierał, przestała istnieć. Zatem w dość dosłownym sensie „terytorium przestało poprzedzać mapę ani jej nie przetrwało”. Ludzie zawsze znali tylko mapę albo model.

Ten pogląd pozwala wyjaśnić istotne znaczenie dyskusji w mesie na temat różnicy pomiędzy potrzebami organizmu i smakiem oraz potrzebą i pragnieniem. Scena ta następuje bezpośrednio po spotkaniu Agenta Smitha z Cypherem, w trakcie którego Cypher stwierdza: „Wiem, że ten stek nie istnieje. Wiem, że gdy włożę go do ust, *Matrix* powie mojemu mózgowi, że jest soczysty i wyśmienity. Wie pan, co stwierdzam po dziewięciu latach? Niewiedza jest błogosławieństwem”. Następująca potem scena posiłku na pokładzie *Nabuchodonozora* jest podkreśleniem faktu, że nawet na rozumienie przez ludzi czegoś tak wyraźnie „realnego” jak smak wpływają symulaty, ponieważ nie wiemy na pewno, jak poszczególne smaki mają się do tego, do czego z pozoru się odnoszą. Kiedy Switch mówi do Myszy, że „właściwie” nigdy nie jadł kaszki dla dzieci, więc nie może wiedzieć, czy to, co je, smakuje jak kaszka dla dzieci, Mysz odpowiada: „Właśnie o to mi chodzi. Właściwie skąd maszyny wiedzą naprawdę, jak smakowała porcja Tasty Wheet? A może się pomyliły, może to, co uważam za smak Tasty Wheet, naprawdę było smakiem owsianki albo tuńczyka? Pomyśl o innych rzeczach. Weźmy na przykład kurczaka. Może maszyny nie wiedziały, jak powinien smakować kurczak i dlatego teraz kurczak jest właściwie bez smaku?”.

W takim świecie model zastępuje rzeczywistość nawet na poziomie zmysłowym, o czym mówi także Morfeusz, gdy po raz pierwszy spotyka się z Neo twarzą w twarz: „Co jest rzeczywiste? Co rozumiesz przez rzeczywistość? Jeżeli chodzi ci o to, co możesz dotknąć, smakować, wąchać lub widzieć, wtedy rzeczywistość to sygnały elektryczne przetwarzane przez twój mózg”. Należy podkreślić, że same „Tastee Wheat” w naszym codziennym życiu wcale nie są bardziej prawdziwe, skoro określa je nazwa produktu: nie ziarna pszenicy, lecz „Tastee Wheat”. Produkt konsumpcyjny, sam określony przez rozległą kampanię handlową,

zajmuje miejsce „prawdziwej rzeczy” (żeby przytoczyć przykład Coca Coli, która starała się zastąpić coś rzeczywistego wersją medialną tego czegoś).

Gdyby *Matrix* ograniczył się do stwierdzenia, że można uwolnić się od symulatów, które rządzą naszym życiem, można by powiedzieć, iż film działa jak „maszyna propagandowa stworzona po to, żeby podsycać fikcję rzeczywistości w przeciwnym obozie”<sup>35</sup>, jak Baudrillard rozumie zadanie na przykład Disneylandu. „Disneyland przedstawia się jako urojony, żeby przekonać nas, że reszta jest rzeczywista.”<sup>36</sup> Dla Baudrillarda jest zupełnie jasne, dlaczego Disneyland znajduje się w najbardziej nierzeczywistym, postmodernistycznym i zasymulowanym mieście Ameryki, Los Angeles, skoro pozwala wierzyć otaczającemu go miastu, że jest realne, choćby tylko przez kontrast. Ameryka według Baudrillarda rozpaczliwie pragnie odzyskać poczucie rzeczywistości. Prawdopodobnie właśnie z tego powodu naszą kulturę fascynują tak bardzo z jednej strony opowiadania o zacieraniu się różnic pomiędzy rzeczywistością i fikcją (*Fakty i akty*, *Truman Show*, *Urodzeni mordercy*, *Dark City*, *Strange Days* i *Fight Club*, by wymienić tylko kilka interesujących przykładów), a z drugiej reportaże na temat „prawdziwej” rzeczywistości, jakby z obawy, że straciliśmy ją bezpowrotnie (od programu *Real World* na kanale MTV do programu *Survivor* z najnowszą częścią pod tytułem „Amerykański idol”, który jest zapewne najbardziej perwersyjnym przykładem, ponieważ mamy oglądać prawdziwych ludzi walczących o rolę zasymulowanego „idola”). Pierwsza grupa przykładów porusza sprawę naszej zależności od symulatów tylko po to, żeby rozstrzygnąć na koniec, że możemy się jakoś od nich uwolnić. Ostatecznie Truman Burbank ucieka z planu telewizyjnego, na którym spędził całe życie, po czym wkracza w rzeczywisty świat. W drugiej grupie przykładów mamy fantazje, że zasadę realności można przywrócić nawet w generującym symulaty medium telewizyjnym.

Można by sądzić, że w przypadku *Matriksa* ma miejsce podobny zabieg; film pozwala wyobrazić sobie scenariusz, w którym możemy uwolnić się od symulatów, jakie rządzą naszym życiem i założyć stację benzynową na „pustyni rzeczywistości”, albo, jak powiedział Neo na samym końcu filmu: „Zaraz odłożę słuchawkę, a potem pokażę ludziom to, co przed nimi ukrywacie. Pokażę im świat bez was, świat bez nadzoru, nakazów i granic, świat, w którym wszystko jest możliwe”. Według tej interpretacji, jak ujął to David Lavery, „Realny świat istnieje, nawet pod panowaniem ‘Symulatów Trzeciego Rzędu’ Baudrillarda, a sztuka kinematografii... może go przedstawić i opowiedzieć heroiczną baśń o jego odrodzeniu”<sup>37</sup>. Jak powiada William Gibson w swojej przedmowie do wydania scenopisu, Neo jest w tej interpretacji „bohaterem Rzeczywistości”<sup>38</sup>.

Jednakże film zawiera wiele momentów, które przemawiają przeciw tak prostemu wyjściu. Inną interpretację podsuwa nam oczywiście Cypher, kiedy mówi: „Mylisz się.

---

35 Tamże str. 13.

36 Tamże str. 12.

37 Lavery, str.155.

38 Wachowski, str. viii.

Matrix może być prawdziwszy niż ten świat. Wystarczy, że wyciągnę złącze i zobaczysz, jak Apoc umiera. <Wyciąga złącze i Apoc umiera.> Witaj w prawdziwym świecie”. To zaprzeczenie przeświadczenia Morfeusza, że wciąż możliwe jest powitanie w prawdziwym świecie, będzie odparte już w następnej scenie, w której Cypher zostaje „cudem” powstrzymany przed wyciągnięciem sprzęgu Neo (tego, który jako anagramowy *one*, jedyny, ma sprowadzić nowy *eon* rzeczywistości). Jednakże, jeżeli rozważymy scenę, w której z ust Morfeusza pada pierwsze powitanie, stwierdzimy, że scena ta jest zapowiedzią tego zaprzeczenia podziałowi na świat rzeczywisty i symulację. W końcu Morfeusz nie tylko wypowiada te słowa wewnątrz symulacji (programu wczytującego, tzw. Konstrukt, który należy do *Nabuchodonozora*) ale widzimy tę scenę, jakby przenikała wprost przez telewizor „Deep Focus” Radioli, co oznacza, że „prawdziwy świat” pokazywany w tej scenie przez Morfeusza jest podwójnie odległy od tego, który rozciąga się poza kadłubem *Nabuchodonozora*.

Bracia Wachowscy mogli równie łatwo przenieść Morfeusza i Neo wprost w ruiny świata leżącego poza okrętem. Przedstawiając „realność” poprzez „Konstrukt”, wywołują wiele innych pytań dotyczących decyzji podjętych podczas filmowania. Na przykład okręt *Nabuchodonozor*, który jakoby przebywa w rzeczywistości, nazwano imieniem wielkiego króla Babilonii (w latach ok. 605-562 przed Chr.) nękanego proroczymi snami prowadzącymi w końcu do szaleństwa. Morfeusz, który oświadcza, że chce dać Neo szansę zbudzenia się ze snu, nosi imię boga snów w mitologii greckiej, opisanego w księdze jedenastej *Metamorfoz* Owidiusza jako mistrza w naśladowaniu i podszywaniu się pod ludzi. Tak więc bohaterowie rodem z rzeczywistości są w filmie ambiwalentni, co nasuwa przypuszczenie, że nie wszystko z tym światem (rzeczywistym) jest w porządku.

Jedna z dłuższych rozmów w rzeczywistym świecie, sekwencja w mesie, również zmusza nas do postawienia pytania, w jakim stopniu można uwolnić się od Matriksa. Model nie tylko zajął miejsce rzeczy z prawdziwego świata, które są oznaczane (np. Taste Wheat), lecz nadto ludzie muszą z samej swej natury rekonstruować scenariusze fantazji, żeby żyć w rzeczywistości, jak twierdzi Mysz. Rozmowa obraca się wokół nieapetycznej „papki”, która służy za pożywienie załodze *Nabuchodonozora*.

DOZER: To proste białko połączone z syntetycznymi aminokwasami, witaminami i minerałami. Wszystko, co jest potrzebne ciału.

MYSZ: Nie wszystko, co jest potrzebne ciału. Ale słyszałem, że już ćwoczyłeś w programie z agentami? Wiesz, to ja napisałem ten program.

APOC: Znów się zaczyna.

MYSZ: I co o niej sądzisz?

NEO: O kim?

MYSZ: O kobiecie w czerwonej sukni. Jest moim dziełem. Mówi niewiele, ale jeżeli

chcesz spotkać się z nią, no wiesz, to mógłbym postarać się o bardziej intymne otoczenie.

SWITCH: Cyfrowy alfons przy pracy.

MYSZ: Nie zwracaj uwagi na tych hipokrytów, Neo. Wyprzeć się swoich odruchów to wyprzeć się czegoś, co czyni nas ludźmi.

Scena ta mówi wyraźnie, że ludzki umysł nie może żyć w niezafałszowanej rzeczywistości. To spostrzeżenie być może najbardziej odróżnia teorię postmodernizmu od wcześniejszych ujęć ideologii jako „fałszywej świadomości”, która zaciemnia jakąś podstawową prawdę. Dla postmodernistów, powtórzmy raz jeszcze, *każde* przedstawienie rzeczywistości jest zawsze ideologiczne.

Morfeusz, opisując Matrix podczas pierwszego spotkania z Neo, zajmuje stanowisko pośrednie pomiędzy tymi dwoma poglądami.

MORFEUSZ: Chcesz wiedzieć, co to jest? Matrix jest wszędzie, otacza nas ze wszystkich stron nawet tu, w tym pokoju. Możesz go zobaczyć w oknie albo na ekranie telewizora. Czujesz go, gdy idziesz do pracy albo do kościoła, albo gdy płacisz podatki. To jest świat, który postawiono ci przed oczami, żebyś nie widział prawdy.

NEO: Jakiej prawdy?

MORFELSZ: Że jesteś niewolnikiem, Neo. Jak wszyscy, urodziłeś się w niewoli, w więzieniu, którego nie wyczuje twój węch, smak ani dotyk. W więzieniu dla twojego umysłu.

Matrix jest analogiczny do ideologii w postmodernistycznym sensie; tworzy samą „rzeczywistość”, która nas otacza, bowiem gdy nadajemy strukturę światu wokół nas, zależymy nie tylko po prostu od praw, lecz także od języka. Z tego powodu, jak mówi Jaques Lacan (wpływowy psychoanalityk należący do postmodernistów) „rzeczywistość jest niemożliwością”. Jest ona, zgodnie z definicją Lacana, poza językiem, a stąd poza zdolnością do przedstawiania, chociaż nie przestaje zaburzać działania ideologii, ponieważ przypomina nam o jej sztuczności. Jak mówi Morfeusz: „Przyszedłeś, bo coś wiesz. Nie potrafisz wytłumaczyć, co to takiego, tylko to czujesz. Czułeś to przez całe życie. Czułeś, że ze światem coś jest nie w porządku. Nie wiesz, co, ale tkwi to jak zadra w twoim umyśle i doprowadza cię do obłądu”. Według postmodernistów ta zadra „rzeczywistości” siedzi w każdym z nas i powoduje, że podważamy nasze ideologie, ale z definicji pozostaje poza językiem<sup>39</sup>. Frederic Jameson mówi o tym postmodernistycznym poglądzie, używając

---

39 Felluga pisze: that splinter of the „real” (cudzysłów). Por. Alan Sokal, „Transgressing the Boundaries: Toward a Transformative Hermeneutics of Quantum Gravity”, *Social Text*, Spring/Summer 1996, str. 217-252 ([http://www.physics.nyu.edu/faculty/sokal/transgress\\_v2/transgress\\_v2\\_singlefile.html](http://www.physics.nyu.edu/faculty/sokal/transgress_v2/transgress_v2_singlefile.html)), Stanisław Lem,

określenia „budynek więzienny języka”, co jest jedną z możliwych interpretacji dla Morfeuszowego „więzienia dla twojego umysłu”.

Wolno przypuszczać, że Morfeusz odchodzi zarówno od Lacanowskiej jak i postmodernistycznej teorii, mówiąc do Neo, że można uzyskać dostęp do rzeczywistości, uwolnić się od ideologicznych konstruktów, które określają to, co postrzegamy jako „rzeczywistość”. Sekwencja, w której nagle upłynnione lustro zalewa Neo, jest wizualnym przedstawieniem Lacanowskiej regresji poza „symboliczny porządek” naszych ideologii, poza „stadium lustra”, jakie według Lacana daje najpierw wyidealizowany obraz naszej własnej osoby („mentalną projekcję naszej cyfrowej jaźni”, jak mówi Morfeusz), a później samej rzeczywistości.

MORFEUSZ: Czy miałeś kiedyś taki sen, Neo, że byłeś pewien, iż to rzeczywistość?

NEO: Ale to nie może być...

MORFEUSZ: Być co? Rzeczywistość?

MORFEUSZ: A jeśli nie mógłbyś się z tego snu obudzić? Jak odróżniłbyś świat rzeczywisty od snu?

Ponieważ Morfeusz i Wachowscy sugerują, że faktycznie można mieć dostęp do rzeczywistości, wydaje się, że nie rozumieją postmodernistycznej teorii; jednakże Wachowscy stwierdzają wyraźnie, iż na pewnym poziomie ludzie będą zawsze o krok od bezpośredniego kontaktu z rzeczywistością, co stanowi główny sens wymiany zdań w mesie. Ciało, aby przetrwać, potrzebuje czegoś więcej niż „syntetyczne aminokwasy, witaminy i minerały”. Potrzebna mu jest przestrzeń fantazji pożądania, bo wstęp do rzeczywistości jest bliski szaleństwu. W pewnym sensie Morfeusz ma słuszność, gdy opisuje rzeczywistość, która „tkwi jak drzazga w twoim umyśle, doprowadzając cię do obłądu”. Spotkanie twarzą w twarz z nagą materialnością egzystencji poza językiem jest według wielu postmodernistów skrajnie traumatycznym przeżyciem, urazem, który zdarza się zwykle, kiedy musimy uznać własną śmierć (przemienianie w materię). Aby uciec od szaleństwa, które może być skutkiem zajrzenia w mrok rzeczywistości, ciało potrzebuje i żąda masturbacyjnych fantazji – dlatego Mysz tworzy kobietę w czerwieni.

Powinienem jednak wyrazić się jaśniej; według Lacana ludzka psyché jest uwikłana w grę *między* pragnieniem i „niemożliwością rzeczywistości”, która sprawia, że nasze pragnienia nie są nigdy zaspokojone zupełnie, co pozwala im trwać. Z tego powodu, jak sądzę, Wachowscy dodali sekwencję, w której Agent Smith wyjaśnia, że pierwsza wersja Matriksa zawiodła. Tworzyła utopijny świat, zdolny zadowolić wszelkie życzenia. Agent Smith mówi do Morfeusza: „Czy wiedziałeś, że pierwsza wersja Matriksa miała być doskonałym światem człowieka? Gdzie nikt by nie cierpiał, a wszyscy by byli szczęśliwi? To była katastrofa.

---

„Rozważania sylwiczne C”, *Dylematy*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2003, str. 71, tamże, „Rozkosze postmodernizmu”, str. 45-49, i np. <http://www.improbable.com/ig/ig-pastwinners.html> – przyp. tłum.

Program był odrzucany. Traciliśmy całe zbiory.

Niektórzy sądzili, że do opisu waszego idealnego świata brakowało nam języka programowania. Ale ja jestem przekonany, że jako gatunek ludzie rozpoznają rzeczywistość po cierpieniach i nieszczęściach”.

Problem polega na tym, że gdy wszelkie ludzkie fantazje ulegają spełnieniu, dochodzi do psychozy, załamania czegoś, co Freud nazwał „zasadą realności”, do rozpadu naszej zdolności znoszenia przeszkód jakie odraczają zaspokajanie pragnień w codziennym życiu.

Jeżeli systemy AI osiągnęły ten stan wiedzy o mechanizmie działania ludzkich pragnień, to Wachowscy otwierają przed obydwoma nowymi częściami sagi o Matriksie bardzo niepokojącą możliwość: w żaden sposób spiskowcy nie zdołają ustalić, że cała rebelia nie jest generowana przez jeszcze bardziej zaawansowany Matrix, trzecią wersję, która przewiduje iluzję ucieczki do „rzeczywistości” jako opcję dla tych „akumulatorów”, które czują potrzebę, by „zregenerować zasadę realności w warunkach stresu”<sup>40</sup>.

Istnieje nawet pewna niepokojąca i niewyjaśniona oznaka, która może wskazywać na taki kierunek wydarzeń. Kobieta w czerwieni, stworzona przez Mysz w programie treningowym dla *Nabuchodonozora*, pojawia się jeszcze raz w Matriksie rządzonej przez AI, tuż przed tym, gdy Neo zwraca uwagę na *déjà vu*, czyli spięcie w Matriksie. Jak wiemy, kobieta w czerwieni ma uosabiać nieustającą ludzką potrzebę fantazjowania na temat przedmiotu pragnień, bez względu na to, czy ludzkość znajduje się w Matriksie, czy poza nim. (I jako przedmiot fantazji, jak najbardziej właściwie pojawia się tym razem na rozkładówce.) Nie należy zapominać, że ludzie na pokładzie *Nabuchodonozora*, w równym stopniu co ludzie w rzeczywistości sterowanej przez AI, są uzależnieni w swoich fantazjach od komputerów i symulacji komputerowych. Mogą być przynajmniej zadowoleni, że sami tworzą te symulacje i mają kontrolę nad swoimi fantazjami; kobieta w czerwieni widziana w Matriksie AI nasuwa jednak szereg coraz bardziej niepokojących możliwości.

- ◆ Mysz mógł przenieść kobietę w czerwieni ze swej pamięci, która uformowała się jeszcze wtedy, gdy był częścią Matriksa, co oznacza, że nadal, nawet w swoich fantazjach, jest uzależniony od symulowanej rzeczywistości Matriksa. Można zatem powiedzieć, że po tym, gdy został „uwolniony”, Matrix wciąż ma nad nim władzę.
- ◆ Matrix robi Myszy okrutny żart, który obrazuje, w jak dużym zakresie systemy AI mogą spenetrować jego najgłębsze fantazje (być może nie bez pomocy Cyphera). Faktycznie, na twarzy Myszy w tej scenie widać wyraz zaskoczenia, jakby kobieta w czerwieni była jednym ze skutków interpolacji, jednym z *déjà vu*, którym w *dosłownym* sensie jest: *my* widzieliśmy ją wcześniej, tyle że poza przestrzenią AI Matriksa.

---

40 Baudrillard, str. 27.



- ◆ Nie ma żadnej różnicy pomiędzy Matriksem i tym, co Morfeusz uważa za „świat rzeczywisty”, wobec tego kobieta w czerwieni może występować w obydwu; jest ostatecznie wytworem programu głównego. Obie kobiety w czerwieni należą według tego scenariusza do generalnego Matriksa, który tworzy percepcję ucieczki do rzeczywistości, aby utrzymać nadal bezświadome ciała swoich „prawdziwych” ludzkich akumulatorów w stałym połączeniu z systemem.

Bez względu na to, czy trzecia z tych możliwości mówi o faktycznym przebiegu wydarzeń w filmach *Matrix: Reaktywacja* i *Matrix: Rewolucje*, jednym ze skutków tego rodzaju przesileni jest pytanie o status rzeczywistości w filmie. Kobieta w czerwieni przypomina również, że zarówno „rzeczywistość” świata okresu post-holocaustu, jak i „konstrukt” roku 1999 są w istocie częścią większej meta-matrycy, jaką jest film Wachowskich. Z tego względu obaj reżyserzy mieli początkowo pojawić się jako czyściciele okien w ujęciu na terenie Meta Cortechs, w której Neo jest karcony przez swojego szefa, pana Rhinehearta. (Ostatecznie nie pojawili się ze względów ubezpieczeniowych.) Tak skomponowana miniatura miała pokazać, w jak wielkim stopniu sama publiczność jest częścią przestrzeni fantazji w hollywoodzkim filmie i od reżyserów zależy, co usłyszy i zobaczy (ponaglające i gniewne odgłosy z sali).

Epizod, w którym reżyserzy czyszczą okna w budynku należącym do wielonarodowej korporacji (budynek należy do rzeczywistej spółki programistycznej CorTechs według scenopisu), podkreśla także stosunek „wizji” reżysera do kapitalizmu w ogóle i wielonarodowego kapitalizmu w przemyśle rozrywkowym w szczególności (jeden z powodów, dla których Cypher mówi do Agenta Smitha, że chce być „kimś bogatym i ważnym, jak aktor”). Zabiegi te skłaniają do zastanowienia się nad pozbawionym realizmu happy endem, gdyż tak nierealistyczne zakończenie ściśle pokrywa się z pragnieniem Cyphera, by pozostać w Matriksie. Faktycznie, tak jak w przypadku „baterijek” podłączanych do Matriksa, to pragnienia widowni pozwalają przetrwać potężnej wielonarodowej maszynie kapitalistycznej. Ostatecznie, film chce powiedzieć, że każdy z widzów na widowni jest baterijką, a jego fantazjami manipuluje i żywi się kapitał. Jeżeli sądzimy, że to przesada, posłuchajmy, jak John Gaeta tłumaczy, dlaczego twórcy filmu postanowili zmienić trochę logo Warner Bros. w pierwszej scenie filmu: „Początek filmu był ważny, ponieważ chcieliśmy zmienić logo studia, żeby pokazać, że studia są imperium zła, które wysysają twórcze soki zwykłych reżyserów i pisarzy, więc pomyśleliśmy, że odebranie symbolom studia nimbu świętości będzie ważnym przesłaniem dla widowni – powie jej, że zasadniczo odrzucamy system”<sup>41</sup>.

Pytanie, do jakiego stopnia udało się filmowi odrzucenie systemu, pozostaje otwarte. Czy

świadome użycie teorii postmodernizmu pozwala Wachowskim uniknąć zarzutu, że stworzyli zaledwie eskapistyczną opowiastkę? Czy pozwala Wachowskim krytykować w filmie, który jest produktem na rynku masowym, to, co przez Baudrillarda nazywane jest „gwałtownym okrucieństwem, niezrozumiałą drapieżnością i fundamentalną niemoralnością” kapitału? Czy też wykorzystanie teorii, które ostro zwalczają wielonarodowy kapitalizm jest dla Wachowskich tylko sposobem, żeby mieć rybki i zarazem krytykować akwarium?

Wachowskim udało się przynajmniej tyle, że zmusili widzów do *myślenia*, co niestety jest wielką rzadkością w przypadku produktów Hollywood. Umożliwili masowej widowni podjęcie dialogu z niektórymi najbardziej wpływowymi teoretykami naszej postmodernistycznej epoki. Oparli się pragnieniu publiczności, żeby widzieć poprzez medium filmu prostą mimetyczną „rzeczywistość” (jak Cypher, który potrafi zobaczyć poprzez kod „blondynkę, brunetkę i rudą”). Zmusili nas, byśmy zobaczyli matryce, które nadają strukturę rzeczywistości, manipulują nią i taką rzeczywistość nam reprezentują, podsycają nasze fantazje. Wachowscy przypominają o swoim kierownictwie i technicznych możliwościach tworzenia nowych perspektyw rzeczywistości (nowatorska fotografia przestrzenna – technika „bullet time”). Uparcie podkreślają *sztukę* filmu, a przez nią naszą zależność od tej samej technologii, która przekazała nam ich wizję – nie tylko realność, ale i realizację.

## ŹRÓDŁA

### KSIĄŻKI

Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation* trans. Sheila Faria Glaser (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994).

Jameson, Frederic, *The Prison-House of Language: A Critical Account of Structuralism and Russian Formalism* (Princeton: Princeton University Press, 1972).

Wachowski, Larry and Andy Wachowski, *The Matrix: The Shooting Script* (New York: Newmarket Press, 2001).

### ARTYKUŁY

Lavery, David, „From Cinespace to Cyberspace: Zionists and Agents, Realists and Gamers in *The Matrix* and *ExistenZ*”, *Journal of Popular Film and Television* 28.4, (Winter 2001), pp. 150-157.

ANDREW GORDON

# MATRIX: POSTMODER- NISTYCZNY PARADYGMAT CZY POZA? CZĘŚĆ II

Nie tak prędko,  
odpowiada Andrew  
Gordon w tym esaju.  
Matrix jest świetnym  
filmem akcji, ale jego  
filozoficzne pretensje są  
nieusprawiedliwione.

Na początku *Matriksa* (1999) jest scena przedstawiająca bohatera, który jako haker ma pseudonim Neo. Neo słyszy pukanie do drzwi, otwiera je i widzi klienta. Podchodzi do regału z książkami i wyjmuje tom z dużymi literami na okładce: *Simulacra and Simulation*; jest to tytuł książki Jeana Baudrillarda. Kiedy ją otwiera, widać, że książka jest lipna, została wydrążona i wewnątrz są dyski zapewne z nielegalnym oprogramowaniem. Ten obraz podwójnego oszustwa – sam tytuł plus fakt, że egzemplarz jest fałszywy – to wskazówka przerastająca odkrycie, którego dokona Neo, że świat jest całkowitą, komputerowo generowaną symulacją. (Książka jest również innym oszustwem – grubszym od jednego tomu i z rozdziałem „O nihilizmie” w niewłaściwym miejscu.)

W jednej z późniejszych scen Morfeusz, przywódca grupy, pokazuje Neo ugor, aktualny, zniszczony świat 2199 roku ze słowami: „Witaj na pustyni rzeczywistości”, które są echem zdania z *Simulacra and Simulation*: „To pustynia rzeczywistości”<sup>42</sup>.

W zdaniu, które pada w szkicu scenariusza i zostało wycięte z filmu, Morfeusz mówi nawet: „Żyłeś w wizji Baudrillarda, na mapie, nie na terytorium”<sup>43</sup>.

Larry Wachowski, który wraz ze swoim bratem Andym napisał scenariusz i reżyserował

---

<sup>42</sup> Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, str. 1.

<sup>43</sup> *Matrix Unfolded*

film, powiedział podczas wywiadu: „Naszym głównym celem w *Matriksie* było nakręcenie intelektualnego filmu akcji. Lubimy filmy akcji, broń i kung-fu, ale nudzą nas filmy akcji zrobione taśmowo i wyzbyte wszelkiej myślowej treści. Postanowiliśmy umieścić w filmie jak najwięcej idei”<sup>44</sup>. Keanu Reeves, który gra Neo, dostał od Wachowskich do odrobienia zadanie domowe. Wśród książek, które musiał przeczytać, by przygotować się do filmu, były prace Kevina Kelly *Out of Control: The New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World* i Jeana Baudrillarda *Simulacra and Simulation*<sup>45</sup>.

To, czy Wachowskim udało się połączyć elementy filmu akcji – takie jak broń i kung-fu – z intelektualną treścią, chciałbym rozważyć później. Film jednak bez wątpienia zawdzięcza wiele dwu wybitnym postaciom współczesnej science fiction oraz teorii science fiction. Pierwszą jest powieściopisarz William Gibson, który przyczynił się do powstania podgatunku cyberpunk opowiadaniem z wczesnych lat 80. i powieścią *Neuromancer* (1984). W powieści *Neuromancer* Gibson stworzył terminy „cyberspace” i „matrix”, w których mówił o rzeczywistości wirtualnej. *Matrix* zdaniem krytyków odnowił cyberpunk w dwudziestym pierwszym wieku<sup>46</sup> albo stał się „pierwszym arcydziełem kina c-punk”<sup>47</sup>.

Drugą postacią jest Jean Baudrillard, jeden z teoretyków nowego porządku symulacji lub wirtualnej rzeczywistości.

„Wirtualna rzeczywistość” jest pojęciem galaretowatym i reinterpretowanym od początku, za każdym razem gdy o niej mowa, zupełnie jak określenie „postmodernistyczny”. Robert Markley pisze: „A więc, koniec końców, co liczy się jako przestrzeń wirtualna? W ostatnich latach termin ten zaczął oznaczać wszystko, e-mail i kasety do GameBoya”. W wielu wypowiedziach rzeczywistość wirtualna jest przestrzenią transcendentną, czymś wysublimowanym, lepszym od zwykłej rzeczywistości, „jakby ekran każdego komputera był wejściem do równoległego wszechświata nieskończonej, dostępnej elektronicznie przestrzeni”<sup>48</sup>.

Jednak rzeczywistość wirtualna nie jest transcendentna, jeżeli istnieje, lecz jest tylko rzutem lub cieniem rzeczywistości, któremu brakuje ważnych wymiarów, tak jak cieniem trójwymiarowej kuli jest tylko dwuwymiarowa sfera [;)]. Istnienie w wirtualnej rzeczywistości przypomina życie w jaskini Platona: egzystencję z drugiej ręki w świecie cieni. Pewnego dnia stanie się możliwe napisanie skrajnie złożonego programu, który będzie symulować życie na tyle, by zwieść nie tylko wzrok ludzi, ale także zmysł dotyku, smaku i zapachu, choć obecnie trudności technologiczne są ogromne. Jednak *Matrix* zakłada, że zostały one jakoś przezwyciężone.

W science fiction i innych współczesnych ujęciach rzeczywistości wirtualnej mamy w istocie do czynienia z metaforami i fantazjami, projekcjami naszych lęków i oczekiwań

---

44 Probst, str. 32.

45 Nichols

46 Bennett, str. 360.

47 E-Files, str. 346.

48 Markley, str. 2.

dotyczących tego, jakie będzie życie w maszynie bądź z dodatkiem maszyny w epoce cybernetycznej. Żyjemy w nowym wieku, nie tylko postmodernizmu, ale „post-człowiecza”, w którym musimy redefiniować, co to znaczy być człowiekiem. „W [wieku]<sup>49</sup> post-człowieka” – pisze N. Katherine Hayles – „nie ma istotnych różnic lub bezwzględnych podziałów pomiędzy istnieniem cielesnym i komputerową symulacją”<sup>50</sup>. Gdy upadają kolejne bariery, obawiamy się, że maszyna zapanuje nad człowiekiem albo przeciwnie, mamy nadzieję, że maszyna stworzy transcendentnego człowieka. Jak mówi David Porush: „Wirtualna rzeczywistość lub cyberprzestrzeń to... nowa definicja... człowieka w czystej... przestrzeni mechanizmu i Nowe Jeruzalem, Ziemia Obiecana”<sup>51</sup>. Wirtualna rzeczywistość jest „nową mitologią”, której nową rubieżą nie jest przestrzeń zewnętrzna, lecz „wewnętrzna przestrzeń” komputera, ludzkiego umysłu, i interfejsu pomiędzy nimi<sup>52</sup>.

Wobec tego „cyberspace” i „matrix” Gibsona mają tyle wspólnego z nauką i technologią co przygody czarodzieja Don Juana w książkach Carlosa Castenady z antropologią. To samo jest prawdą o rzeczywistości wirtualnej w *Matriksie*. Cyberspace w powieści *Neuromancer* jest transcendentną dziedziną, „współczulną halucynacją”<sup>53</sup>, która dla wybitnych hakerów jest lepsza niż narkotyki albo seks. *Matrix* sięga po tę nową mitologię, by odwrócić pojęcie cyberspace u Gibsona i zamiast Nowego Jeruzalem stworzyć cyber-otchłań. Ludzie w wirtualnym więzieniu Matriksa utrzymywani w stanie nieprzerwanych snów, nie wiedzą, że naprawdę są niewolnikami maszyny.

*Matrix* podobnie jak z pojęciem cyberspace Gibsona, które transponuje, wprowadza także w grę idee Baudrillarda o symulacji, ale bez jego pesymizmu, ponieważ przedstawia rozwiązanie problemu symulacji, podczas gdy Baudrillard jest przekonany, że rozwiązanie tego problemu nie istnieje.

Do zdecydowanych, hiperbolicznych wypowiedzi Baudrillarda – że symulacja bądź tak zwana przez niego „hiper-rzeczywistość” kompletnie opanowała świat współczesny należy podejść z właściwej perspektywy. Na przykład pewien krytyk, Istvan Csicsery-Ronay Jr. nazwał Baudrillarda „stylistycznym wirtuozem teorii sf”, który spisuje teorię z nastawieniem lirycznym, tworząc „wizjonerski poemat sf albo film”<sup>54</sup>. Baudrillard traktuje „pewne motywy i tematy drogie utopijnej i naukowej fikcji literackiej” jako „zaktualizowane fenomeny”<sup>55</sup>. Podejście teoretyczne Baudrillarda określa Csicsery-Ronay jako „apokaliptyczno-dystopijno-idealistyczne”<sup>56</sup>. Innymi słowy, nie powinniśmy brać uwag Baudrillarda dosłownie, lecz traktować je metaforycznie jako przejawskrawienia, które mają przekonywać; tak jakbyśmy traktowali wyimaginowany świat powieśdopisarza dystopijnej science fiction w rodzaju

---

49 Być może wprost: „w post-człowieku” – przyp. tłum.

50 Hayles, str. 3.

51 Porush, str. 126.

52 Tamże, str. 109.

53 Gibson, str. 51

54 Csicsery-Ronay, str. 392-93.

55 Tamże, str. 393.

56 Tamże, str. 389.

George'a Orwella. Skoro Baudrillard tworzy „teorię sf” poświęconą symulacji i hiper-rzeczywistości, skoro wypowiada się w hiperbolicznych i apokaliptycznych obwieszczeniach i tworzy „wizjonerski poemat sf albo film”, nic dziwnego, że trafia do przekonania filmowcom sf tworzącym apokaliptyczny, dystopijny film na temat hiper-rzeczywistości, taki jak *Matrix*.

Chociaż Baudrillard jest niezwykle wpływowym krytykiem wirtualnej rzeczywistości, to – jak na ironię – o cyberkulturze wie niewiele, a swoją krytykę hiper-rzeczywistości rozpoczął od atakowania reklamy telewizyjnej i parków rozrywki, zanim doszło do cyfrowej rewolucji, która zrodziła Internet, komputery osobiste i wirtualną rzeczywistość. Teoretyzując, Baudrillard nie odróżnia oddziaływania komputera i telewizora, które bardzo się różnią. Telewizja nie jest interaktywna, inaczej niż komputery i Internet, ani też nie stanowi ona „wirtualnej rzeczywistości”<sup>57</sup>. Parki rozrywki, telewizję i rzeczywistość wirtualną Baudrillard traktuje bez różnicy, jako formy symulacji.

Główną ideą Baudrillarda jest to, że rzeczywistość w postmodernistycznym świecie została niemal całkowicie wyparta przez symulację. „Jest to generowana przez modele rzeczywistość bez źródła ani realności: hiper-rzeczywistość. Terytorium przestało poprzedzać mapę... jest to... mapa, która poprzedza terytorium.” Oświadcza, że rzeczywistość zachowała się tylko w szczątkach „gdzieniegdzie na pustyniach... To pustynia rzeczywistości”<sup>58</sup>.

Baudrillard mówi o czterech rzędach symulacji: w pierwszym obraz jest odbiciem rzeczywistości; w drugim ukrywa rzeczywistość; w trzecim „ukrywa nieobecność głębszej rzeczywistości”, a w czwartym „nie ma żadnego związku z rzeczywistością, jest czystą symulacją samego siebie”<sup>59</sup>. Szczególnie interesują Baudrillarda postmodernistyczne przejawy symulacji trzeciego rzędu, parki rozrywki, takie jak Disneyland. „Disneyland przedstawia się jako urojony, żeby przekonać nas, że reszta jest rzeczywista, a jednak całe Los Angeles oraz Ameryka wokół niego nie są realne, lecz należą do porządku hiper-rzeczywistości i do rzędu symulacji”<sup>60</sup>. Przez „hiper-rzeczywistość” Baudrillard rozumie „generowaną przez modele rzeczywistość bez źródła ani realności”<sup>61</sup>.

Baudrillard opisuje w innym miejscu tzw. „symulaty symulacji: oparte na informacji, modelu, cybernetycznej grze. Ich celem jest maksymalny efekt, hiper-rzeczywistość, kontrola totalna”<sup>62</sup>. Wyraża obawy, że nadejście ery hiper-rzeczywistości oznacza „koniec sf”, ponieważ „znika coś takiego jak zasada realności”<sup>63</sup>. Skoro brakuje podstawowej rzeczywistości, science fiction traci podstawy, bo czy można mierzyć „fantazję” inaczej, niż porównując ją z „rzeczywistością”?

Wobec tego jak działa symulacja w *Matriksie*? W filmie rok 2199 i wojna z

57 Tamże, str. 48-50.

58 Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, str. 1.

59 Tamże, str. 6.

60 Tamże, str. 12.

61 Tamże, str. 1.

62 Baudrillard, „*Simulacra and Science Fiction*”, str. 309.

63 Tamże, str. 311.

inteligentnymi maszynami spustoszyła ziemię. Głęboko pod ziemią odbywa się hodowla ludzi, którzy są źródłem energii dla maszyn i trwają w swoim embrionalnym stanie śniąc, że żyją w amerykańskim mieście z roku 1999. Ten świat snu, pod nazwą Matrix, jest symulacją komputerową, która ma zapewnić uległość ludzkiej populacji.

Garstka ludzi pozostała w prawdziwym świecie i walczy z maszynami. Morfeusz, przywódca buntu, przemierza w poduszkuwcu podziemie niczym kapitan Nemo u Juliusza Verne'a. Morfe wraz załogą ratuje z Matriksa Thomasa Andersona, który za dnia jest programistą komputerowym w dużej korporacji, a nocą – wyjętym spod prawa hakerem o przezwisku Neo. Morfeusz jest przekonany, że Anderson jest „Wybrańcem” zapowiadany przez Wyrocznię, człowiekiem, który może pokonać agentów. Neo, którego imię jest anagramem „Jedynego” („One”), nie wie, że żyje w symulowanej rzeczywistości. Musi być najpierw wyciągnięty z Matriksa, narodzić się w prawdziwym świecie, przejść reedukację i trening.

Najpierw sam Morfeusz tłumaczy Neo naturę Matriksa.

MORFEUSZ: Chcesz wiedzieć, co to jest? Matrix jest wszędzie, otacza nas ze wszystkich stron nawet tu, w tym pokoju. Możesz go zobaczyć w oknie albo na ekranie telewizora. Czujesz go, gdy idziesz do pracy albo do kościoła, albo gdy płacisz podatki. To jest świat, który postawiono ci przed oczami, żebyś nie widział prawdy.

NEO: Jakiej prawdy?

MORFEUSZ: Że jesteś niewolnikiem, Neo. Jak wszyscy urodziłeś się w niewoli, w więzieniu, którego nie wyczuje twój węch, smak ani dotyk. W więzieniu dla twojego umysłu.

*Matrix* mówi o tym, co Baudrillard nazwałby „czwartym stopniem symulacji”, pozbawionym związku z rzeczywistością. Otóż świat codziennej egzystencji Neo jest kompletnie fałszywy, Urojony, bezpodstawny i bez związku z rokiem 2199 (choć bardzo przypomina świat, w którym żyją widzowie). Maszyny stworzyły wirtualną rzeczywistość symulatu świata z roku 1999, świata, którego nie ma w przyszłości. Jak mówi Baudrillard, opisując niemalże ten film: „Rzeczywistość powstaje ze zminiaturyzowanych komórek, matryc, banków pamięci, modeli sterowania – może być powielana z nich w nieskończoność”<sup>64</sup>.

Według Baudrillarda w erze elektroniki „to rzeczywistość stała się naszą prawdziwą utopią – ale utopią, która nie leży już w dziedzinie możliwości, i którą można jedynie śnić jak sen świata o utraconym przedmiocie”<sup>65</sup>. Rzeczywistość, sądzi Baudrillard, została zastąpiona przez elektroniczne i inne formy symulacji, przez „modele rzeczywistości bez źródła i

---

64 Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, str. 2.

65 Baudrillard, *Simulacra and Science Fiction*, str. 123.

realności”<sup>66</sup>. Realność została utracona bezpowrotnie i, nawet bardzo tego pragnąc, nie możemy już rozróżnić symulacji i rzeczywistości. Gdy na przykład próbujemy wrócić do tego, co uważamy za rzeczywistość, znajdujemy nie krajobraz, lecz park krajobrazowy. Sztuczny zastąpił „naturalny”. Stąd utopia, dziedzina rzeczywistości, nie może już istnieć w przyszłości, lecz tylko w przeszłości, co stwarza problemy dla science fiction – literatury i filmu, które wybiegają w przyszłość. „Zapewne science fiction cybernetycznej i hiperrealnej ery wyczerpuje się w sztucznym wskrzeszaniu ‘historycznych’ światów i może jedynie rekonstruować in vitro, aż do najmniejszego szczegółu, obrzeża dawnego świata, zdarzenia, ludzi i ideologie przeszłości, wyzbyte znaczenia i pierwotnego działania, lecz mające minioną prawdą”<sup>67</sup>.

Stąd w *Matriksie* świat z roku 2199 woli żyć w nieprzemijającym roku 1999. Jak Baudrillard mówi w innym miejscu, Amerykanie żyją w „nieprzerwanej symulacji”<sup>68</sup>. Innymi słowy, wedle hiperbolicznego, pesymistycznego poglądu Baudrillarda, zdążyliśmy już zastąpić rzeczywistość hiper-rzeczywistością, Ameryka jest w awangardzie tego ruchu, a przyszłość nie przyniesie powrotu realności, lecz coraz więcej i więcej symulacji. Również *Matrix* wydaje się ostrzegać, że nie tylko dla postaci występujących w filmie, ale także dla jego widowni, rok 1999 jest światem snu, symulacją czwartego rzędu. Zdaniem Slavoja Oineka *Matrix* nie mówi o przyszłości, lecz o nierealności współczesnej Ameryki w opresywnym, wszechogarniającym świecie elektronicznego kapitalizmu: „Materialna rzeczywistość, doświadczana i widziana przez nas wszystkich jest wirtualna, generowana i koordynowana przez gigantyczny komputer, do którego wszyscy jesteśmy podłączeni”<sup>69</sup>. Oinek podziela zdaje się pesymizm Baudrillarda i ma skłonność do podobnie zdecydowanych i hiperbolicznych wypowiedzi na temat współczesnych realiów. Dystopijne metafory science fiction wywarły silny wpływ na dzisiejsze teorie.

To wirtualne więzienie w filmie powinno wobec tego przypominać naszą teraźniejszość, świat, który zarówno widzowie, jak i masy w filmie akceptują, mimo że jest odległy od utopijnego i nie tylko nierealny, ale i nieszczęśliwy. Wiele za tym przemawia w samym filmie. Łatwo wykazać, że *Matrix* jest protestem przeciw życiu w pudełkach na piętrach biurowców, przeciw temu rodzajowi sztucznego życia, które musi odrzucić Neo. Agent Smith, jeden ze świadomych programów nadzorujących *Matrix* powiedział Morfeuszowi:

„Czy zatrzymałeś się kiedyś Morfeuszu, żeby to zobaczyć? Zachwycić się tym pięknem. To geniusz. Miliardy ludzi przeżywają życie... w nieświadomości. Czy wiedziałeś, że pierwsza wersja Matriksa miała być doskonałym światem człowieka? Gdzie nikt by nie cierpiał, a wszyscy by byli szczęśliwi? To była katastrofa. Program

---

66 Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, str. 1.

67 Baudrillard, *Simulacra and Science Fiction*, str. 123.

68 Baudrillard, *America*, str. 76-77.

69 Oinek, str. 25.



był odrzucany. Traciliśmy całe zbiory. Niektórzy sądzą, że do opisu waszego idealnego świata brakowało nam języka programowania. Ale ja jestem przekonany, że jako gatunek ludzie rozpoznają rzeczywistość po cierpieniach i nieszczęściach. Doskonały świat był snem, z którego wasz prymitywny mózg nieustannie próbował się budzić. Dlatego Matrix zmienił się w to: szczyt waszej cywilizacji. Mówię „waszej cywilizacji”, bo od kiedy zaczęliśmy myśleć za was, w rzeczywistości stała się nasza, o co, oczywiście, w tym wszystkim chodzi.”

Ci spośród widzów, którzy nie czytali Baudrillarda ani o nim nie słyszeli (czyli prawie wszyscy, jak sądzę), uznają, że *Matrix* jest kolejną wariacją na temat rzeczywistość a fantazja, ze względu na wzmianki dotyczące *Alicji w krainie czarów* i *Czarnoksiężnika z krainy Oz*, skoro w obydwu pojawia się idea dwóch światów, świata realnego i świata jak ze snu. W tych dwóch książkach bohaterowie zaczynają jednak od rzeczywistego świata, a potem przenoszą się w świat marzeń, natomiast Neo odbywa podróż w odwrotnym kierunku, gdyż świat, który początkowo uważa za realny, okazuje się komputerową symulacją. Weźmy na początek wzmianki dotyczące *Alicji w krainie czarów*, gdy Morfeusz każe Neo „iść za białym królikiem”, a później mówi: „Wyobrażam sobie, że musisz się czuć jak Alicja, która wpada do króliczej nory”. Morfeusz daje Neo do wyboru dwie pigułki, czerwoną i niebieską, mówiąc: „Wybierz czerwoną pigułkę, a zostaniesz w krainie czarów i pokażę ci, jak głęboko sięga królicza nora”. Gdy natomiast Neo po zażyciu czerwonej pigułki pyta, co się dzieje, Cypher mówi „Trzymaj się mocno Dorotko, bo właśnie znika Kansas”. Kiedy Neo widzi swoje odbicie w lustrze, jego rzeczywistość zaczyna się rozpuszczać. Lustro staje się płynne i ręka Neo [jakby] przez nie przechodzi, co przypomina *Po drugiej stronie lustra*.

*Matrix*, podobnie jak *Gwiezdne wojny*, jest postmodernistycznym pastiszem ułamków i części kultury popularnej<sup>70</sup>. „Wachowscy wykazali się godnym uwagi sprytem w swojej międzykulturowej grabieży. *Matrix* jest eklektyczną mieszanką mitologicznych zapożyczeń – począwszy od Biblii aż po filmy akcji z Hong Kongu – jakiej próżno by szukać od czasu pierwszej części *Gwiezdných wojen*.”<sup>71</sup> *Matrix* pożyczka pojęcia, obrazy, stworzenia, kostiumy od wielu filmów science fiction. Oto one.

- ◆ *Odyseja kosmiczna 2001* (1968): obdarzony świadomością komputer o złych zamiarach przejmując władzę i zaczyna zabijać ludzi.
- ◆ *Ucieczka Logana* (1976): świat jest zniszczony wojną, a resztkę ludzkości żyje w mieście pod gigantyczną kopułą, ale ludzie są zabijani, gdy dochodzą do trzydziestki.
- ◆ *Gwiezdne wojny* (1977): zwykły śmiertelnik odkrywa, że ma nadludzką moc i może być tym, który uratuje świat.

---

<sup>70</sup> Gordon, str. 314-315.

<sup>71</sup> Mitchell.

- ◆ *Obcy: Ósmy pasażer Nostromo* (1979): obcy stwór dostaje się do ludzkiego ciała, zaś w ciele Neo zostaje umieszczona pluskwa.
- ◆ *Tron* (1982): bohater zostaje uwięziony w komputerze i musi walczyć, żeby pokonać Główny Program Sterujący i wydostać się z pułapki.
- ◆ *Łowca androidów* (1982): nie można odróżnić wyprodukowanych, symulowanych ludzi (replikantów) od prawdziwych.
- ◆ *Terminator* (1984) i *Terminator 2: Dzień sądu* (1991): rządzą maszyny, które wyniszczają ludzi, dopóki ci nie podejmują walki.
- ◆ *Pamięć absolutna* (1990): bohater nie potrafi odróżnić zaprogramowanego świata snu od rzeczywistości.
- ◆ *Faceci w czerni* (1997): agenci ubierają się jak faceci w czerni.

*Matrix*, oprócz *Alicji w krainie czarów* i *Czarnoksiężnika z krainy Oz*, czerpie z innych źródeł literackich, takich jak *Dwadzieścia tysięcy mil podwodnej żeglugi* Juliusza Verne’a (Morfeusz w swoim poduszkowcu przypomina kapitana Nemo), 1984 George’a Orwella (totalitarna władza szpieguje bohatera, który kontaktuje się z opozycyjnym podziemiem) i opowiadania „I Have no Mouth and I Must Scream” Harlana Ellisona (oszałały komputer rozpoczyna trzecią wojnę światową, po czym więzi pod ziemią kilka pozostałych przy życiu osób i sadystycznie je torturuje; na koniec pozbawia bohatera ust, co Agent Smith zrobił z Neo w scenie przesłuchania).

Wielki wpływ na Wachowskich miały również inne media, zwłaszcza komiksy, powieści obrazkowe (japońska manga), japońska animacja, muzyka, reklama telewizyjna, reklamy poświęcone modzie i filmy akcji z Hong Kongu. „Wachowskiemu udało się przełożyć wrażliwość komiksu na język filmu”<sup>72</sup>. Obaj bracia pisywali [scenariusze] dla komiksu Marvel; początkowo *Matrix* miał być komiksem i zachował graficzną siłę wyrazu tego medium. Zatrudnieni przez Wachowskich rysownicy komiksów „mieli narysować cały film i stworzyć biblię filmu z precyzyjnych storyboardów”<sup>73</sup>. John Gaeta, szef efektów specjalnych, mówi o Wachowskich: „Mają prawdziwego świra na punkcie komiksów i wiele z ich pomysłów na filmowanie scen bierze się właśnie stąd – japanimacja [Japanimation] i zboczeni rysownicy komiksów”<sup>74</sup>. Operator, Bill Pope, podziela tę miłość do komiksów, a karierę zaczynał od reklamówek i wideoklipów, zanim został autorem zdjęć do filmów science fiction, takich jak *Darkman* i *Army of Darkness* [*Armia ciemności*].

*Matrix*, podobnie jak *Gwiezdne wojny*, spaja opowieść o mesjaszu albo pastisz wielu takich opowieści z mitem o narodzinach bohatera<sup>75</sup>. Jest chrześcijańską alegorią, bowiem Neo to mesjasz zapowiadany przez proroków, który wyzwoli ludzkość ze świata

---

<sup>72</sup> Mitchell.

<sup>73</sup> Probst, str. 32.

<sup>74</sup> Magid, str. 46.

<sup>75</sup> Magid, str. 46.

skomputeryzowanych snów. Są jeszcze imiona kojarzące się z chrześcijańską symboliką, takie jak Trinity lub Cipher (to przypomina Lucyfera, chociaż Cypher działa raczej jak Judasz). Autor zdjęć Bob Pope mówi: „To dość złożona opowieść o Chrystusie, ale zdaniem Wachowskich i moim, najlepszym rodzajem komiksu jest opowiadanie o narodzinach, opisujące początki superbohatera, takiego jak Daredevil lub Spiderman. *Matrix* jest opowiadaniem o narodzinach Neo”<sup>76</sup>.

Baudrillard jest wobec tego tylko jednym z elementów wśród wielu warstw intertekstualnych *Matriksa*. Pozostaje pytanie, czy *Matrix* rzeczywiście jest intelektualnym filmem akcji, czy też, jak napisał jeden z recenzentów, „mętną i pretensjonalną mieszaniną literackiej teorii postmodernizmu, efektów specjalnych zwalających z nóg i heroizmu Supermana?”<sup>77</sup>. Ponadto, jak głębokie u Wachowskich jest rozumienie Baudrillarda? Czy sięgnęli po Baudrillarda, by przyłożyć na swym dziele intelektualną pieczęć, na którą film nie zasługuje?

\* \* \*

Przede wszystkim, co to jest intelektualny film akcji? I co odróżnia prawdziwy intelektualny film akcji od udawanego? W tym, że popularne media, takie jak komiksy, TV i filmy, czerpią ze współczesnej teorii kultury i literatury nie ma nic złego, podobnie jak w tym, że twórcy „wysokiej kultury”, Saul Bellow, Philip Roth i Thomas Pynchon, cytują kreskówki, seriale telewizyjne lub filmy. W epoce postmodernizmu rządzi eklektyzm i granice pomiędzy „wyższą” i „niższą” kulturą stają się płynne. Jak w przypadku *Gwiezdných wojen* i serii *Star Trek*, dziesiątki artykułów a nawet seminaria uniwersyteckie poświęcone filozoficznemu, religijnemu i naukowemu aspektom *Matriksa* przemawiają na jego korzyść. Film science fiction, taki jak *Terminator*, z równie ciekawą akcją i tematyką nic podobnego nie zdziałał.

P. Chad Barnett sądzi, że *Matrix* odnawia cyberpunk, przywracając mu „awangardowy rys i inteligentną postmodernistyczną estetykę”<sup>78</sup>. Zapewne pod wpływem Frederica Jamesona, neomarksisty i krytyka, Barnett chwali film za polityczną wymowę „trafnego poznawczego odwzorowania przestrzeni świata ponadnarodowego kapitału. Film... pozwala widzowi zrozumieć własną tożsamość indywidualnego i zbiorowego podmiotu oraz odzyskać zdolność do działania i do walki...”<sup>79</sup>. Innymi słowy, Barnett wierzy, że *Matrix* ma politycznie radykalny potencjał i może skłonić widzów do zwarcia szeregów i wystąpienia przeciw systemowi kapitalistycznemu.

Uważam jednak, że takie rozumienie *Matriksa* jest zbyt utopijne. Film może być ostrzeżeniem w sprawie wirtualnej rzeczywistości, lecz od radykalizmu jest bardzo odległy. Mimo że Wachowscy we własnych oczach mogą być rebeliantami, jak Morfeusz i Neo

---

76 Probst, str. 33.

77 Hoffman.

78 Tamże, str. 362.

79 Tamże, str. 372.

(„zasadniczo odrzucamy system”<sup>80</sup>), naprawdę są, jak George Lucas, integralną częścią systemu Hollywood. *Matrix*, tak jak *Gwiezdne wojny*, jest kolejnym produktem kina akcji, które, jak saga Goerge’a Lucasa, odwołuje się do jasno zarysowanego przeciwieństwa dobra i zła, obiecuje nadejście mesjasza triumfującego przez knock out. Jednak nadzieja na odmianę losu wskutek interwencji mesjasza powstrzymuje myśl polityczną i odbiera wolę politycznego działania. Jeden z krytyków wyraża sprzeciw wobec „tego całego mesjanistycznego podtekstu – myśli, że jeden bohater może zmienić świat pogrążony w hiper-realności”<sup>81</sup>. Uważam, że właśnie ten mitologiczny, mesjanistyczny podtekst, obecny także w *Gwiezdnym wojnach*, tłumaczy, dlaczego *Matrix* jest filmem kultowym. Łączy on w sobie starą mitologię przyjscia mesjasza z nową, opisującą rzeczywistość wirtualną i tworzy nowego religijnego bohatera. *Matrix* ma tę samą rzekomą głębię, sztuczny dialog i wydźwięk religijnej alegorii co seria *Gwiezdne wojny*. Mimo że sprzedaje idee, *Matrix* jest pozbawiony intelektualnej i filozoficznej głębi. Znow, jak w *Gwiezdnym wojnach*, niemal wszystkie jego idee są zapożyczone. Część z nich mogła być ukłonem w stronę krytycznej teorii postmodernizmu, ale widownia braci Wachowskich to nie wąska elita czytelnikowi Baurdillarda, lecz „pokolenie wykarmione na komiksach i komputerach”<sup>82</sup>, które domaga się szybkiej i brutalnej akcji. Wielu krytyków narzekało, że „Czasami *Matrix* bardziej przypomina grę wideo niż film”<sup>83</sup> albo wyraża „skrajny cybereskapizm”<sup>84</sup>. Jeden z recenzentów zauważył „dość jaskrawą sprzeczność w filmie, który tak bardzo opiera się na cyfrowych efektach specjalnych, a zarazem piętnuje zło konstruowanej komputerowo rzeczywistości”<sup>85</sup>. Jest także pewna sprzeczność w filmie, który ostrzega przed triumfem komputerów, ale pokazuje, że „ostateczne oświecenie można osiągnąć dzięki umiejętnościom, które zostały wczytane”<sup>86</sup>.

Co więcej, ostatnio kino akcji w wydaniu Hollywood potrzebuje takiego widowiska i tyle przemocy, że graniczy to z bezmyślnością. Nie sprzeciwiam się przemocy w kinie jako takiej – wielką literaturę i film często wypełnia przemoc – dopóki przemoc jest konieczna i posuwa naprzód całą opowieść i rozwija temat. Weźmy na przykład „ultrabrutalny” film Stanleya Kubricka *Mechaniczna pomarańcza* (1971). Ten film, podobnie jak powieść Anthony Burgessa, na której został oparty, jest rozumną medytacją o istocie wolnej woli, przemocy jednostki i przemocy państwa.

Sądzę jednak, że widz *Matrixa* odczuwa głównie przyjemność nie intelektualną, lecz emocjonalną, dzięki nowym efektom wizualnym i wyczynom kaskaderskim oraz akcji. Mówi Larry Wachowski: „Przemoc niesie wiele niewiarygodnych i pięknych obrazów i sądzę, że może być świetnym środkiem narracji. Filmowcy wymyślili zdumiewająco bogaty język przemocy. Na przykład to, co John Woo potrafi zrobić z przemocą, uważam za świetne.

---

80 The Matrix DVD.

81 „E-Files”, str. 347.

82 Maslin.

83 Maslin.

84 Maslin.

85 Hoffman.

86 Newman.

Wzniósł obrazy przemocy na wyższy poziom. Coś podobnego chcieliśmy zrobić w *Matriksie*<sup>87</sup>. Ta przemoc spodobała się wielu widzom i recenzentom: „*Matrix* przedstawia sceny najbardziej frenetycznej akcji w amerykańskim kinie”<sup>88</sup>, ale inni uznali, że pod koniec „film pogrąża się w przerażającym nihilizmie... gdy dobrze uzbrojony bohater zabiera się do uwalniania ludzkości, zabijając jak największą liczbę ludzi”<sup>89</sup>.

Kłopoty z przemocą dla samej przemocy mają ostatnio liczne filmy science fiction, reprezentujące kino akcji, takie jak *Pamięć absolutna* (1990) Paula Verhoevena, który próbuje połączyć rozważania, jakie o chwiejnej naturze rzeczywistości prowadził Philip K. Dick z filozofią Arnolda Schwarzeneggera: „Tłuc głowy jak orzechy i wykosić wszystkich z karabinu maszynowego”. Film Verhoevena *Starship Troopers* [*Żołnierze kosmosu*] (1997) na – podstawie powieści Heinleina, usiłuje ośmieszyć militarystyczne, i faszystowskie społeczeństwo przyszłości, ale traci moc szyderstwa, kiedy podpisuje się pod ślepym heroizmem wojennym bohaterów i przeradza w spektakl ćwiartowania i rozlewu krwi. Powieść Heinleina opisuje, co prawda, militarystyczne społeczeństwo, jednak bez zacięcia satyrycznego i większej części tego rozlewu krwi. *Łowca androidów* (1982) i *Raport mniejszości* (2002) oparte na powieściach Philipa K. Dicka są moim zdaniem bardziej mydlącymi filmami akcji science fiction niż *Pamięć absolutna*, *Żołnierze kosmosu* czy *Matrix*. Przemoc w *Łowcy androidów* na przykład jest celowo wymuszona i odpychająca, ponieważ bohater tropi i zabija zbiegłych „replikantów”, wyprodukowanych ludzi, którzy są nie do odróżnienia od prawdziwych, umierają powolną śmiercią i cierpią prawdziwy ból. Zaś morderstwa w *Raporcie mniejszości* są pokazywane z wyprzedzeniem, a potem wielokrotnie odtwarzane we fragmentach, tak by kojarzyły się z urazem jak powracające koszmary. Przemoc w obu tych filmach służy rozwinięciu pewnej myśli.

Natomiast w *Matriksie* hiper-rzeczywistość odwraca uwagę od hiper-przemocy. Przykładowo, skoro film nagina rzeczywistość i przypomina grę wideo, nie bierzemy poważnie rzezi policjantów w scenie sprzed wejścia do wind. Technicznie scena ta zdumiewa i porywa przy oglądaniu, ale jest niepokojąca w swojej wymowie. Policjanci są jak anonimowe cele w grze wideo, które istnieją tylko po to, żeby do nich strzelać. Z miejsca zapominamy, że za tymi policjantami z wirtualnej rzeczywistości stoją prawdziwi ludzie. Jeden z recenzentów wskazywał na niepokojące podobieństwa pomiędzy tą sceną w *Matriksie* i rzeczywistą masakrą w Columbine High School, łącznie z czarnymi płaszczami i szybkostrzelną bronią automatyczną<sup>90</sup>. Gdy Dino Felluga pyta w poprzednim eseju: „Czy świadome użycie teorii postmodernizmu pozwala Wachowskiom uniknąć zarzutu, że stworzyli zaledwie eskapistyczną opowiastkę?” – odpowiadam: „Nie sądzę”.

Wracając do drugiej sprawy, do jakiego stopnia *Matrix* odzwierciedla idee Baudrillarda?

---

87 Probst, str. 33.

88 Covert.

89 Hoffman.

90 Jones, str. 36-37.

W jakim stopniu *Matrix* jest zgodny z jego wnioskami? Na pierwsze pytanie odpowiem, że jest wyraźnie pod wpływem idei Baudrillarda, ale tak je rozwadnia, że przestają odzwierciedlać jego myśl. A na drugie odpowiem, że *Matrix* nie jest zgodny z wnioskami Baudrillarda, gdyż pokazuje nierealny świat narzucony ludziom (podczas gdy narzucamy go sobie sami) oraz daje nadzieję powrotu do rzeczywistości, który, zdaniem Baudrillarda, przestał być możliwy.

W pewnym sensie *Matrix* jest uproszczonym i przygodowym ujęciem *Simulacra and Simulation*. W filmie są dwa światy: rzeczywisty świat Matriksa, czyli komputerowa symulacja 1999 roku oraz świat z roku 2199 po apokalipsie na Ziemi, a ponad to – ścisły podział na oba te światy. Podział ten jest bardzo jasny wizualnie. Według wypowiedzi Billa Pope, autora zdjęć, obrazy nieba w świecie Matriksa są komputerowo wzmocnione tak, żeby uzyskać biel. „Ponadto, ponieważ chcieliśmy, żeby rzeczywistość w Matriksie była nieciekawa... czasem używaliśmy zielonych filtrów.” Natomiast „Świat przyszłości jest zimny, ciemny i wstrząsany piorunami, więc nasze błyskawice są trochę bardziej niebieskie i jest ciemno jak w piekle. Rzeczywistość w przyszłości jest bardzo mroczna”<sup>91</sup>. Krytyk David Lavery zauważył, że „W *Matriksie* doskonale wiemy gdzie jest prawdziwy świat... przedstawiany Neo przez Morfeusza ‘Witaj w prawdziwym świecie’. Prawdziwy (świat istnieje, nawet jeśli obowiązują prawa ‘symulatorów trzeciego rzędu’ Baudrillarda, a sztuka filmowa... może go przedstawiać i opowiadać bohaterską przypowieść o jego odzyskaniu”<sup>92</sup>.

*Matrix* zatem upraszcza Baudrillarda. *Simulacra and Simulation* słusznie lub nie głosi, że poza symulacją nie ma żadnego świata, żadnej podstawowej rzeczywistości, którą można by odzyskać. Rzeczywistość przeminęła. „Faktycznie nie jest to już rzeczywistość, bo żadne wyobrażenie już jej nie zawiera. Jest to kiper-rzeczywistość”<sup>93</sup>. Zamyśl Wachowskich w *Matriksie* bardziej przypomina dziewiętnastowieczną powieść romantyczną z podziałem na dwa światy: fałszywy świat pozorów, który przesłania lub ukrywa świat prawdziwy. Gdy rozwiejemy iluzję, znajdziemy się w prawdziwym świecie. Jest to stare rozróżnienie pomiędzy przejawem i rzeczywistością.

Nie zgadzam się z Dino Fellugą, że Wachowscy chcą rozmazać w filmie granicę pomiędzy światem Matriksa i „prawdziwym światem”. To by niepotrzebnie zbijało z tropu widzów, z których część i tak już pogubiła się w tym filmie.

Pomijając powrót do rzeczywistości w filmie, warto zaznaczyć, że mesjanistyczny podtekst także jest sprzeczny z pesymizmem Baudrillarda, który ogłosił zwycięstwo hiper-rzeczywistości. Nie ma żadnego powodu, żeby takiego myśliciela jak Baudrillard podnosić do rangi proroka ani żeby artysta musiał niewolniczo ulegać ideom jakiegoś teoretyka. Kiedy jednak film czyni aluzje do teoretyka, którego najwyraźniej rozumie opacznie i rozmyślnie upraszcza, traci nieco ze swojej intelektualnej godności. Jeden z krytyków napisał: „Kiedy

---

91 Probst, str. 33.

92 Lavery, str. 155.

93 Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, str. 2.

film przyznaje, że jest tylko spektaklem, jestem gotów wyłączyć swój czujnik bezsensu i po prostu dobrze się bawić; ale kiedy udaje, że ma silną kognitywno-ideacyjną składową (cytując na przykład Baudrillarda), a ona jest niedowarzona i zepsuta, zaczynam syczeć”<sup>94</sup>.

Tak więc, mimo że *Matrix* bawi nas i zastanawia, zwłaszcza przez swoją wielką i szaloną metaforę fałszu „rzeczywistości”, zmuszony jestem uznać go za nieudaną próbę „intelektualnego filmu akcji”, gdzie spektakl czasami przeczy ideom, które głosi.

## ŹRÓDŁA

### KSIĄŻKI

Baudrillard, Jean, *America*, translated by Chris Turner (London and New York: Verso, 1988).

Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation* translated by Sheila Faria Glaser (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994).

Gibson, William, *Neuromancer* (New York: Ace 1984).

Hayles, N. Katherine, *How We Become Posthuman: Virtual Dobies in Cybernetics, Literature and Informatics* (Chicago, The University of Chicago Press, 1999).

Markley, Robert, „Introduction”, *Virtual Realities and Their Discontents*, Robert Markley, ed. (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996), pp. 1-10.

Poster, Mark, „Theorizing Virtual Reality: Baudrillard and Derrida”, *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Marie-Laure Ryan, ed. (Bloomington: Indiana University Press, 1999), pp. 42-60.

### ARTYKUŁY

Anthony, Ted, „At the Movies: *The Matrix*”, Associated Press (March 30, 1999).

Baudrillard, Jean, „Simulacra and Science Fiction” transl. By Arthur B. Evans, *Science-Fiction Studies* 18.3 (November, 1991), pp. 309-313.

Barnett, P. Chad, „Reviving Cyberpunk: (Re)Constructing the Subject and Mapping Cyberspace in the Wachowski Brother’s Film *The Matrix*”, *Extrapolation* 41.4 (Winter 2000), pp. 359-374.

Csicsery-Ronay Jr., Istvan, „The SF of Theory: Baudrillard and Haraway”, *Science-Fiction Studies* 18.3 (November, 1991), pp. 387-404.

Covert, Collin, „*Matrix* mates science fiction and style”, *Variety* (September 24, 1999), pp. 3E.

„E-Files, The”, *Science-Fiction Studies* 18.3 (July, 1999), pp. 346-349.

---

94 „The E-Files”, str. 349.

Gordon, Andrew, „Star Wars: A Myth for Our Time”, *Literature/Film Quarterly* 6.4 (Fall 1978), pp. 314-326.

Hoffman, Adina, „Matrix’s Shallow Profundities”, *The Jerusalem Post*, (July 19, 1999, Arts), pp. 7.

Jones, Kent, „Hollywood et la sage du numérique: A propos de *Matrix* et de *La Menace fantôme*”, *Cahiers de Cinema*, 537 (July/August 1999), pp. 36-39.

Lavery, David, „From Cinespace to Cyberspace: Zionists and Agents, Realists and Gamers in *The Matrix* and *ExistenZ*”, *Journal of Popular Film and Television* 28.4 (Winter 2001), pp. 150-157.

Magid, Ron, „Techno Babel”, *American Cinematographer* 80.4 (April 1999), pp. 46-48.

Maslin, Janet, „The Reality Is All Virtual, and Densely Complicated”, *The New York Times* (March 31, 1999), p. E1.

Mitchell, Elvis, „The Wachowski Brothers”, *Esquire* (March 2000), p.224.

Newman, Kim, „Rubber Reality”, *Sight and Sound* 9.6 (June 1999), pp. 8-9.

Nichols, Peter M., „Home Video: More to Satisfy *Matrix* Mania”, *The New York Times* (November 9, 2001), p. E26.

Porush, David, „Hacking the Brainstem: Postmodern Methaphysics and Stephenson’s *Snow Crash*”, *Virtual Realities and Their Discontents*, Robert Markley, ed. (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1999), pp. 107-141.

Probst, Christopher, „Welcome to the Machine”, *American Cinematographer* 80.4 (April 1999), pp. 32-36.

Oinek, Slavoj, „The Desert of the Real”, *In These Times* (October 29, 2001), pp. 25-27.

## **WITRYNY**

*Matrix Unfolded* [www.suspensionofdisbelief.com/matrix/faq.html](http://www.suspensionofdisbelief.com/matrix/faq.html). December 14, 2001.



PETER B. LLOYD

# SPIĘCIA W MATRIKSIE... I JAK GO NAPRAWIĆ

*Dlaczego właściwie bohaterowie muszą dostawać się do Matriksa przez sieć telefoniczną (która przecież nie istnieje)? Co dzieje się naprawdę, gdy Neo bierze czerwoną pigułkę (która również nie istnieje)? Skąd Matrix wie, jak smakuje pieczony kurczak? Technolog i filozof Peter Lloyd odpowiada na te i inne pytania.*

Jak wykazują eseje zebrane w tej książce, bracia Wachowscy chcą, żeby Matrix oddziaływał na wielu poziomach. Starannie opracowali filozoficzne odniesienia, religijne symbole i spekulacje naukowe w swoim filmie. Pozostało jednak kilka zagadek, które wydają się nie mieć sensu lub być w sprzeczności z prawami nauki. Do tych domniemanych usterek można zaliczyć:

- ◆ Bioport – jak gniazdko w twojej głowie może sterować twoimi zmysłami? Jak może być osadzone, żeby cię nie zabić?
- ◆ Czerwona pigułka – skoro pigułka jest wirtualna, jak może wyrzucić Neo poza Matrix?
- ◆ Elektrownia – czy ludzie naprawdę mogą być źródłem energii?
- ◆ Wejście i wyjście z Matriksa – dlaczego rebelianci potrzebują telefonów, by wejść i wyjść z Matriksa?
- ◆ Pluskwobot – co robi pluskwobot?
- ◆ Postrzeganie w Matriksie – skąd maszyny wiedzą jak smakuje pieczony kurczak?
- ◆ Panowanie Neo nad avatarom – czy Neo umie latać?
- ◆ Świadomość w Matriksie – czy maszyny w Matriksie są żywe i mają świadomość? Czy też są tylko maszynami, inteligentnymi, lecz pozbawionymi umysłów?

Na tego rodzaju pytania odpowiadamy w tym eseju i pokazujemy, jak te domniemane usterki można usunąć.

## **BIOPORT**

Czy maszyny rzeczywiście mogą wytwarzać świat poprzez bioport? I jak on działa? Bioport daje komputerom Matriksa pełny dostęp do informacyjnych kanałów mózgu. Mieści się na tylnej stronie szyi, prawdopodobnie między kością potyliczną u podstawy czaszki i pierwszymi kręgami szyjnymi. Kable mogłyby wchodzić przez miękką chrząstkę, podłożoną pod czaszkę spoczywającą na kręgosłupie i biec ku górze przez wielki otwór, którym rdzeń kręgowy wchodzi do wnętrza czaszki. Dzięki temu można uniknąć przewiercania kości oraz zachować mechaniczną i biologiczną osłonę czaszki w stanie nienaruszonym. Dziecko, któremu zakłada się bioport, przetrwa tę operację z łatwością.

Bioport kończy się lasem elektrod oplatających cały mózg. U oseska izolowana wiązka drucianych nitek jest wpychana przez bioport do głowy. Po wejściu do jamy czaszki ta izolacja zostanie podciągnięta i nitki rozchylą się jak kwiat dmuchawca, delikatnie wnikać w rozwijającą się korę. Z izolacji wewnętrznej wysuwają się drzewiaste struktury włókien poszczególnych elektrod. Gdy izolowana nić zbliża się do powierzchni mózgu, uwalnia tysiące takich elektrod. U noworodka komórki nerwowe mają niewiele synaptycznych połączeń, więc cienkie elektrody mogą wnikać, nie powodując urazów.

Dzięki elektrodom rozmieszczonym w całym mózgu Matrix mógłby przekazywać sygnały zmysłowe do jednego z dwóch miejsc: albo do dróg nerwowych, albo w głąb labiryntu, jaki tworzy mózg. Na przykład wzrok mógłby być sterowany przez elektrody umieszczone w nerwach wzrokowych na miejscach, w których wchodzi do mózgu. Sztuczne sygnały mogą przepływać następnie do kory wzrokowej w tylnej części mózgu, która odbierze je, tak jakby pochodziły z oczu. I odpowiednio, także nerwy motoryczne wychodzące na zewnątrz mogą mieć podobne elektrody na granicach pomiędzy mózgiem i czaszką. Ten prosty układ zachowuje największą zgodność z naturalnym stanem mózgu. Jednak nie stanowi jedynej możliwości. Elektrody mogą być zaczepione w głębszych obszarach mózgu, omijając pierwszy etap w korze wzrokowej. Upraszcza to w znacznym stopniu przetwarzanie danych. W normalnej percepcji większość informacji przychodzących nie jest przetwarzana; informacja, na którą nie zwracamy uwagi, jest filtrowana. Jeżeli Matrix będzie przekazywać informację wprost do wyjściowych aksonów kory zmysłowej – a nie na wejścia tej kory – zaoszczędzi sobie pracy nad wieloma szczegółami.

W jednej ze scen dowiadujemy się, którą metodę stosuje Matrix. Neo budzi się w zbiorniku, wyrywa rurę tlenową i pokarmową, wydobywa się z galaretowatego płynu na zewnątrz i – postrzega świat. Fakt, że widzi i słyszy, świadczy o tym, że kora wzrokowa i słuchowa jest w porządku. Nie byłoby to możliwe, gdyby Matrix przekazywał dane zmysłowe

do głębszych części mózgu. Wtedy kora zmysłowa zostałaby ominięta; nigdy by nie odbierała żadnych bodźców i uległaby zanikowi. Neo obudziłby się głuchy i ślepy, bez zmysłów smaku i zapachu, czucia dotyku i ciepła na skórze, nie wiedząc, w jakiej pozycji jest ciało oraz co robią ręce i nogi. Matrix musi raczej wprowadzać dane wzrokowe w miejscu, gdzie nerw wzrokowy z gałki ocznej wchodzi do mózgowcaszki, a nie do ośrodków przetwarzania obrazu. Podobnie zdolność Neo do chodzenia i posługiwania się rękami wskazuje, że kora motoryczna także jest rozwinięta i działa poprawnie. Nawet mózdzek, odpowiedzialny za zachowanie równowagi, musi działać. Matrix musi wychwytywać jego sygnały motoryczne z efektorowych nerwów mózgu po zakończeniu ostatniego stadium przetwarzania korowego, ale przed wyjściem tych nerwów z czaszki.

Bohaterowie używają bioportu, wczytując nowe umiejętności do mózgów towarzyszy – przez zapis wprost w pamięci trwałej. Matrix nigdy nie utrwala umiejętności w ten sposób; ludzie ze świata wirtualnego uczą się zwyczajnie, czytając książki i chodząc do szkoły. Dlaczego więc architekci Matriksa wbudowali tę zdolność do pobierania umiejętności? Jest to raczej skutek uboczny metody instalacji bioportu. Można było przyczepić elektrody do czuciowych i ruchowych włókien nerwowych. Jednak to jest trudne, instalator musi przewidzieć, gdzie każde włókno będzie miało elektrodę, a trudno zrobić to trafnie, biorąc pod uwagę plastyczność mózgu noworodka, gdy trzeba poruszać się wśród tkanki nerwowej, żeby wszystkie te miejsca znaleźć. Lepsza i bardziej pewna metoda polega na tym, żeby pokryć dywanem elektrod cały mózg i zaczekać aż oprogramowanie znajdzie sensoryczne i motoryczne kanały przez analizę przepływu danych na łączach.

Tę nadwyżkę [w implementacji bioportu] można wykorzystać i rebelianci używają jej do wczytania umiejętności kung-fu do mózgu Neo i sztuki pilotażu helikoptera do mózgu Trinity. Gdyby Matrix poznał tę metodę, mógłby wywołać chaos w szeregach rebelii, wprowadzając własne impulsy.

## **CZERWONA PIGUŁKA**

Morfeusz daje Neo życiowy wybór w postaci sławnych pigułek, czerwonej i niebieskiej. Lecz jak wirtualna pigułka może działać na prawdziwy mózg? Wiemy, że Matrix oddziałuje na mózg tylko przez czuciowe i ruchowe włókna nerwowe. Nie wpływa na wewnętrzne działanie mózgu, gdzie by musiał stosować prawdziwe środki psychotropowe. Słabe środki znieczulające, takie jak aspiryna, mogłyby działać poza centrami mózgu, znosząc wrażenie bólu przekazywane przez oprogramowanie avataru.

Niebieska pigułka to zapewne placebo. Morfeusz mówi tylko: „Weź niebieską pigułkę, a bajka się skończy. Zbudzisz się u siebie i uwierzysz w to, co zechcesz”. Nie wiemy co, jeżeli w ogóle coś, robiłaby niebieska.

Wobec tego, jak działa czerwona, aktywna pigułka? Ponieważ wirtualna aspiryna może

działać jako środek przeciwbólowy, więc moduł oprogramowania avataru musi przyjmować instrukcje, które odwołują dowolną daną zmysłową informację wejściową. Czerwona pigułka zapewne wydaje avatarowi ogólne polecenie odwołania wszystkich takich informacji wejściowych. Znosi w ten sposób u Neo wszelkie postrzeganie wirtualnego świata, które Matrix wywoływał w nim przez całe życie. Neo po raz pierwszy widzi i czuje, że jest zanurzony w płynie, a nie siedzi w fotelu w pokoju hotelowym. Percepcja ta przenika do tej, którą wywołuje sam Matrix. Neo dotyka lustra, stwierdza, że jest to kleista ciecz, która przywiera do palca, a potem wpływa wzdłuż jego ręki, pokrywa klatkę piersiową i wdziera się do gardła. Mieszanka cielesnych wrażeń i umysłowych obrazów jest typowa dla stanu po obudzeniu się ze snu; spostrzeżenia zewnętrzne są tak zaburzone, że pasują do treści sennego marzenia. Sen o upadku z nadmorskiej skały może kończyć się upadkiem z łóżka. W filmie płynne lustro widziane jest przez Neo, ale nie przez pozostałe osoby w pokoju. Rzeczywiste wrażenia zmysłowe biegną po raz pierwszy do jego mózgu, który jeszcze usiłuje je włączyć do stałej opowieści, jaką Neo żył aż do tej chwili.

Inną drogą prowadzącą z Matriksa, prócz wyboru czerwonej pigułki, może być medytacja. Buddyjska praktyka *vipassany*<sup>95</sup> umożliwia adeptom głęboki wgląd w działanie własnego umysłu. Podnosi kurtynę, która oddziela samoświadomość od podświadomości. Adept *vipassany* żyjący w Matriksie mógłby odkryć oddziaływania między elektrodami Matriksa i substancją mózgu. Zaawansowany adept mógłby pokonać napływ obrazów Matriksa i zobaczyć rzeczywistość. Morfeusz wspomina, że ktoś sam uwolnił się z Matriksa. Być może kluczem była medytacja. Takie zaawansowanie wymagałoby jednak wielu lat pracy. Aby doprowadzić do prawdy innych ludzi, należałoby założyć szkołę medytacji i latami szkolić nowych uczniów w poszukiwaniu czegoś, co ktoś głosił kiedyś jako prawdę uznaną przez innych za wymysł. Bez wątpienia Wyrocznia ma na myśli podobną szkołę. Nic dziwnego, że wynaleziono czerwoną pigułkę.

Załoga Morfeusza śledzi postępy Neo. Gdy Neo uświadamia sobie, że jest zanurzony w płynie, wpada w panikę i odruch strachu przed utonięciem każe mu wyrwać sobie rury z ust. Jak przy obudzeniu Neo czuje ciśnienie zmysłowego świata i godne uwagi jest to, że system Matriksa zdołał zachować ruchową ordynację Neo w dobrym stanie. Chwyta rury i wyrywa je słabymi rękami, które nigdy wcześniej niczego nie trzymały.

Gdy wynurzenie się Neo z Matriksa zostaje wykryte, robot poddaje go oględzinom i wypłukuje ze zbiornika. Zbyt słaby, żeby pływać, Neo musi być natychmiast wyciągnięty ze ścieku. Jak załoga ma go znaleźć? W wielkiej elektrowni, w której mieści się cała ludzkość,

---

95 Theravada, najstarsza forma buddyzmu, rozróżnia dwie główne formy medytacji, *vipassanę* („wgląd” w języku Pali) i jej dopełnienie, *samathę* („wyciszenie”).

*Vipassana* polega na kierowaniu uwagi na poszczególne składniki, które tworzą treść świadomości. Wymaga ciągłego odwracania się od gwaru powstającego nieustannie w umyśle. Z czasem ten gwar cichnie i łatwiej daje się rozpoznać ruch poprzedzający świadomość. Badania laboratoryjne potwierdzają, że osoby ćwiczące od dawna potrafią świadomie rozpoznawać mikroprocesy zachodzące w mózgu, być może nawet do poziomu komórkowego. Patrz: prace Shinzenga Younga.

muszą być tysiące odpływowych kanałów. Morfeusz mówi do Neo: „pigulka, którą zażyłeś jest częścią programu naprowadzania”. Prócz tłumienia wrażeń zmysłowych, pigulka wysyła w sieci Matriksa sygnał do naprowadzania. Gdy komputer *Nabuchodonozora* lokalizuje ten sygnał, może obliczyć położenie Neo i naprowadzić poduszkowiec na odpowiednią studnię. W chwili pełnej napięcia zaniepokojony Morfeusz mówi: „Będziemy wkrótce potrzebować sygnału”, a Trinity ostrzega, że serce Neo wpada w migotanie z powodu paniki, która grozi atakiem serca. Apoc znajduje sygnał naprowadzający w samą porę, zanim mózg Neo odłączy się od sieci Matriksa i sygnał zniknie.

## ELEKTROWNIA

Scena w fotelach jest prawdopodobnie najbardziej krytykowanym fragmentem całego opowiadania o Matriksie. Morfeusz twierdzi, że cała ludzkość jest zamknięta w elektrowni, gdzie ludzkie ciała są źródłem energii bioelektrycznej. Pod względem inżynierskim jest to nonsens, który narusza zasadę zachowania energii. Ludzi trzeba karmić, a według praw fizyki energia pobierana w żywności musi być większa niż energia wytwarzana przez ludzkie ciało. O tym, że Morfeusz nie rozumie, o co chodzi, świadczy jego uwaga w tej samej rozmowie, że maszyny odkryły nowy rodzaj fuzji jądrowej. Bez wątpienia ta fuzja jest rzeczywistym źródłem energii, które wykorzystują maszyny. Co zatem w elektrowni robią ludzie? Kontrolowana fuzja jest subtelnym i złożonym procesem wymagającym nieustannego nadzoru i mikrosterowania. Ludzki mózg jest znakomitym komputerem zdolnym do równoległego przetwarzania. Prawdopodobnie maszyny używają do sterowania reakcjami syntezy jądrowej nadwyżek tej mocy wydzielanej przez całą rasę ludzką niczym gigantyczną maszynę obliczeniową<sup>96</sup>.

## WEJŚCIA I WYJŚCIA Z MATRIKSA

Wirtualnym światem Matriksa nie rządzą prawa fizyki, jaką znamy, lecz aby świat wirtualny był dostatecznie realistyczny, musi przestrzegać praw fizyki tam, gdzie mogą być zauważone przez ludzi. Wejścia i wyjścia z wirtualnego świata stanowią kłopot, ponieważ materializacja i dematerializacja narusza zasadę zachowania masy i energii. Ponadto wszystko, co zajmowało przestrzeń materializującego się ciała, musi zostać wypchnięte z tego obszaru przestrzeni i to z szybkością wybuchu, jeżeli materializacja ma być natychmiastowa. Odwrotnie, dematerializacja spowoduje, że powietrze wtargnie w obszar opróżnionej przestrzeni z równie wybuchową siłą. Nie ma takich eksplozji i implozji w *Matriksie*, więc jak to się odbywa?

W komputerze Matriksa moduły programów tworzą obserwowalne obiekty wirtualnego

---

96 Sawyer dochodzi do podobnego wniosku w innym miejscu tej książki – przyp. wyd. oryg.

świata i oddziałują na siebie za pomocą wiadomości o ustalonej postaci. Jedną z takich wiadomości wysyłanych przez wirtualne ludzkie ciało, „avatar”, jest: „Co widzę, patrząc w kierunku  $v$ ?”. Moduł, którego obiekt leży w kierunku widzenia  $v$ , odpowiada za pomocą wiadomości opisującej barwę, jasność i rodzaj powierzchni, jakie człowiek powinien zobaczyć w tym kierunku. Jeżeli avatar bohatera ma być widoczny dla innych ludzi zanurzonych w świecie Matriksa, komputer *Nabuchodonozora* musi odebrać każde żądanie postaci „Co widzę” i odesłać swoją wiadomość „Widzisz to a to”.

Wirtualne ciało ludzkie nie wysyła wiadomości „Co widzę” do wszystkich innych modułów Matriksa, gdyż sieć uległaby wtedy przeciążeniu. Czyta jedynie „rejstry” modułów, w których zapamiętane są kształty, rozmiary i położenia obiektów. Potem czysto geometrycznie ustala, do których modułów skierować wiadomość. Dla zwiększenia sprawności każda widzialna część przestrzeni, taka jak sala w budynku, ma swój rejestr.

Kluczowy krok materializacji ciała w danej przestrzeni polega na wstawieniu modułu tego ciała do rejestru tej przestrzeni. W razie dematerializacji zostanie on usunięty z jej rejestru. Jeżeli jest zarejestrowany, to każdy, kto patrzy w tym kierunku, zobaczy wirtualne ciało modułu. Matrix nie może pozwolić modułowi programowemu instalować się w dowolnym rejestrze, bo grozi to naruszeniem zasady zachowania masy w razie, gdy obiekt materializuje się w obszarze, który ma świadomego obserwatora.

Temu ograniczeniu nie podlegają obszary nie obserwowane. Jeżeli nikt nie patrzy ani na salę, ani na wejścia, ciało może się w niej zmateralizować bez obserwowanego naruszenia symulowanych praw fizyki.

Nie znaczy to, że prawa tej fizyki załamują się, gdy wszyscy obserwatorzy opuszczają salę. Stoły i krzesła nie zaczynają wbrew prawu powszechnego ciężenia unosić się w powietrzu, kiedy nikt nie patrzy. Matrix po prostu nie wytwarza symulacji w sali, na którą nikt nie patrzy. W swoim rejestrze sala zachowuje dane o tym, gdzie jest każdy przedmiot, ale przestaje być przedstawiana jako ciąg wzrokowych i dotykowych obrazów.

Wobec tego, gdy komputer *Nabuchodonozora* chce zmateralizować bohatera, musi znaleźć dla jego ciała jakiś niewidziany przez nikogo pokój i wstawić moduł danych jego ciała do rejestru tego pokoju. Gdy potem ktoś wejdzie do pokoju, zobaczy bohatera tak, jak każdą inną rzecz w tym pokoju. Bohater może przejść z tego pokoju do każdej innej części Matriksa w normalny sposób. Oto jak rebelianci materializują się w Matriksie, nie wywołując eksplozji i nie naruszając fizycznego sensu symulacji.

Gdy bohater opuszcza Matrix, moduł, który symuluje jego ciało, jest usuwany z rejestru. To może się stać tylko, gdy ciało nie jest obserwowane. Jest jednak pewien pośredni stan „antypercepcji”, który wywołuje usunięcie ciała z wirtualnego świata, mimo że moduł danych wciąż leży w rejestrze. Jest to procedura awaryjna zastosowana w oprogramowaniu *Nabuchodonozora* na wypadek szybkich ucieczek.

Chociaż oprogramowanie Matriksa nie może wstawić bądź usunąć modułu, gdy jego

obiekt jest obserwowany, to pozwala zmienić wygląd dowolnego modułu. Korzystają z tego agenci, którzy pojawiają się w wirtualnym świecie. Agent nigdy nie ulega materializacji lub dematerializacji, lecz tylko zmienia wygląd avataru innej osoby, nadając mu swoje indywidualne cechy.

Aby rebeliant był nie do wykrycia, komputer *Nabuchodonozora* zmienia widzialną postać jego ciała na przeźroczystą, a opór, który stawia jego ciało, na opór powietrza. Z punktu widzenia obserwatora ciało rozpływa się w powietrzu. Z punktu widzenia oprogramowania moduł danych wciąż jest zarejestrowany, lecz symuluje ciało, którego nie można odróżnić od powietrza. Później, gdy nikt nie widzi odpowiedniego obszaru, moduł zostanie usunięty.

Oglądamy to tylko raz, gdy Morfeusz opuszcza stację metra. Kiedy komputer *Nabuchodonozora* odszukał avatara Morfeusza, wydał instrukcję, żeby stał się on niewidzialny. Instrukcja nie działa na cały avatar od razu; moduł musi dostosować swój wygląd do otoczenia. Pierwszą częścią ciała, która odbiera tę instrukcję, jest nerwowa tkanka ucha i to rozjarza się najpierw, potem staje się przeźroczyste. Później przychodzi kolej na resztę ciała. Przez chwilę oscyluje ono na krawędzi widzialności, potem staje się przeźroczyste: w chwilę później słuchawka telefonu, którą Morfeusz trzymał w dłoni, zaczyna, najpierw powoli, spadać na ziemię. Nie zgadza się to z nagłym usunięciem modułu ciała, lecz raczej ze zmianą jego wyglądu.

## TWARDE LINIE

Telefony odgrywają kluczową rolę przy wchodzeniu i wychodzeniu z Matriksa. Jednak bohaterowie nie przemieszczają się po liniach telefonicznych w postaci impulsów energii. Na końcu linii nie ma żadnego urządzenia, które odtwarza ciało człowieka na podstawie danych; wszystko, co można uzyskać, to szum w słuchawce. Co więcej, pasmo linii telefonicznej jest zbyt wąskie, żeby przenosić całego człowieka. Wreszcie, nic w ogóle nie przemieszcza się po tych liniach, gdyż są tylko wirtualne.

Zamiast być torem do transportu zdematerializowanych bohaterów, linia telefoniczna jest środkiem nawigacji. Wyznacza, gdzie bohater ma wejść do Matriksa lub wyjść z niego.

Aby wejść do rozległego Matriksa trzeba ustalić, gdzie avatar powinien się zmaterializować. By wyciągnąć avatara z Matriksa bohaterowie muszą stosować ściśle fizyczną nawigację. Robią to za pomocą sieci telefonicznej, która sięga w najdalsze kąty zamieszkałego świata swymi elektronicznymi urządzeniami, a każde z nich ma niepowtarzalną, elektronicznie ustalaną etykietę. Nie wiedząc nic o ludzkim społeczeństwie i jego zwyczajach, moduły fizyki w Matriksie mogą rozstrzygnąć, gdzie jest numer telefonu.

Jak bohaterowie podają Matriksowi numer telefonu? Muszą go wykręcić, ale nie mogą po prostu podnieść słuchawki i zadzwonić pod numer ze świata Matriksa bo każdy aparat na pokładzie *Nabuchodonozora* ma połączenie z rzeczywistą siecią telefoniczną, a nie z

wirtualną siecią Matriksa. W Matriksie trzeba telefonować w sposób wyrafinowany, bez obserwowanego naruszenia symulowanych praw elektromechaniki.

Aby zobaczyć, jak można to zrobić, musimy wiedzieć co nieco o infrastrukturze Matriksa. Monolityczne komputery są zawodne, więc Matrix jest zestawieniem niezależnych modułów, z których każdy ma niepowtarzalny „adres sieciowy”. Żeby skomunikować się z innym, moduł wpuszcza do sieci wiadomość z adresem przeznaczenia. Żaden z tych dwóch modułów nie musi wiedzieć, gdzie w elektronice komputera Matriksa jest drugi. Mogą być o kilka cali albo o milę od siebie.

Ten schemat jest niezawodny i daje wiele możliwości. Nie istnieje żaden węzeł centralny i poszczególne moduły mogą być dołączane i wyłączane z sieci bez zakłóceń. Z drugiej strony bohaterowie łatwo mogą się do niej włamać. Kiedy włączą się do sieci, ich sprzęt może po prostu udawać, że jest jeszcze jednym modułem. Może wprowadzać do systemu wiadomości przesyłane tak samo jak własne wiadomości systemu i odbierane oraz czytane przez moduł, do którego są adresowane. Aby zapoczątkować telefoniczne połączenie, członkowie załogi wprowadzają do sieci wiadomość dla któregoś z modułów do symulacji anten odbierających sygnały z telefonów komórkowych. Ten węzeł odbierze i odczyta podrobioną wiadomość, jakby przyszła z niewinnego źródła. Po otrzymaniu wiadomości moduł anteny wywiąże się ze swej roli w przekazywaniu telefonicznego połączenia.

Kontakt z bohaterami podczas ich pobytu w Matriksie jest utrzymywany przez operatora z pokładu *Nabuchodonozora*, nawet wtedy gdy poduszki jest w ruchu, więc bohaterowie muszą używać radioportów sieci. Mogli zainstalować własny piracki przekaźnik radiowy – zamontowali go w jakimś ciemnym kącie i wetknęli kabel sygnałowy w wolne gniazdko routera. Ale raczej sam Matrix używa radia jako elementu własnej infrastruktury sieciowej i bohaterowie nadają swoje podrobione wiadomości na tej samej częstotliwości radiowej.

Materializacja i dematerializacja wymaga jednak sieciowego adresu, który uzyskuje się w następujący sposób. Kiedy *Nabuchodonozor* „dzwoni” do Matriksa wpuszcza do sieci pakiet oznaczający: „Przełącz połączenie pod (212) 123-4567”, jaki by nie był ten numer telefonu, wraz z adresem sieciowym *Nabuchodonozora* jako adresem nadawcy, takim jak 9.54.294.42. Gdy połączenie zostanie przyjęte, Matrix odeśle pakiet danych zaadresowany do *Nabuchodonozora*, który oznacza: „Wiadomość dla 4.54.294.42: masz połączenie z telefonem (212) 123-4567”. Komputer *Nabuchodonozora* musi tylko nasłuchiwać własnego adresu, a znajdzie dołączony do niego sieciowy adres tego urządzenia telefonicznego. Gdy przychodzącą rozmowę odbiera automatyczna sekretarka, *Nabuchodonozor* natychmiast dostaje sieciowy adres tego urządzenia.

Tę samą pracę trzeba wykonać, gdy bohater opuszcza świat Matriksa. Aby odłączyć bohatera od jego awataru, komputer *Nabuchodonozora* musi uzyskać namiar na położenie tego awataru w wirtualnym świecie. Jak poprzednio, nie wystarczy ustalić położenie wirtualnego ciała awataru przez odniesienia właściwe ludzkiej kulturze. Powiedzenie, że Neo



jest na rogu 56 ulicy i alei Lexington nie na wiele się przyda. Wymagany jest raczej adres sieciowy, który system operacyjny Matriksa będzie w stanie rozpoznać. Oczywiście Nabuchodonozor uzyska ten adres, łącząc się w świecie Matriksa z telefonem, który trzeba odebrać, żeby adres sieciowy był przekazany z powrotem do *Nabuchodonozora*. Gdy tak będzie, można usunąć moduł avataru z rejestru dla tego miejsca.

Dlaczego członkowie załogi nie ustalają wyjść za pomocą eleganckich telefonów komórkowych, które wszyscy noszą? Skąd polowanie na łącza przewodowe (nazywane w filmie „twardymi liniami”) podczas uciezek przed agentami? Odpowiedź brzmi: telefony komórkowe nie są częścią świata Matriksa i nie mają adresów sieciowych znanych jego programom. Telefon komórkowy jest wprowadzany do świata Matriksa przez komputer *Nabuchodonozora* wraz ciałem avataru i ubraniem oraz bronią, którą Neo i Trinity zabierają w końcu ze sobą. Oprogramowanie, które symuluje telefony komórkowe, pracuje w komputerze *Nabuchodonozora*, a nie w komputerze Matriksa, więc bohaterowie muszą znaleźć zwykły telefon – nieco rzadszy, w czasach gdy wszyscy mają telefony komórkowe.

## **PLUSKWOBOT**

Zanim Neo spotkał Morfeusza, agenci umieścili w jego ciele pluskwę-robota. Trinity usuwa ją, zanim stanie się groźna. Ale do czego służy pluskwobot? Zakładając, że ma działać w ciele człowieka, powinien być jak najmniejszy. Jednak pluskwobot jest dużo większy od miniaturowego nadajnika potrzebnego, aby ustalić miejsce pobytu Neo. Trinity mówi mu, że jest „niebezpieczny” i pluskwę trzeba usunąć. Możemy przypuszczać, że pluskwobot jest raczej ładunkiem wybuchowym, bombą z semtexem, która ma wybuchnąć na dźwięk głosu Morfeusza i zabić wszystkich, którzy znajdą się wtedy w pobliżu.

Tuż przed osadzeniem pluskwobota przybiera postać żywego stworzenia z wijącymi się odnóżami. Jednak po wyrzuceniu przez Trinity za okno samochodu wraca do nieruchomej postaci. Jest to kolejny przykład użycia przez agentów furki w oprogramowaniu Matriksa, która pozwala zmieniać kształt i inne własności obiektu według programowanych poleceń.

## **POSTRZEGANIE W MATRIKSIE**

Podczas posiłku w mesie *Nabuchodonozora* Mysz rozważa, w jaki sposób Matrix ustalił, jak powinno smakować mięso kurczaka i zastanawia się, czy maszyny nie popełniły pomyłki, skoro nie są zdolne doświadczać smaków.

Pozbawiona świadomości maszyna nie bardziej odróżnia smak niż na przykład barwy. Komputer może przechować informację o barwnym świetle, taką jak fotografia w postaci cyfrowej, ale czyni to bez najmniejszej świadomości doświadczenia barwy. Obraz w postaci

cyfrowej wywoła świadomość barwy, gdy ktoś go zobaczy. Wszystkie wrażenia, których można mieć świadomość, umykają maszynie cyfrowej. Dotyk jedwabiu, powierzchni grzanki, uczucie mdłości lub zawrót głowy – wszystko to jest niedostępne bezświadomej maszynie. Wobec tego Mysz powinien był wątpić, czy Matrix wiedziałby, jak w ogóle coś smakuje, pachnie i wygląda, jaki wydaje dźwięk albo jakie jest w dotyku.

Jednak Matrix nie musi doświadczać jakości zmysłowych, żeby je dobrze oddawać. Jak wiemy, przekazuje on sygnały do nerwów przychodzących w miejscu, gdzie wchodzi do mózgu, a nie do głębszych ośrodków nerwowych. Kiedy ktoś je (wirtualnego) pieczonego kurczaka w Matrixie, ten pobudza nerwy języka i nosa tej osoby, a jej mózg będzie to interpretować jako wrażenia smaku. To, co Matrix podaje, jest kopią takiego łańcucha elektrycznych impulsów, jaki powstaje, gdy ktoś naprawdę je kurczaka. Z powodu tego, jak jest przyłączony do mózgu, Matrix ma mniejszą swobodę, niż zakłada Mysz. Matrix nie może znać samych smaków, niemniej wie, które komórki receptorów w nosie i na języku człowieka pobudzić, żeby uzyskać wymagany smak.

## **PANOWANIE NEO NAD AVATAREM**

Dla purystów, którzy od science fiction wymagają prawdopodobieństwa, nadludzka zdolność Neo do panowania nad ciałem swego avataru jest słabym punktem filmu. Scena ostatecznego triumfu, gdy Neo odlatuje jak Superman, wywołała szczególnie wiele krytyki. Czy jednak jest zgodna z naszymi wnioskami co do Matriksa? Jak Neo pokonuje ludzkie ograniczenia?

Matrix oddziałuje z mózgiem, ale mózg wpływa na ciało. Gdy Neo kaleczy się podczas ćwiczeń, czuje w ustach krew. Pyta Morfeusza: „Jeżeli zostaniesz zabity w Matriksie, umierasz tutaj?” i dostaje tajemniczą odpowiedź: „Ciało nie może żyć bez umysłu”. Ale i odwrotnie; ostatecznie avatar Neo ginie w Matriksie, powodując ustanie funkcji życiowych w rzeczywistym ciele Neo.

Stany umysłu i przekonania mogą wywierać wpływ na ciało na kilka sposobów. Efekt placebo, przekonanie, że pigułka jest lekarstwem, może wyleczyć chorobę; w hipnozie wyobrażenie płomienia na dłoni może wywołać bąble. Totalna wirtualność sprawia, że umysł akceptuje wszystko, co jest przedstawiane. Jeżeli Matrix sygnalizuje, że ciało avataru umiera, umysł wyłącza podstawowe organy, serce i płuca. Śmierć jest nieuchronna, chyba że szybko przywróci się pracę serca.

W przełomowej scenie Agent Smith zabija w Matriksie avatar Neo. Godzi się z tym mózg Neo, zatrzymuje pracę serca i traci świadomość. Jednak jego rzeczywisty mózg wciąż zawiera dość utlenionej krwi, żeby działać przez jeszcze około trzech minut, po upływie których zaczyna ulegać nieodwracalnym uszkodzeniom prowadzącym do śmierci mózgu w kilka minut później. W tym czasie jednak kora słuchowa nadal działa i odbiera słowa Trinity,

choć nieświadomie. Wypowiedź Trinity jest rozumiana przez podświadomość Neo i krystalizuje się w jego umyśle głębokie przeświadczenie, że Matrix jest nierealny. Neo jest o tym przekonany na poziomie intelektualnym, ale teraz wie to na tym poziomie umysłu, który ma wpływ na jego fizjologię. Zrozumiał, że śmierć avataru to nie własna śmierć, Neo odzyskuje nad nim panowanie – nie tylko go wskrzeszając, ale zyskując nadludzkie zdolności: avatar może powstrzymać pociski lub latać w powietrzu.

Nowe zdolności Neo kłócą się z symulowanymi prawami fizyki, którym podlega Matrix. Świadczą o tym, że Neo zdobył dostęp do modułów programowych, które symulują jego avatar. Rodzi to dwa pytania. Dlaczego oprogramowanie avataru wykonuje polecenia, które przekształcają samo to oprogramowanie, skoro normalnie rządzi się ono regułami fizycznej symulacji? Ponadto jak mózg Neo wydaje takie polecenia, skoro oczywiście leżą one poza zakresem normalnych sygnałów dla mięśni?

Oprogramowanie symulujące avatar musi mieć specjalny port wyłącznie do użytku agentów, przeznaczony do odbioru poleceń, które zmieniają wewnętrzne właściwości ciała avataru. Agenci używają tej usługi, żeby wcielać się w avatary ludzi. Avatar, jak każdy program, wykonuje polecenia, bez względu na to skąd pochodzą, pod warunkiem, że są poprawnie zbudowane. Widzieliśmy wcześniej, jak komputer *Nabuchodonozora* użył podobnego przekształcenia, aby Morfeusz zniknął ze stacji metra. Mózg Neo używa tego samego portu bezpośrednio.

Polecenia do przekształcania ciała nie mogą biec w tym samym obwodzie co zwykłe sygnały dla mięśni od mózgu do modułu avataru. Zatem używane są niektóre spośród na pozór nadmiarowych linii kończących się w mózgu. Fakt, że linie te w ogóle są podłączone do Matriksa na drugim końcu jest wynikiem zastosowania przez architekta Matriksa interfejsów ogólnego przeznaczenia. Gdy nowo narodzone dziecko jest podłączane do modułu oprogramowania, jakie wytwarza jego avatar, nie można ustalić, po których drutach będą biec pewne strumienie danych. Wobec tego po stronie Matriksa linia może być połączona z dowolnym portem danych w module avataru. Jedne porty danych wysyłają symulowane sygnały z wirtualnych oczu i innych organów zmysłowych, więc będą się łączyć z korą zmysłową mózgu, inne będą odbierać polecenia motoryczne do symulowania skurczów i rozkurczów wirtualnych mięśni, więc muszą być połączone z ośrodkami motorycznymi. Przez sprzężenie zwrotne, które odzwierciedla, jak naturalnie plastyczny mózg przystosowuje się do swych funkcji, użyteczne połączenia są wzmacniane, a bezużyteczne – tłumione. Gdy dziecko rośnie, otrzymuje w tym sprzężeniu informację, która jest wynikiem użycia symulowanych zmysłów i wirtualnych mięśni avataru, stąd mózg tworzy normalne mocne połączenia z prawidłowymi kanałami wejścia i wyjścia. Jednak nie powstają przy tym abstrakcyjne pojęcia potrzebne, by używać specjalnego portu, który odbiera polecenia do przekształcania. Wobec tego połączenie mózgu z tymi liniami ulega atrofii. Niemniej sprzęt potrzebny do takiego połączenia pozostaje na miejscu. Podczas ćwiczeń kung-fu mózg Neo

odkrywa opuszczone linie danych i zaczyna używać prostych przekształceń, nadając mięśniom wielką szybkość i siłę. Tylko przez głęboki wgląd, który uzyskał Neo obudzony po śmierci swego avataru, osiąga on nastawienie umysłu konieczne do całkowitego opanowania tej zdolności.

Istnienie w oprogramowaniu avataru tylnego wejścia do przekształceń miało być klapą bezpieczeństwa i architekci Matriksa nigdy nie wyobrażali sobie, że skorzystają z niego zwykli ludzie – jednak teraz zagraża ono istnieniu samego Matriksa bo Neo potrafi użyć władzy, jaką ono daje.

## ŚWIADOMOŚĆ I MATRIX

Ostatnie zagadnienie, jakie podejmuję w tym esej, jest złożone i stanowi przedmiot ciągłych badań oraz sporów w kręgach naukowych i filozoficznych. Czy maszyny mogą mieć świadomość? Maszyny widywane na co dzień są tak tępe, że lekceważymy to pytanie, więc brakuje nam kryterium, by rozstrzygnąć, czy inteligentne maszyny opisywane w science fiction są świadome. Jak bardzo podobna do człowieka musi być maszyna, żeby mieć świadomość? Ludzie mają zespół własności, które zawsze idą w parze; mają świadome spostrzeżenia, uczucia wyższe, przekonania i opinie, intuicję i inteligencję, posługują się językiem, są stałocieplni i mają biologiczny mózg. Na co dzień nie musimy rozdzielać tych pojęć i rozstrzygać, które z nich są konieczne i wystarczające, żeby mówić o świadomości. Tworzą one jeden pakiet własności. Natomiast niższe zwierzęta są do nas podobne, lecz nie posługują się językiem ani nie są tak inteligentne jak my. Uważa się więc, że wyższe zwierzęta prawdopodobnie mają podstawowe świadome spostrzeżenia – barw i dźwięków, ciepła i zimna – tak jak my, lecz są one pozbawione nadbudowy w postaci myślenia. Jednak co z maszynami, które są inteligentne i używają języka, a nie zostały wykonane z biologicznej tkanki? Czy mogą być świadome?

Aby dać racjonalną odpowiedź na to prowokujące pytanie, musimy mieć jasność co do pojęć, które wchodzą tu w grę. Najpowszechniejsze i najbardziej szkodliwe jest mieszanie „inteligencji” i „świadomości”. Alan Turing w sławnym artykule, w którym przedstawił test Turinga, używał tych terminów zamiennie – ale matematycy uprawiają nieustanną żonglerkę swoimi terminami. Filozofowie, których znakiem firmowym jest staranne rozgraniczanie pojęć, zawsze opowiadali się za utrzymaniem tego rozróżnienia. Inteligencja jest zdolnością do rozwiązywania zadań, a świadomość – zdolnością do podmiotowego doświadczania jakości.

Jak zobaczymy, inteligencję da się osiągnąć bez świadomości<sup>97</sup>. Maszynę cyfrową można zaprogramować do wykonywania inteligentnych zadań, takich jak gra w szachy i rozumienie języka, przez dobrze określone deterministyczne procesy, bez żadnej potrzeby wprowadzania

---

97 W sprawie odmiennego stanowiska, patrz esej Kurzweila – *przyp. wyd. oryg.*

w programy zagadkowych świadomych doświadczeń. Z drugiej strony świadoma istota może mieć podmiotowe doświadczenia, takie jak widzenie czerwonej barwy albo czucie gniewu, co nie wymaga inteligencji do rozwiązywania żadnych zadań. Android może być znacznie bardziej inteligentny od każdego człowieka, a mimo to nie mieć żadnego wewnętrznego życia umysłowego. Z drugiej strony gruntownie głupie stworzenie może mieć podmiotowe doświadczenia.

Agent Smith jest przykładem maszyny, która wykazuje zachowanie podobne do ludzkiego – takie, że będąc świadkiem podobnych słów i gestów u człowieka, natychmiast uznaje się je za przejaw świadomych uczuć i chęci. W istocie to bezpośredniość tej interpretacji jest zwodnicza. Gdy widzimy, jak ktoś wybucha śmiechem albo krzyczy z bólu, nie wnioskujemy w świetle naszej wiedzy o stanie umysłu tej osoby na podstawie oznak. Jest raczej tak, jak gdyby uczucia tej osoby były widoczne wprost. Niemniej wiemy od dobrych aktorów, że oznaki uczuć mogą być udawane. Stąd istotnie wnioskujemy, tyle że automatycznie. Badanie takiego automatycznego wnioskowania należy do filozofii. Gdy widzimy inną istotę ludzką objawiającą uczucia, nasze wnioskowanie nie opiera się tylko na tym, co jest widoczne, lecz także na wiedzy tła (takiej jak to, czy osoba ta gra na scenie). Głębiej leży uznanie zasadnego założenia, że zachowanie tej osoby, tak samo jak nasze, wywołuje biologiczny mózg. Gdy te przesłanki są podważane, trzeba rozpatrzyć wszystkie wnioski wyciągnięte na podstawie takich objawów uczucia. Jeżeli objawy te znikają i ludzie wokół zaczynają klaskać, uświadamiamy sobie, że był to uliczny teatr, a ten ktoś jedynie odgrywał uczucia. Albo, gdy ta osoba uległa ciężkiemu wypadkowi samochodowemu, w którym rozłupała sobie głowę i widzimy wewnątrz elektroniczne obwody zamiast mózgu, uświadamiamy sobie, że był to tylko android i wyciągamy wniosek, że jedynie naśladował uczucia.

Kluczowym krokiem tego wnioskowania jest uznanie przesłanki, że w przyczynowej pętli, która powoduje uzewnętrznienie słów i gestów, odgrywają rolę uczucia. Jeżeli natomiast ustalimy, że te gesty i słowa mają inne wyjaśnienie, w którym uczucia nie wchodzą w grę, załamuje się to wnioskowanie. Zewnętrzne zachowanie uczuciowe przestaje się wtedy liczyć jako świadectwo wewnętrznego doświadczania uczuć. Jeżeli wiemy, że słowa i gesty aktora są opisane w roli, przestajemy uważać je za świadectwo wewnętrznego stanu umysłu. Podobnie gdy wiemy, że słowa i gesty androida lub avataru są programowane, wtedy na ich podstawie nie wyciągamy wniosków o stanach umysłu.

U androidów lub w symulacjach człowieka, takich jak agenci, słowa i gesty są wytwarzane przez miliony wierszy programowanego kodu. Oprogramowanie przechodzi od wiersza do wiersza w sposób deterministyczny. Jedne instrukcje przenoszą informacje w pamięci, inne wykonują obliczenia, jeszcze inne wysyłają sygnały sterujące do aktuatorów w ciele. Każdy wiersz kodu odnosi się do obiektywnych miejsc w pamięci i portów sprzętu. Może to robić symbolicznie, także poprzez złożone struktury danych, używając na przykład

etykiety „pole-widzenia” w odniesieniu do ustabilizowanych i konturowanych danych, które pochodzą z kamer. Jednak nigdzie w całym oprogramowaniu kod nie wykracza poza swoje obiektywne środowisko, żeby odwołać się do zagadkowych treści świadomości. Nawet programista tego nie robi, bo by musiał uzyskać obiektywny wskaźnik w trzeciej osobie do świadomego przeżycia, które, jako rzecz w pierwszej osobie, nie może być oznaczone przez taki wskaźnik.

Wszystko, co android mówi i robi, jest przewidziane w jego oprogramowaniu. Nie ma żadnej luki w wyjaśnianiu, którą mogłaby wypełnić maszynowa świadomość. Gdy android mówi: „Widzę barwy i odczuwam uczucia tak jak ludzie”, wiemy, że te słowa są wytwarzane przez deterministyczne wiersze programu, który radzi sobie doskonale bez żadnego udziału świadomości. Właśnie dlatego wyraz uczuć u androida ani na jotę nie świadczy o wewnętrznym życiu umysłowym. Wszystkie uzewnętrzniane oznaki są podrobione, a programista wie w najdrobniejszych szczegółach, w jaki sposób zostały podrobione.

Matematycy i inżynierowie zachwyceni sztuczną inteligencją wolą przemilczeć tę sprawę. Trzeba przejść na sąsiedni wydział filozofii, żeby spotkać ludzi, którzy przykładają do niej należyłą wagę. Nawet gdyby z niewiadomych przyczyn android miał świadomość, to by nie umiał nam o tym powiedzieć. Jak wiemy, wszystko, co mówi android, jest podyktowane przez program. Nawet jeżeli gdzieś w głębi jego obwodów pojawił się promyk świadomości lub chęci, nigdy nie mógłby wpłynąć na to, co android mówi lub robi.

A może informacja w komputerze *jest* świadomym doświadczeniem? Argument ten jest popularny wśród informatyków, ponieważ sądzą, że pozwala im powiedzieć coś od siebie o całym zagadnieniu stosunku ciała do umysłu. Argument ten jest błędny, bo informacja i świadome doświadczenie mają różną strukturę logiczną. Informacja istnieje tylko jako artefakt interpretacji, jednak doświadczenie nie wymaga interpretacji po to, żeby mieć jego świadomość. Jako przykład weźmy dysk pełen danych numerycznych (21, 250, 11, 47; 22, 250, 15, 39 itd.); te liczby mogą przecież oznaczać wszystko. W jednym programie są to pomiary meteorologiczne – temperatura, wilgotność, opady. W innym, pomiary medyczne – puls, ciśnienie krwi, grubość tkanki tłuszczowej. Interpretacja nie istnieje niezależnie, same przez się liczby te nie mają sensu. Natomiast świadome doświadczenie jest zupełnie inne. Jeżeli przytrzasnę sobie palec drzwiami, wrażenie nie wymaga wcześniejszej interpretacji jako ból. Przedstawia się jako ból bezpośrednio. Nie można go też interpretować jako inne wrażenie, na przykład zapachu róży. Świadome doświadczenie ma rzeczywiste, podmiotowo dane jakości, których istnienie nie zależy od takiej czy innej interpretacji. Przysługuje im pewna własność, która nie jest jedynie informacją.

Inny popularny argument odwołuje się do „emergencji”. Systemy wyższego poziomu „wyłaniają się” z systemów niższego poziomu. Klasycznym tego przykładem są własności termodynamiczne, takie jak ciepło i temperatura, które wyłaniają się ze statystycznego zachowania ansamblu molekuł. Jednak pojęcie „temperatury” nie stosuje się do pojedynczej

molekuły, chociaż miliardy molekuł mają temperaturę. Podobnie świadomość ma wyłaniać się ze wspólnego zachowania miliardów neuronów, z których żaden nie ma świadomości samodzielnie. Jednak własności emergentne są artefaktami naszego opisu świata i nie istnieją obiektywnie poza teoriami matematycznymi. Ansambl molekuł można opisać bądź przez trajektorie poszczególnych molekuł, bądź przez ich łączne własności, lecz te ostatnie wymyślili obserwatorzy dla potrzeb uproszczeń. Zewnętrzna rzeczywistość obejmuje tylko molekuły: własności statystyczne, takie jak średnia energia kinetyczna [wszystkich ruchów wszystkich cząstek], istnieją tylko w umyśle fizyka. Podobnie wszelkie dynamiczne własności wspólnego zachowania komórek mózgu istnieją jedynie w modelach tworzonych przez neurofizjologów. Rzeczywistość zewnętrzna obejmuje tylko komórki mózgu. Ale jak wiemy, gdy przytrzaśniemy sobie palec, ból jest realny i obecny w tej chwili; nie jest wykonanym przez badacza mózgu konstruktem teoretycznym.

Wobec tego mamy powody, by sądzić, że maszyny nie są świadome. Ale czy nasze argumenty nie stosują się równie dobrze do mózgów? Przecież mózg jest tylko bioelektrochemiczną maszyną? Sterują nim deterministyczne programy, zakodowane w genetycznym i nerwowym rusztowaniu mózgu. Jeżeli nasze rozumowanie, że maszyny nie są świadome, może stosować się do mózgów, musi to być rozumowanie błędne, skoro wiemy, że nasze własne mózgi naprawdę są świadome!

Odpowiedź brzmi, że w tkance nerwowej istnieją pewne procesy, w których zachodzą niedeterministyczne, kwantowo-mechaniczne zdarzenia. Przebijając się przez chaotyczną dynamikę mózgu, te drobne zjawiska mogą przeradzać się w widoczne zachowanie. Indeterminizm otwiera furtkę dla świadomości w działaniu mózgu.

Jak wiemy, można mówić tylko o świadomych doświadczeniach, które należą do przyczynowej pętli, jaka wywołuje akty mowy. Jeżeli mówię, że czuję ból, to wrażenie bólu musi wywierać przyczynowy wpływ gdzieś w łańcuchu zdarzeń nerwowych, który rządzi tym, co mówię i piszę. Zdarzenie, które jest niedeterministyczne w sensie fizycznym, stwarza lukę, przez którą do tego przyczynowego łańcucha może wkroczyć świadomość. Skoro jako ludzie wiemy, że wyrażamy swoje świadome spostrzeżenia, możemy wnioskować, że gdzieś w mózgu musi być trochę takiego indeterminizmu. Na razie zdarzenia kwantowo-mechaniczne stanowią jedyną znaną kandydaturę do tej roli. Na przykład Roger Penrose i Stuart Hammeroff opracowali szczegółową teorię, która opisuje, jak rolę tę mogłyby odegrać zdarzenia kwantowe w mikrotubulach komórek mózgu. Wyrok w sprawie, czy mikrotubule rzeczywiście są tym miejscem, gdzie w łańcuchu przyczyn i skutków pojawia się świadomość, jeszcze nie zapadł.

Zwyczajny deterministyczny komputer nie stwarza dla świadomości żadnej takiej furtki. Wobec tego androidy i wirtualne avatary sterowane przez komputery tego typu nie mogą wyrażać świadomej uwagi i stąd ich zachowanie nie może wyrażać świadomości. Gdyby jednak zbudowano maszynę, która by stosowała obliczenia kwantowe w podobny sposób jak

mózg, to nie wiadomo, z jakiej filozoficznej racji maszyna ta nie mogłaby mieć takiej samej furtki do świadomości jak żywa istota. I to nie dlatego, że moduł kwantowy pozwoli tej maszynie przeprowadzać obliczenia, do których nie jest zdolny komputer klasyczny. Wszystko, co może zrobić komputer kwantowy, może też zrobić komputer klasyczny, jakkolwiek wolniej. Chodzi raczej o taką implementację komputera kwantowego, która przerzuci most do procesów świadomych.

W *Matriksie* nie widać żadnego powodu, dla którego maszyny miałyby być wyposażone w rodzaj kwantowego przetwarzania, które daje dostęp do świadomości. O obliczaniu kwantowym nie ma mowy w filmie, natomiast są w nim pewne poszlaki, że Matrix i jego agenci są pozbawieni świadomej myśli.

Stąd agenci – programowe moduły w *Matriksie* – to inteligentne, ale bezmyślne automaty. Agenci zachowują się przeważnie w schematyczny sposób i możemy naiwnie sądzić, że świadczy to o braku odczuwania. Jednak Agent Smith przejawia inicjatywę i w rozmowie z Morfeuszem wydaje się żywić świadomą niechęć do ludzkiego świata. Ale czy naprawdę jest świadomy, czy tylko naśladuje ludzi? Jednak Smith zdradził się, mówiąc o świecie ludzi: „Ten zapach, jeśli jest coś takiego... Mogę smakować twój odór i boję się, że jakoś się nim zarażam”. Własna spójność logiczna każe Smithowi wątpić w istnienie tej nieobliczalnej własności, o której mówią ludzie – w świadome doświadczenie zapachu. Gdy Smith mówi: „...zapach, jeśli jest coś takiego”, odsłania znamiona automatu. Potwierdza się to później, gdy mówi Morfeuszowi, że może „smakować” jego zapach, ujawniając, że nie rozumie rozróżnień pomiędzy zmysłami zachodzących w ludzkim myśleniu. Te rozróżnienia są obojętne dla komputera, ale dla człowieka smak, zapach, barwa, dźwięk i dotyk są tak różne, że wzajemnie nie dają się do siebie sprowadzić. Ten fakt umknął agentowi.

Smith naśladuje ludzkie zachowanie, co jest taktyką, która ma skłonić Morfeusza do współpracy. Gdy przesłuchanie nie prowadzi do niczego, Brown mówi: „Może zadajemy niewłaściwe pytania”. Wobec tego Smith naśladuje ludzki sposób mówienia, żeby zdobyć przychylność Morfeusza. Nie trzeba dodawać, że ta taktyka kończy się pełnym niepowodzeniem.



JAMES L. FORD

# BUDDYZM, MITOLOGIA I MATRIX

*Czy Neo jest Buddą? Czy naprawdę łyżka nie istnieje? Czy może być przypadkiem, że Keanu Reeves grał kiedyś Księcia Siddharthę w filmie Mały Budda? Profesor i uczony buddyjski James Ford tłumaczy złożony związek między Matriksem a buddyzmem.*

Ludzie są istotami mitotwórczymi i, można by rzec, „stwarzającymi światy”. Mamy upodobanie do epickich opowieści, gdy wyrażamy nasze samorozumienie i włączamy je do struktury znaczenia, które przypisujemy życiu. Mit w tym sensie nie jest „baśnią” ani sfalszowaną historią – jest raczej najgłębszym wyrazem obaw, aspiracji i symbolicznego rozumienia życia i świata wokół nas. Opowieści biblijne, opisy stworzenia świata w wielu starożytnych kulturach, biografie ojców narodu a nawet współczesne filmy, takie jak *Gwiezdne wojny*, zaliczają się do mitów. Częściowo fakty historyczne, częściowo a czasem *kompletnie* wyimaginowane fikcje – opisy te mówią w różnym stopniu o tym, jak patrzymy na świat i rozumiemy swoje doświadczenie w tym świecie. Ale mity są bardzo płynne i wzajemnie połączone. Autorzy nowego mitu na ogół nie tworzą swojego opowiadania w próżni. Często czerpią z kontekstu mitologicznych symboli i narracyjnych motywów, i przekształca je w nowy, twórczy sposób. Na przykład wiemy z badań, że opowieść o potopie znana z Genesis czerpie w znacznej mierze z babilońskiego opowiadania w *Eposie o Gilgameszu*, którego bohaterem jest Utnapisztim. Jednak biblijni autorzy głęboko przekształcili tę opowieść, włączając do niej hebrajskiego boga Jahwe. George Lucas chętnie przyznaje, że czerpał z paradygmatu wędrówki bohatera, jaki opisał sławny badacz mitów Joseph Campbell. Ale umieścił swoją opowieść w futurystycznych dekoracjach i podkreślił potencjalne zagrożenie, które dla ludzkiego współczucia i istnienia stwarza technologia. Również *Matrix* można uważać za przykład takiego mitotwórczego procesu. W wywiadzie dla magazynu *Time* bracia Wachowscy mówili wprost o swoich mitologicznych zamiarach.

„Interesuje nas mitologia, teologia i w pewnym zakresie wyższa matematyka. Ludzie próbują odpowiadać w nich na wielkie pytania, w tym na Wielkie Pytanie. Jeżeli

chcesz robić epickie opowiadania, powinieneś te sprawy brać pod uwagę. Ludzie mogą nie rozumieć wszystkich aluzji w filmie, ale rozumieją ważne idee. Chcieliśmy, żeby zaczęli myśleć, trochę się zastanowili.”

*Matrix*, mieszając metafory zaczerpnięte z chrześcijaństwa, buddyzmu, mitologii greckiej a nawet technologii cyfrowej, jest mitologicznym ujęciem egzystencjalnej kondycji ludzkiej. To klasyczne dzieło filmowe rozpatruję w swoim esej z perspektywy buddyzmu. Na ile *Matrix* odzwierciedla „światopogląd” buddyzmu i jego rozumienie najbardziej fundamentalnych problemów człowieka? Nie zakładam u czytelnika żadnej uprzedniej wiedzy o buddyzmie i rozpoczynam od podstawowego wprowadzenia do buddyzmu oraz ważnych historycznych i doktrynalnych przemian w tej tradycji, które są istotne dla mojej interpretacji *Matriksa*.

## ŻYCIE BUDDY

Założyciel buddyzmu znany jest pod kilkoma różnymi imionami. Urodzony pod nazwiskiem Siddhārtha Gautama, określany jest często jako Shākyamuni, dosłownie „Mędrzec z narodu Shākya”. Osiągnąwszy oświecenie, zyskał tytuł Budda, czyli „przebudzony”. Podobnie jak z „Chrytusem” lub „Mesjaszem” w przypadku historycznej postaci Jezusa, „Budda” jest właśnie tytułem, a nie imieniem własnym. Siddhārtha żył i nauczał w północnych Indiach około połowy pierwszego tysiąclecia przed narodzeniem Chrystusa. Za daty jego życia uważa się najczęściej lata 566-486 przed Chr. Według tradycyjnych źródeł porzucił w wieku około trzydziestu lat dostatnie życie księcia i podjął duchowe poszukiwanie drogi do przezwyciężenia cierpień i śmierci.

To wyrzeczenie się „świata” i przywilejów nie było całkowitą nowością w owych czasach. Siddhārtha urodził się w epoce wielkich napięć społecznych i przemian w północnych Indiach. Literatura sakralna, jak w *Upaniszadach*, wyrażała sprzeciw wobec uosabianej przez kapłanów religii (niekiedy określanej jako braminizm), która kładła nacisk na czystość, podziały kastowe i sprawczą moc rytuału. Co ważniejsze, w religii Indii czas był (i wciąż jest) rozumiany cyklicznie. Tak jak odchodzą i przychodzą pory roku, tak się dzieje ze światem. Pojęty w cyklach odmierzanych nieogarnionymi przedziałami czasu, świat zaczyna istnieć, wzrasta, upada, a wreszcie ulega zniszczeniu, by ustąpić miejsca innemu światu. Nie ma w tym żadnego początku ani końca. Podobnie poszczególne świadome istnienia przechodzą bez końca przez różne wcielenia (np. zwierzę, człowiek, bóg i tak dalej).

Ten powszechny krąg życia idącego za życiem znany jest jako *samsāra*. *Ātman*, zbliżony pod wieloma względami do duszy w rozumieniu religii zachodnich, jest istotą poszczególnych świadomych istnień, która przechodzi z jednego życia do następnego. A *karma* wyznacza ich stan w życiu i przy ponownych narodzinach. *Karma*, dosłownie „czyn”,

jest prawem moralnym jako przyczyna i skutek postępowania. Stąd godne uczynki prowadzą do szczęścia i godniejszego odrodzenia, a niegodne do cierpień. Ostatecznym celem, zwanym *moksha* (wyzwolenie), jest w pojęciu tego światopoglądu opuszczenie *samsāry* i wiecznego kręgu życia i cierpienia. W czasach Siddhārthy zapewne najlepiej było wyrzec się świata i wstąpić na ścieżkę *sannyasina* (wędrownego ascety), aby osiągnąć ten cel. Uważano, że przez umartwienie ciała (tzn. cielesnego ja) i ścisłą dyscyplinę medytacji i yogi można dojść do wyzwolenia z *samsāry*.

Zgodnie z tradycją Siddhārtha przez około sześć lat od rozstania z wygodami książęcego życia szedł ścieżką *sannyasina*, ucząc się u dwóch wybitnych nauczycieli. Wiódł życie skrajnie ascetyczne, medytował przez większą część dnia i jadał tylko tyle, żeby przeżyć – wtedy jego celem było utożsamienie ze swoją duchową istotą (tj. *ātmanem*), a nie ciałem, które jest jedynie tymczasowym naczyniem. W końcu Siddhārtha uznał, że ścieżka ta jest zbyt skrajna i opuścił grono uczniów, by szukać innej drogi. Odzyskawszy siły, postanowił siedzieć pod pewnym drzewem, aż odkrył istotę rzeczywistości i sposób przezwyciężania cierpień. Przekraczając próg zrozumienia, spotkał Marę, demona władającego *samsārą*. Mara próbował rozproszyć skupienie Siddhārthy przez żądzę, strach i zwątpienie ale ten je pokonał. Osiągnąwszy ostateczne oświecenie Budda zaczął nauczać tego, co pojął. Przez około czterdzieści pięć lat podróżował po północnych Indiach, budując wspólnotę klasztorów buddyjskich (*sangha*) i nauczając mnichów, mniszki i świeckich, którzy gromadzili się, gdziekolwiek szedł.

## **„DR BUDDA” I DHARMA**

Treść oświecenia Buddy znajdujemy w Czterech Szlachetnych Prawdach, które są jego podstawową nauką. Jak zobaczymy, prawdy te stanowią normatywną analizę podstawowego problemu człowieka i sposób przezwyciężenia tego problemu. Albo, mówiąc inaczej, postać tych prawd przypomina diagnozę lekarską. Pierwsza prawda mówi o chorobie, druga o przyczynie tej choroby, trzecia, jak wygląda uzdrowienie, a czwarta jest środkiem zaradczym. Prawdy te noszą nazwę „szlachetnych”, ponieważ są to jasne „prawdy” dla każdego, kto jest człowiekiem prawdziwie oświeconym i mądrym (tj. „szlachetnym”).

Zatem, o czym mówią te Cztery Szlachetne Prawdy? Można je wyliczyć dość zwięźle, ale zrozumienie ich wymaga objaśnień i rozważań. Oto one.

1. Prawda o cierpieniu (*dukkha*).
2. Prawda o budzeniu się cierpienia.
3. Prawda o wygaśnięciu cierpienia (*nirvāna*).
4. Prawda o drodze, która prowadzi do wygaśnięcia cierpienia (ośmioraka droga).

Niektórzy mówią, że wszystkie te prawdy zawiera pierwsza – o cierpieniu. Innymi słowy, jeżeli istotnie rozumiemy prawdę o cierpieniu, to pojmiemy te, które ona poprzedza.

„Wszystko jest cierpieniem” to inny częsty sposób wyrażania pierwszej prawdy. Słowem języka pali, tłumaczonym tu jako „cierpienie” jest *dukkha*. Jednak „cierpienie” to może być przekład nieco mylący. Niektórzy nauczyciele sądzą, że coś w rodzaju „niespełnienia” lepiej oddaje sens słowa *dukkha*. Chodzi o poczucie niespełniania, które znamionuje ludzkie doświadczenie. Nietrudno zgodzić się z tym, że życie faktycznie jest pełne cierpień o różnym natężeniu. Jednak Budda sądził, że w istocie jest to podstawowa cecha życia w ogóle. Nawet w najbardziej szczęśliwych chwilach – gdy zakochujemy się, mamy dzieci albo osiągamy cel po długich staraniach – kryje się głęboko pierwiastek niepokoju. Wiemy, że ta chwila nie będzie trwać wiecznie, a nawet możemy żywić obawę, że coś okropnego zmąci naszą radość. Jest to być może coś w rodzaju bólu. Neo czuje „zadrę w swoim umyśle”, co mówi mu o błędności [wrongness] jego świata.

Chociaż dla religii to dość przygnębiający punkt wyjścia, buddyzm będzie raczej twierdzić, że jest on „realistyczny”, a nie „pesymistyczny”. Skłonny jestem sądzić, że poczucie utajonego niepokoju właściwe „ludzkiej kondycji” jest sednem każdej religii i filozofii. Mimo że różne religijne i filozoficzne systemy mogą opisywać podstawowy problem człowieka odmiennie, wszystkie chcą nas prowadzić poza ciężkie i pospolite doświadczenie, które w najbardziej fundamentalny sposób określa naszą egzystencję. I chociaż można sądzić, że buddyści będą wyglądać na raczej surowych, złych lub nawet zupełnie zniechęconych z uwagi na ten punkt wyjścia, to rzeczywistość jest zupełnie inna. Każdy, kto widzi i słyszy, jak mówi dalajlama, wyczuje natychmiast pogodną lekkość i humor, który nie jest ani trochę smutny. Posągi samego Buddy często wyobrażają go z lekkim uśmiechem zadowolenia. Stąd, czego by nie sądzić o punkcie wyjścia buddyzmu w pierwszej szlachetnej prawdzie, to niekoniecznie prowadzi on do negatywnego i posępnego obrazu świata.

Druga Szlachetna Prawda opisuje przyczynowy proces, który prowadzi do cierpienia, a bardziej egzystencjalnie, do wiecznego kręgu transmigracji znanego jako *samsāra*. Przede wszystkim buddyzm stwierdza, że postrzegamy i doświadczamy świat w wadliwy sposób, ponieważ nie znamy istoty rzeczywistości. „Niewiedza” w tym wypadku może być myląca, bo problem nie polega właściwie na braku wiedzy – chodzi raczej o nieporozumienie. Innymi słowy, sądzymy, że w większym lub mniejszym stopniu rozumiemy naturę świata, lecz w rzeczywistości nasze postrzeganie jest wadliwe. Na przykład jednym z „trzech znaków istnienia” (oczywistości głoszonych o naturze świata) jest to, że wszystkie rzeczy świata są nietrwałe (*anitya*). Wszystko ulega wiecznym zmianom – nic nie pozostaje bez zmiany. Z pozoru łatwo możemy zrozumieć to zdanie. Rozglądając się w świecie fizycznym, widzimy, że faktycznie nic nie jest nieruchome. Ale jeżeli przyjrzeć się naszemu życiu, widać że mimo oczywistości tej prawdy często, gdy rzeczy przestają być takie same, zachowujemy się, jakby

to nas zaskakiwało. Wpadamy w złość lub rozdrażnienie, gdy coś cennego przestaje istnieć, żyć albo się psuje. Nieustannie szukamy czegoś trwałego, a gdy coś wydaje się dawać „szczęście”, czepiamy się tego, jakby można było powstrzymać tę rzecz od zmiany. Tu pojawia się pragnienie. Spotkania z rzeczami tego świata prowadzą do uczuć dodatnich, ujemnych i obojętnych. Gdy coś jest dodatnie, chcemy tego więcej, gdy jest ujemne, robimy wszystko, żeby tego unikać (nienawiść i niechęć są odwrotną stroną pożądania i przywiązania). Powodują nami pragnienia i przywiązujemy się, a nawet uzależniamy od przyjemnych stron życia. Nie trudno zauważyć, że jeżeli nasze szczęście zależy od tego, by rzeczy nie ulegały zmianie, zawsze będziemy niezadowoleni. Jesteśmy jak ofiara narkotyków, potrzebujemy wciąż więcej i więcej. Z tego punktu widzenia życie jest nieustannym doświadczeniem straty, bo wszystko, czego pragniemy i co chcemy zatrzymać, zmienia się albo ginie bez śladu.

Nietrwałość ma aspekt współzależności. Wszystko powstaje i istnieje dzięki wielu innym czynnikom. Nawet rzecz tak prosta jak kartka papieru zależy od nasiona, drzewa, deszczu, gleby, światła, drwala, papierni itd. Istnienie każdej z tych rzeczy zależy od istnienia nieskończenie wielu innych. Jeżeli przejdziemy do czegoś tak złożonego jak człowiek, sieć zależności staje się jeszcze bardziej złożona. Każdy z nas jest zależny od swego ojca i matki tak gdy chodzi o narodziny, jak i o jedzenie, schronienie, wykształcenie, opiekę itd. Innymi słowy, mimo że lubimy uważać się za istoty istniejące niezależnie w rzeczywistości, jesteśmy głęboko uzależnieni od życia, które nas otacza. Faktycznie, Budda w swojej doktrynie nie-osobowości (*anātman*) głosi, iż złudzeniem jest to, że jesteśmy jakoś wyróżnionymi, niezależnymi „osobowościami”, co prowadzi nas do działania w imię własnego ja. Ten egotyzm przedłuża cierpienie zarówno nasze, jak i innych.

Gdyby buddyzm na tym poprzestał, to istotnie byłby dość pesymistyczną religią (tak jak *Matrix*, który by kończył się uwięzieniem wszystkich ludzi w Matriksie, byłby dość pesymistycznym filmem). Ale trzecia szlachetna prawda mówi, że można wydostać się z tego trzęsawiska. Można doświadczać rzeczywistości, której jakoś NIE stanowi *dukkha*. Jest to nirvāna. Nirvāna dosłownie znaczy „odejście”, jak odejście od płomienia. Analogie do ognia są częste w buddyzmie. Pożądanie jest jak ogień, który pcha nas do przodu, pochłaniając nowe paliwo (tj. przedmioty przywiązania), a nirvāna opisywana jest jako „chłód”<sup>98</sup>. Nirvāna nie jest rajem, błogostanem ani nawet nieistnieniem. Wydaje się, iż Budda chciał powiedzieć, że nirvāna leży poza zasięgiem dualistycznych rozróżnień języka. Warto pamiętać, że Shākyamuni po osiągnięciu nirvāny pod drzewem Bo podjął podróż i nauczanie w północnych Indiach, co trwało przeszło czterdzieści lat, zanim zmarł naturalną śmiercią. Wiemy, że miał do czynienia z wieloma ludźmi, jadł, nauczał itd., więc oczywiście nie zniknął w jakiejś transcendentnej dziedzinie. Wobec tego nirvāna niekoniecznie jest wygaśnięciem życia, ale wygaśnięciem życia naznaczonego cierpieniem. Co więcej, oblicze

---

98 Tu: *adj. cool – przyp. tłum.*

Buddy ma wiele pozytywnych atrybutów – opisywany jest jako spokojny, mądry, powściągliwy, bezinteresowny, autentyczny, spontaniczny i współczujący. Nie był niezapisaną tablicą. Z chwilą śmierci Budda osiągnął to, co nazywane jest *pari-nirvāṇa*, czyli „ostateczną” *nirvāṇa*, rozumianą jako całkowite wyzwolenie od rodzenia się od nowa w kręgu *samsāry*. Ponadto *nirvāṇa* przekracza granice języka. Teraz zależy mi głównie na stwierdzeniu, że według buddyzmu istnieje pewien sposób doświadczania świata, który nie łączy się z cierpieniem, pożądaniem, ignorancją itd. Tak właśnie wygląda uzdrowienie z choroby *dukkha*.

Jakie zatem leczenie prowadzi do tego wyzdrowienia? Odpowiedzią na to pytanie jest czwarta szlachetna prawda – ośmioraka droga prowadząca do *nirvāṇy*. Kategoriami, które stanowią tę drogę, są:

właściwe rozumienie  
właściwe myślenie

mądrość (*prajñā*),

właściwe mówienie  
właściwe działanie  
właściwe utrzymanie

moralność (*sīlā*)

właściwe wyętnienie  
właściwe skierowanie  
właściwe skupienie

umysłowa dyscyplina (*samādhi*)

Ponieważ nie są to stopnie wtajemniczenia, rozwijamy się we wszystkich tych wymiarach równocześnie. Jak widać z zestawienia, buddyzm dzieli te osiem wymiarów postępowania na trojakić ćwiczenia. Mądrość osiąga się przez właściwe zrozumienie i myślenie. Innymi słowy, przez zrozumienie Czterech Szlachetnych Prawd i innych buddyjskich nauk możemy podjąć się zmiany swojego mylnego pojęcia o rzeczywistości i „jaźni”, świecie itd. Należy także rozwinąć właściwą moralność przez uporządkowanie mowy, zachowania i pracy. Oznacza to wystrzeganie się słów i czynów, które mogą powodować cierpienie innych i unikanie zajęć, które powodują okaleczenia innych świadomych istot (rzeźnictwo, handel bronią itd.) Wreszcie, ponieważ podstawowy problem leży w umyśle (niewiedza i ułuda), buddyzm głosi, że konieczna jest dyscyplina umysłowa, wymagana, by rozmyślnie przekształcić własną świadomość. Nasze umysły są jak niepoprawnie zaprogramowane komputery. Nasze „oprogramowanie” zostało ukształtowane przez *karmę* w ciągu wielu okresów życia i musi być przeprogramowane, żeby zaczęło odpowiadać prawdziwej naturze rzeczywistości. Taki jest cel medytacji w buddyzmie. Nie jest ona drogą ucieczki, lecz przekształcenia świadomości, tak że gdy jesteśmy „w świecie”, możemy działać, myśleć i odpowiadać,

okazując mądrość i współczucie<sup>99</sup>.

## BUDDYZM MAHĀYĀNY

Po śmierci Buddy tradycję [buddyjską] podtrzymały i rozwinęły wspólnoty klasztorne. Rzecz jasna od początku istniał silny świecki ruch związany ze sławnymi miejscami pielgrzymek. Ale ośrodkiem buddyzmu była sama wspólnota klasztorna, jakby idealne życie buddystów. A ideałem wspólnoty klasztornej był *arhat* – oświecony uczeń Buddy, który osiąga *pari-nirvāṇę* w chwili śmierci. Jak w wielu wspólnotach religijnych, w buddyzmie doszło z czasem do sporów, które doprowadziły do czegoś w rodzaju podziałów wyznaniowych. Podziały te były wynikiem sporów dotyczących doktryny i praktyk, lecz powstałe stąd szkoły nie były na ogół sekciarskie. Po upływie około stu lat Wspólnej Ery pojawił się nowy ruch, który stał się znany jako buddyzm Mahāyāny. Zwolennicy Mahāyāny („Wielkiego Wozu”) odróżniali się od bardziej tradycyjnych szkół, które zwali Hīnayāna („Mały Wóz”). Uczeni wolą w stosunku do wczesnego buddyzmu używać terminu Nikāya, bo nie jest on tak jawnie pejoratywny, jak Hīnayāna. Przez samą nazwę zwolennicy Mahāyāny chcieli podkreślić większy uniwersalizm swojego ruchu niż w starej tradycji, która stosunkowo niewiele doprowadziła do nirvāṇy. Wiele różniło Mahāyānę od wcześniejszej tradycji, a najbardziej nowy ideał *bodhisattvy*. W odróżnieniu od ideału *arhat* w buddyzmie Nikāya, Mahāyāna wierzyła w ideał *bodhisattvy* – tego, który jest na drodze do stania się buddą. Przynajmniej według retoryki Mahāyāny *bodhisattva* nie powoduje pragnienie osiągnięcia nirvāṇy dla siebie, lecz osiągnięcia oświecenia dla dobra wszystkich innych istot. Stąd *bodhisattva* świadomie wraca do świata *samsāry* aby przynieść ulgę w cierpieniu i wprowadzić innych na swoją drogę. *Bodhisattva* jest określany często jako ten, który „odwraca się” od nirvāṇy, właściwie dąży do innego celu (tj. bycia buddą). Pewne teksty w tradycji Mahāyāny mówią nawet, że nirvāṇa nie istnieje i była jedynie pojęciowym narzędziem, którym posłużył się Budda, żeby skłonić innych do pójścia jego drogą.

W każdym razie *bodhisattva* powoduje współczucie dla wszystkich cierpiących istot i dążenie do mądrości, która jest warunkiem właściwego postępowania. Jak ptak, który potrzebuje obu skrzydeł, *bodhisattva* rozwija swoją mądrość i współczucie. Rozmaicie go rysowano, najczęściej w dziesięciostopniowym przejściu przez wiele różnych żywotów, w których *bodhisattva* udoskonalał cnoty niezbędne, by zostać buddą (np. hojność, cierpliwość, wytrwałość itd.). Idąc tą drogą, zyskuje się niezwykle, a nawet cudowne zdolności. Wskutek tego w tradycji Mahāyāny pojawiło się rosnące zgromadzenie „pozaświatowych *bodhisattwów*” – *bodhisattwów* bardzo zaawansowanych, którzy mogą zamieszkiwać pozaświatową dziedzinę skąd zstępują, by uczyć i pomagać cierpiącym stworzeniom. Warto wymienić Maitreję, gdyż w tradycji buddyjskiej przypomina postać mesjasza. W różnym

---

99 Słowo *dharma* nie pada w tej części eseju nigdzie poza tytułem – *przyp. tłum.*

czasie i miejscu pojawiały się ruchy związane ze spodziewanymi „przyjściem” Maitreyi jako nowego Buddy.

Zanim przejdę do istotnych związków pomiędzy *Matriksem* i buddyzmem, niech mi będzie wolno przedstawić pewną ważną szkołę filozoficzną w buddyzmie Mahāyāny, zasługującą na szczególną uwagę z powodów, które wkrótce staną się oczywiste. W obecnej chwili powinno być jasne, że buddyzm jest pod wieloma względami filozofią umysłu. Podstawowy problem nie dotyczy świata, jak u tych, którzy widzą świat jako pole bitwy pomiędzy siłami dobra i zła. Problem tkwi raczej w (ułudnym) postrzeganiu świata. Wobec tego rozwiązanie wymaga raczej przekształcenia świadomości i sposobu rozumienia świata. Buddyzm określa pewne moralne imperatywy, które mają zapobiegać cierpieniu świata. Ale nawet tu świadoma *intencja* jest niezbędnym pierwiastkiem. Buddyzm – inaczej niż dżinizm – uznaje, że *mimowolne* zabicie zwierzęcia nie pociąga żadnych ujemnych skutków dla karmana. Najważniejszy jest świadomy zamiar, nie zaś wynikające z niego postępowanie. Poza unikaniem sprawiania bólu innym podkreśla się zachowanie dobra moralnie ze względu na niezależność [skutków] postępowania od umysłu. Hojności pomaga bardziej zważać na hojność i na odwrót.

Buddyjskie ujęcie „świadomości” osiągnęło szczyt w szkole Māhāyāny z czwartego stulecia, znanej jako Yogācāra<sup>100</sup>. Yogācāra, znana również jako szkoła „Samej Świadomości” (Vijñānavāda) twierdzi, że zewnętrzny świat postrzegany jako rzeczywisty jest ostatecznie wytworem umysłu<sup>101</sup>. Umysł przypomina kinowy projektor i świat, jakiego doświadczamy, jest „projekcją” świadomości. Ponieważ postrzegamy „przedmioty” świadomości jako istniejące niezależnie, dążymy do nich lub ich unikamy zależnie od pragnienia lub niechęci. Yogācāra nie twierdzi, że obiektywny świat nie istnieje, chociaż wielu wyciąga taki wniosek<sup>102</sup>. Jest raczej *teoriopoznawczym* stanowiskiem. Według niego świadome postrzeganie znacząco zmienia każdy „przedmiot”; znamy go z drugiej ręki jako ideę i nie możemy go poznać, zanim nie ulegnie temu przekształceniu. Wszystko, czego doświadczamy, zostało przesączone przez naszą świadomość, która stale zniekształca doświadczenie w pewien sposób. Yogācāra głosi, że gdy uświadomimy sobie, że przedmioty świadomości są w tym sensie ułudą, to pragnienie, przywiązanie i cierpienie wygaśnie. Wtedy strumień świadomości przekształci się w mądrość Buddy.

Aby uprzytomnić sobie w ten sposób naturę świadomości, potrzebne są według Yogācāry rozmaite praktyki medytacyjne i wizualizacyjne – stąd nazwa szkoły („ćwiczący yogę”). Techniki medytacji rozwinięto dla pewnego rodzaju rozkładu uwarunkowanego widzenia świata i osiągnięcia przebudzenia w ostatecznie niezależnej i pozbawionej rozdwojenia rzeczywistości. Sposób, w jaki można tworzyć i panować nad obrazami w umyśle za pomocą różnych technik wizualizacyjnych, wzmacniał przeświadczenie, że zwykłe świadome

---

100 Wym. „jogaczara” – przyp. tłum.

101 Zarys myśli Yogācāry przedstawia Williams, str. 77-95.

102 Przykłady tego sporu o buddyzm Yogācāry omawia Keenan, str. 169 i 209, oraz Paul Grffiths, str. 83.



spostrzeżenia, jak sny, są „wytworami” w nie mniejszym stopniu. Ćwiczący uprzytamnia sobie złudność jaźni i zewnętrznych cech konstytutywnych rzeczywistości. Ostatecznie zostaje przewyciężone rozdzielenie na podmiot i przedmiot podsycające mylny pogląd, że my (oraz wszystkie „przedmioty”) jesteśmy różnymi i niezależnymi od siebie istnieniami poszczególnymi. Uprzytomnienie sobie tego jest celem ćwiczącego Yogācārę.

## BUDDYZM I MATRIX

Każda religia tłumaczy kondycję ludzką. Większość ma mity założycielskie, które wyrażają podstawowy problem ludzkiej egzystencji. Konfucjański opis idealizujący dynastię Chou jest odbiciem rozumienia przez tę tradycję fundamentalnego problemu – społecznej dysharmonii wywołanej przez ludzką tendencję, do zaniedbywania rytuału i wspólnej własności. Święte teksty hinduskie, takie jak *Bhagavadgītā* i *Upaniszady*, mówią o kondycji ludzkiej jako o wiecznym uwięzieniu w nieskończonym kręgu *samsāry*, o życiu po życiu. Dla chrześcijaństwa i judaizmu fundamentalnym problemem jest wyobcowanie ludzkości z Boga przez grzeszną naturę i egoistyczne tendencje człowieka, który chce sam być jak Bóg. To oczywiście symbolizuje kreacyjna opowieść Genesis o Adamie i Ewie w ogrodzie Eden. Sednem wiary chrześcijan jest to, iż Bóg ofiarował własnego syna, mesjasza, by przewyciężyć to wyobcowanie.

Mimo że *Matrix* czerpie z mesjańskich wątków opowieści chrześcijan, „problemem człowieka” wyrażnie nie jest wyobcowanie z Boga ponieważ Bóg jest nieobecny w tej historii – przynajmniej osobowy Bóg stwórciel<sup>103</sup>. Conrad Ostwalt uważa to pominięcie boskości i odrzucenie nadprzyrodzonego sprawcy apokalipsy za symptomatyczne dla „współczesnej wyobraźni apokaliptycznej”<sup>104</sup>. Bóg nie sprowadzi apokalipsy – wywoła ją coś innego. Ale nie trzeba uważać *Matriksa* za „współczesną” adaptację judeochrześcijańskiej wizji apokalipsy; istnieją inne starożytne perspektywy mitologiczne, które również całkowicie pomijają „boskość”. To tu, jak sądzę, buddyzm wnosi rozjaśniającą mitologiczną paralełę.

Buddyjskie paralele w *Matriksie* są liczne. Rzecz jasna, fundamentalnym problemem jest problem umysłu. Sam *Matrix* jest analogiczny do *samsāry*, iluzorycznego świata, który nie jest rzeczywistością, jaką się wydaje. Morfeusz mówi do Neo, że „*Matrix* jest wszędzie, otacza nas ze wszystkich stron nawet tu, w tym pokoju. Możesz go zobaczyć w oknie albo na ekranie telewizora. Czujesz go, gdy idziesz do pracy albo do kościoła, albo gdy płacisz podatki. To jest świat, który postawiono ci przed oczami, żebyś nie widział prawdy”. Innymi słowy, fundamentalnym problemem jest ignorancja w odniesieniu do prawdziwej natury rzeczywistości. Morfeusz powie później, że uwarunkowane „przywiązanie” do tej iluzorycznej rzeczywistości nie pozwala oderwać się od niej wielu ludziom, którzy osiągnęli

---

103 W sprawie innego stanowiska, patrz esej Paula Fonany „Szukanie Boga w *Matriksie*” – przyp. wyd. oryg.

104 Ostwalt.

pewien wiek. Jest także wzmianka o reinkarnacji, gdy Wyrocznia mówi Neo, że nie jest Wybrańcem, ale dodaje, że „może w następnym życiu”. Inna wzmianka o reinkarnacji pojawia się, gdy Morfeusz mówi, że człowiek, który jako pierwszy wykroczył poza Matrix, powróci jako Wybraniec.

W filmie jasno widoczny jest wymiar *karmy* w tym sensie, że ludzie znaleźli się zasadniczo w sytuacji, którą stworzyli sami. Morfeusz stwierdza, że ludzie zawsze w życiu byli zależni od narzędzi. Sztuczna inteligencja, która rządzi Matriksem i włada ludzkością, jest własnym dziełem ludzkości. Co więcej to ludzkość zniszczyła świat, próbując pokonać AI przez odcięcie dopływu światła słonecznego, niezbędnego maszynom jako źródło energii. Rzecz w tym, że sztuczna inteligencja nie powstała samodzielnie, ani nie jest żadną „złą mocą” istniejącą od zarania dziejów. W sensie *karmy* jest ona wynikiem przeszłych działań.

Inna ważna paralela pomiędzy *Matriksem* a buddyzmem odnosi się do dziedziny dyscypliny i praktyki. Przypomnijmy, że istotnym wymiarem w ośmiorakiej drodze buddyzmu jest medytacja i koncentracja umysłu. Należy zapanować nad umysłem, który w tak podstawowy sposób zniekształca rzeczywistość oraz przypisuje trwałość i samoistność rzeczom ostatecznie próżnym. Medytacja jest sposobem, by tak rzec, „przeprogramowania” umysłu, tak aby postrzeganie rzeczywistości było zgodne z tym, jaki świat jest. Proces treningu Neo tworzy wspaniałą analogię do tej w istocie „umysłowej” przemiany. Jego umysł jest dosłownie reprogramowany, tak że jak *bodhisattva* Neo jest w stanie wkroczyć do Matriksa (tj. *samsāry*) ze zwielokrotnioną zdolnością do opanowania i postrzegania. Innymi słowy, proces treningu Neo jest medytacją w cyber-technologicznej wersji. Filmowcy przejmują także motyw ćwiczeń w sztukach walki, które mają bliskie związki historyczne z ćwiczeniami w buddyjskich klasztorach Chin i Japonii. Mogę jeszcze dodać, że dla kogoś, kto wraca na drogę *bodhisattwów*, ważną chwilą jest wzlot aspiracji do oświecenia, znany jako *bodhicitta*. Ważnym wydarzeniem dla mnicha w buddyzmie Mahāyāny jest oświadczenie, że zamierza osiągnąć oświecenie dla dobra wszystkich istot. Składając formalne, rytualne śluby, świadomie przyznaje się do wejścia na tę drogę. Uderzyło mnie, że chwila wyboru czerwonej pigułki jest dla Neo rodzajem rytualnego wyrazu jego własnego zamiaru, by przeżyć przygodę w „króliczej norze”. Także styl życia bohaterów ma wyraźnie klasztorny charakter. Ich jedzenie, ubranie, mieszkanie są dość surowe. Istotnie, bunt Cyphera wynika po części stąd, że woli on raczej żyć ułudą, niż znosić skromne i zdyscyplinowane, „klasztorne” życie reszty bohaterów.

Mimo że nie znajdziemy w dialogach *Matriksa* otwartej dyskusji o przemijaniu, współzależności lub pustce, to możemy odczytać jasno wyrażone przesłanie, że świat jest kompletnym zniekształceniem. Jest to dosłownie informacja wprowadzana do umysłu przez program komputerowy, aby nam zapewnić rozrywkę. Inaczej mówiąc, informacja ta jest „pusta” pod względem wszelkiej „rzeczywistości”. Nie jesteśmy tymi, za których się uważamy. Jak powiedział Morfeusz do Neo, jesteśmy „niewolnikami”: „Jak wszyscy,

urodziłeś się w niewoli, w więzieniu, którego nie wyczuje twój węch, smak ani dotyk. W więzieniu dla twojego i umysłu”. Tu paralele z filozofią Yogācāry wydają się całkiem na miejscu. Jak wiemy, Yogācāra podkreśla, że rzeczywistość jest dostępna *jedynie* poprzez świadomy umysł. Najpierw trzeba sobie uświadomić, że „projekcja” obrazu świata, której doświadczamy, nie jest „rzeczywistością”, jaką się nam wydaje. Jest zniekształcona przez osobistą i zbiorową *karmę*, którą uwarunkowani przypisujemy rzeczom świata trwałość i niezależność, jakiej tam nie ma. Tak samo Matrix jest ułudną rzeczywistością. „Co jest rzeczywiste?” Morfeusz pyta Neo. „Co rozumiesz przez rzeczywistość? Jeżeli chodzi ci o to, co możesz dotknąć, smakować, wąchać lub widzieć, wtedy rzeczywistość to sygnały elektryczne przetwarzane przez twój mózg. To świat, który znasz. Świat taki jak pod koniec dwudziestego wieku. Teraz istnieje tylko jako część neurointeraktywnej symulacji, którą nazywamy Matrix. Żyłś w świecie snu, Neo.” Potrzebny jest ktoś niezwykle, kto przeniknie przez labirynt tego „kinematograficznego więzienia” i odsłoni nam prawdę o naszym położeniu<sup>105</sup>. To właśnie czyni każdy *bodhisattva* i budda... i Neo. Warto zobaczyć, jak Neo sobie poradzi.

Kiedy kroczymy drogą do bycia buddą, to – zgodnie z tradycją Mahāyāny – nabywamy mocy przekształcania postrzeganego „obiektywnego” świata. Budda i zaawansowany *bodhisattva* mogą dowolnie przekształcać i wykorzystywać przedmioty. Mogą również pojawiać się w różnych miejscach nawet równocześnie. Przypomnijmy sobie młodych „kandydatów” w mieszkaniu Wyroczni. Jedni, zdaje się, medytują, inni manipulują drewnianymi klockami, łyżkami itd. Możemy uważać tych kandydatów za młodych *bodhisattwów*, którzy uczą się przekształcania elementów „obiektywnego” świata siłami świadomości. Budda ma moc tworzenia własnej kosmicznej dziedziny<sup>106</sup>. Jednakże Budda Shākyamuni nie zmienił świata w tak skrajny sposób. Ludzie nadal cierpieli, żyli w ułudzie i umierali. Jednak wskazał nową drogę i sposób przezwyciężenia zniekształconego obrazu świata.

Pozostało więc silne poczucie wolności woli i odpowiedzialności. Podobnie nie wydaje się, żeby Neo miał zamiar skrajnie zmienić świat lub zniszczyć Matrix stworzony przez AI, mimo że właśnie tego oczekuje Morfeusz<sup>107</sup>. Istotnie nie wiadomo, co zrobi z Matriksem. Jednak jest jasne, że jak poprzedni Wybraniec, zamierza wyjawić prawdę tym, którzy zechcą słuchać. Na zakończenie filmu Neo wypowiada coś, co można by określić jako bardzo

---

105 Tu pada słowo *plight*, co oznacza bądź sytuację egzystencjalną, bądź egzystencjalne pretensje poznania w tej sytuacji. Tekst jest pełen „brzemiennych” zwrotów – *przyp. tłum.*

106 Znanym przykładem jest Amitabha (Amida w Japonii), główny budda w tradycji buddyzmu Czystej Ziemi z Azji Wschodniej. Amitabha jako *bodhisattva* przyrzekł, że stworzy własną Czystą Ziemię, gdy stanie się buddą. Wszyscy, którzy wymawiają imię Amitabhy, gdy ich serca są czyste, mogą narodzić się w tej ziemi, gdzie łatwiej osiągnąć oświecenie.

107 W pewnej chwili Morfeusz mówi Neo o początkach walki i proroctwie Wyroczni dotyczącym Wybrańca: „Gdy zbudowano Matrix, urodził się w nim człowiek, który umiał zmieniać wszystko, przemieniać Matrix w to, co chciał. To on uwolnił pierwszych z nas i nauczył nas prawdy: Dopóki istnieje Matrix, ludzkość nigdy nie będzie wolna. Kiedy umarł, Wyrocznia przepowiedziała jego powrót, który będzie zwiastować koniec Matriksa i wojny, przyniesie ludziom wolność”.

wyrozumiałe ostrzeżenie dla AI.

„Wiem, że tam jesteście. Czuję was. Wiem, że się boicie. Boicie się nas. Boicie się zmiany. Nie znam przyszłości. Nie przyszedłem tu, żeby wam powiedzieć, jak to się skończy. Powiem wam, jak się zacznie. Odłożę słuchawkę i pokażę ludziom, co chcecie przed nimi ukryć. Pokażę im świat bez was, świat bez reguł i sterowania, świat bez granic i konturów, gdzie wszystko jest możliwe. Dokąd pójdziemy potem, to już pozostawiam wam.”

Możemy wyobrazić sobie Buddę, który tak samo rozmawia z Marą, bogiem-demonem, władcą *samsāry*. Budda nie zniszczył; Mary. Mara, symbol siły, która zatrzymuje nas w kręgu *samsāry*, żyje dalej. Wyobrażamy sobie jednak, iż odtąd Mara sprawuje władzę ze strachem, wiedząc, że Shākyamuni uciekł i naprawdę może pokazać innym drogę ucieczki z *samsāry*.

Przypomnijmy, że w wizji oświecenia Yogācāry substrat płynnej świadomości nie ulega rozpuczeniu ani unicestwieniu. Ulega raczej przemianie i Budda widzi go jako sieć współzależności, taką, jaką on jest bez przemożnego pożądania i nienawiści, które prowadzą do uzależnienia i cierpienia. Dzięki temu Budda potrafi poruszać się wśród współzależności *samsāry* dowolnie, bez strachu, zwątpienia i pokus. Nie jest ograniczany przez zwykłe prawa przyczyn i skutków (tj. *karmę*), które rządzą *samsārą*. Przypomnijmy sobie teraz chwilę wskrzeszenia Neo (tj. ponownych narodzin). Potem Neo może szybkość w Matriksie, zmienić pociski w zawieszony kurz i rozerwać „Marę” (Agent Smitha) w eksplozji białego światła. Nieograniczany już przez strach, wątpliwość i niewiedzę Neo jak Budda przekracza wszystkie dwoistości, nawet ostateczną dwoistość życia i śmierci.

## MATRIX JAKO MIT

*Matrix*, jak każdy mit, jest metaforą i wymaga interpretacji. Mity są symboliczne i operują na wielu różnych poziomach. Ludzkość stworzyła wiele „systemów” (tj. sposobów pojęciowego ujęcia i rozumienia świata). Istnieją systemy polityczne (np. demokratyczny, socjalistyczny i komunistyczny, dyktatura, monarchia i in.). Podobnie istnieją różne przyjmowane przez społeczeństwa socjalne, ekonomiczne i religijne „systemy”, które mają wpływ na to, jak wychowani w nich ludzie rozumieją, a nawet postrzegają świat. Co więcej, te „systemy” raz ustalone, żyją potem własnym życiem, a nawet działają na nas w sposób, którego nie przewidzieli ich twórcy. W skrócie, *Matrix* i *samsāra* mogą być rozumiane jako metafory „systemów”, które się nam narzucają. A Neo i Budda są owymi wyjątkowymi „zbawcami”, którzy odsłaniają przed nami nieraz przewrotną i niszczącą naturę takich „systemów”.

Możemy więc uznać *Matrix* za metaforę różnych „systemów”, które zmuszają nas do

działań nie zawsze zgodnych z naszym zbiorowym lub własnym interesem. Ktoś powie na przykład, że nasze uzależnienie od technologii wymknęło się spod kontroli. Oczywiście, korzyści z technologii są nieprzeliczone. Jednak ujemny wpływ technologii polega na tym, że osłabia bądź krępuje ona prawdziwe ludzkie porozumienie. Ktoś inny mógłby twierdzić, że przemysł i kapitał, dwa powiązane ze sobą „systemy”, mogą niszczyć środowisko naturalne lub, odpowiednio, wypierać prawdziwe ludzkie współczucie. Przykładowo kapitalizm, którego nie równoważą inne etyczne imperatywy, powoduje nierównomierne rozłożenie ciężaru cierpień i nierównowagę mieć i nie mieć. Kiedy dorastamy w takich systemach, nie zawsze zdajemy sobie sprawę z tego, że ulegamy społecznemu i innym uwarunkowaniom, więc systemy te przestajemy widzieć jako skonstruowane. Jakby powiedział Morfeusz, jesteśmy „zaślepieni” w tym stopniu, w jakim „system” nas kontroluje. Krótko mówiąc, w przypadku Matriksa nie trzeba rozumieć zagadnień ułudy, uzależnienia, uwięzienia itp. tylko w odniesieniu do „ostatecznej rzeczywistości”. Podobnie w przypadku buddyzmu i jego rozumienia kondycji ludzkiej *samsāra* może być uważana za metaforę każdego z wymiarów naszej rzeczywistości.

Z tego bardziej potocznego punktu widzenia *Matrix* podważa uwarunkowany sposób widzenia świata. Jak NAS „zaprogramowano”? – wydaje się pytać. Która strona naszej rzeczywistości jest zbudowana sztucznie i zamyka nas w więzieniu swoich pojęć? Czy technologia daje nam swobodę, czy nas ogranicza? Czy kapitalizm prowadzi do prawdziwego szczęścia, czy do nałogu, nad którym nie można zapanować? Czy przekonania religijne nas łączą, czy dzielą? Owocem tych pytań może być własna interpretacja tego współczesnego mitu i ocena, na ile jest trafny w stosunku do *naszej* rzeczywistości społecznej. Zapewne prócz scen hipnotyzującej akcji ten domyślny sceptycyzm w stosunku do „instytucjonalnej” kontroli tłumaczy powodzenie filmu wśród młodzieży.

Poza wspomnianymi paralelami z buddyjskim i chrześcijańskim światopoglądem należy odnotować, że ten współczesny „mit” odchodzi od pewnych podstawowych wartości obu tradycji. Na przykład pod wieloma względami *Matrix* jest gloryfikacją przemocy i patriarchalnej dominacji. Główna bohaterka jest wyraźnie androgyniczna albo wręcz męska w swoim typie. Obrazowa przemoc usprawiedliwia klasyfikację „R”, którą otrzymał film. Ktoś powie, że zabijanie nie jest w filmie faktyczne, lecz analogiczne do zabijania demonów we własnym umyśle i niszczenia symbolicznych wcieleń nienawiści, chciwości i urojeń (np. Shākyamuni spotyka Marę pod drzewem Bo u progu oświecenia). Ale pozostaje faktem, że każde zabójstwo w Matriksie to śmierć „prawdziwej” osoby w komorach dla ludzkich baterii. Broniłbym zdania, że hipnotyzująca destrukcja wzmacniana przez technologię VFX i fotografię „bullet time” przekracza granicę metafory i hołduje bardziej dosłownej przemocy. Moralny sens ośmiorakiej drogi buddyzmu i imperatywy moralne chrześcijaństwa są nieobecne w filmie. Tu, jak w każdej mitologii, warto zwrócić uwagę na kontekst tego mitu, a zwłaszcza na jego komercyjne cele. Gloryfikacja przemocy przemawia

oczywiście do ważnego dla producentów z Hollywood segmentu widowni – kilkunastoletnich chłopców. A więc mimo że na abstrakcyjnym poziomie *Matrix* istotnie tworzy wiele „religijnych” paraleli do chrześcijaństwa, buddyzmu i innych tradycji mitologicznych, dodaje jawnie sprzeczną co do wartości przemoc i męską dominację dla komercyjnych (czy innych) celów. Można powiedzieć, że gloryfikuje pewne z tych „wzorców społecznych”, które ogólnie zwalcza.

Oczywiste napięcie między „religijnym” wymiarem tego mitu z jednej strony oraz „hollywoodzkimi” i kulturowymi pierwiastkami filmu z drugiej mówi wprost o kontekstowej naturze procesu mitotwórczego. Mit nie jest dziełem jednego autora, lecz rozwijającą się z czasem reprezentacją całej zbiorowości. Mity powstają zawsze w „instytucjonalnych” kontekstach. Stąd są wytworami dialektycznego procesu, który często wprowadza do nich elementy konfliktowe.

Z tymi zastrzeżeniami sędzę, że paralele pomiędzy *Matriksem* i buddyzmem sprawiają, że film staje się przydatny dla zrozumienia pewnych głębszych nauk tego ostatniego. *Matrix* jest metaforą wielu kulturowo programowanych „rzeczywistości”, które przez naszą świadomość są przedstawiane jako rzeczywistość ostateczna. Stanowią „świat, który postawiono ci przed oczami, żebyś nie widział prawdy”.

Zdaniem buddyzmu często nie umiemy dostrzec sieci współzależności, która łączy wszystkie świadome istoty. Fałszywie przypisujemy trwałość rzeczom – przedmiotom, sądom, systemom pojęć, nawet stanom niezależności naszych „jaźni” – to prowadzi do egotyzmu, pragnienia, uzależnienia i cierpienia. Musimy otworzyć oczy i uprzytomnić sobie, co może ograniczać każdego z nas. Mając wybór, którą pigułkę weźmiemy... niebieską czy czerwoną? Wybór ten w każdej chwili należy do nas.

## ŹRÓDŁA

### KSIĄŻKI

Williams, Paul, *Mahāyāna Buddhism: The Doctrinal Foundations* (London: Routledge, 1989).

Keenan, John, *The Meaning of Christ: A Mahāyāna Theology* (Maryknoll, New York: Orbis Books, 1989).

Griffiths, Paul, *On Being Mindless: Buddhist Meditation and the Mind-Body Problem* (La Salle, Illinois: Open Court, 1992).

### ARTYKUŁY

Ostwalt, Conrad, „Armageddon at the Millennial Dawn”, *The Journal of Religion and Film* vol.

4. no. 1. (April 2000), [www.unomaha.edu/~wwwjrf/armagedd.htm](http://www.unomaha.edu/~wwwjrf/armagedd.htm)

Corliss, Richard, „Popular Metaphysics” *Time* vol. 153. no. 15. April 19, 1999.

PETER J. BOETTKE

# LUDZKA WOLNOŚĆ I CZERWONA PIGUŁKA

*Czerwona pigułka czy niebieska pigułka? Odpowiedzialność czy wygoda? Rzeczywistość czy iluzja? Wyboru dokonujemy każdego dnia, a to, jak wybieramy, mówi, kim jesteśmy. Zdaniem ekonomisty Petera Boettke społeczeństwa też dokonują wyborów i lepiej, żeby uniknęły pokus niebieskiej pigułki...*

NEO: Więc to nie jest rzeczywiste?

MORFEUSZ: Co jest rzeczywiste? Co rozumiesz przez rzeczywistość? Jeżeli chodzi ci o to co możesz dotknąć, smakować, wąchać lub widzieć, wtedy rzeczywistość to sygnały elektryczne przetwarzane przez twój mózg.

MORFEUSZ: Nie mówiłem, że to będzie łatwe, Neo, powiedziałem tylko, że to będzie prawda.

NEO: Nie mogę wrócić, tak?

MORFEUSZ: Tak. Ale gdybyś mógł, naprawdę byś tego chciał?

CYPHER: Wiem, o czym myślisz, bo myślę o tym samym. Prawdę mówiąc, myślę o tym bez przerwy, odkąd tu jestem. Czemu, czemu nie wybrałem niebieskiej pigułki!?

Wszyscy miewamy swoje fantazje. Dla ich zaspokajania powstały wielkie dziedziny przemysłu, od biur podróży po prostytutkę i gry komputerowe. Co jakiś czas wszyscy potrzebujemy ucieczki od rzeczywistości. Popyt na narkotyki, alkohol, a nawet widowiska sportowe jest podsycany pragnieniem ucieczki od codziennego życia. Jak miliony innych fanów śledziłem z prawdziwym podziwem karierę Michela Jordana. Od zwycięskiego kosza, który zdobył w finale NCAA w 1982 roku jako pierwszoroczny student, do innego



zwycięskiego, końcowego rzutu przeciw Utah Jazz w meczu o tytuł NBA w roku 1998 wyobrażałem sobie, co musiał czuć, dochodząc do sportowych osiągnięć na tak wysokim poziomie<sup>108</sup>. Czy chciałbym podłączyć się do maszyny pozwalającej „doświadczyć” takiej radości? Czy zrobiłbym to, nawet gdybym miał być w „rzeczywistości” tylko ciałem zanurzonym w zbiorniku i podłączonym do komputera, który pozwala przez chwilę „być jak Mike”? Marzę o takiej chwili, odkąd byłem chłopcem, a teraz mógłbym ją przeżyć. Dlaczego nie pójść na taki układ? A jeżeli to zrobię, czy uznam tym samym wybór Cyphera z *Matriksa* za słuszny?

Oczywiście, że bym się podłączył (jak miliony innych), gdyby chodziło o chwilowe rozstanie z rzeczywistością. Po południu lub wieczorem mógłbym być jak Mike, a potem wracałbym do normalnego życia. Ale nie na tym polega wybór w *Matriksie*. W przypadku musimy wybierać wszystko albo nic. Mamy albo *przeżywać* życie, albo *doświadczać* życia<sup>109</sup>. Jeżeli tak wygląda wybór oczywistość tego, że mamy się podłączyć, znika. W pewnych warunkach wciąż można widzieć logikę w podłączeniu się – ktoś nieuleczalnie chory, bez najbliższej rodziny, być może wolałby podłączyć się, niż cierpieć samotnie aż do końca. Jednak nie przed takim wyborem stajemy w *Matriksie*. W najlepszym przypadku mamy jednorazowy wybór tak lub nie, podobnie jak Cypher. Albo żyję takim życiem, jakie sam stworzyłem, albo doświadczam życia, które stworzono dla mnie. W najgorszym przypadku w ogóle nie mam wyboru, bo nie wiem nic o swojej prawdziwej egzystencji, w której jestem paliwem w elektrowni należącej do AI.

*Matrix* przedstawia ten wybór w obrazowy sposób. Prawdziwy świat jest twardy i ponury, natomiast *Matrix* zapewnia doświadczenie normalnego ludzkiego życia z 1999 roku. Jeżeli Neo wybierze niebieską pigułkę, nie będzie musiał jadać papki w prawdziwym świecie. Nadal będzie jadać makaron w miejscowej chińskiej restauracji nieświadom faktu, że jest karmiony dożylnie. Rzeczywistość „akumulatora” z pewnością jest gorsza od rzeczywistości rewolucjonisty, ale w nieprawdziwym życiu pana Andersona zapewnia komfort w porównaniu z surowym życiem na pokładzie poduszki. Dlaczego Neo miałby wybrać rzeczywistość wojny, a nie doświadczać życia komputerowego programisty<sup>110</sup>?

W swoim esejku wykazuję, że lekcja jaką powinniśmy wyciągnąć z rozważań nad wyborem czerwonej lub niebieskiej pigułki, dotyczy połączenia wolności osobistej z

---

108 Jordan wciąż zadziwia fanów koszykówki, występując w drużynie Wizards po powrocie do gry w 2001 roku, w wieku 38 lat.

109 Słyszałem o eksperymentach na szczurach, w których dawano im następującą opcję – mogły opanować naciskanie dźwigni i otrzymywać jedzenie albo naciskać inną dźwignię, która wysyłała bodziec elektryczny i stymulowała przyjemność seksualną. Szczury wołały ciągle naciskać drugą dźwignię i zgłodnieć na śmierć. Ludzie nie muszą być jak szczury. Nawet tak zagorzały utilitarysta, jak John Stuart Mill, uważał, że dobro człowieka nie sprowadza się do odczuwanej przyjemności: „Lepiej być niezadowolonym człowiekiem niż zadowolonym wieprzem; lepiej być niezadowolonym Sokratesem niż zadowolonym głupcem” (Mill, str. 10).

110 Niespokojny umysł Neo zdążył zauważyć obecność *Matriksa* przed uwolnieniem przez Morfeusza. W tym umyśle tkwi niezrozumiała „zadra”. Przygniatająca większość ludzi z *Matriksa* nie odczuwa najmniejszej niewygod. Aby wyrazić nierzeczywistość *Matriksa* bracia Wachowscy dodali zielony odcień do wszystkich scen wewnątrz *Matriksa*, a niebieski do scen na zewnątrz, żeby zobrazować rzeczywistość.

odpowiedzialnością, związku wolnego i odpowiedzialnego życia z życiem *sensownym*. Aby sensownie żyć, musimy mieć wolność budowania swojego życia i być odpowiedzialni za decyzje podjęte przy jego budowie. Każde unikanie ciężaru odpowiedzialności zbliża nas do wyboru niebieskiej pigułki i w tym stopniu zubaża nasze człowieczeństwo. Odnosi się to zarówno do wyboru osobistego, jak i do społecznego wyboru instytucji politycznych, prawnych i ekonomicznych.

Wybór instytucji społecznych przypomina wybór czerwonej bądź niebieskiej pigułki: instytucje z rodzaju „niebieskich pigułek” mogą mieć równie złe skutki dla naszego człowieczeństwa co niebieskie pigułki wybierane w życiu osobistym. Wybór czerwonej pigułki oznacza wzięcie odpowiedzialności za swoje życie na poziomie osobistym i na wielu poziomach społecznych.

## JAK MATRIX MA SIĘ DO EKONOMII POLITYCZNEJ?

Wiedza teoretyczna, zwłaszcza w dziedzinie filozofii moralnej i ekonomii politycznej, rozwija się dzięki stosowaniu eksperymentów myślowych i hipotetycznych konstrukcji. *Matrix* zwraca uwagę na eksperyment myślowy tzw. jaskini Platona. W przypowieści Platona o jaskini mamy rozważyć położenie jeńców przykutych w jaskini od urodzenia, którzy nie mogą zobaczyć niczego prócz cieni rzucanych przez ich prześladowców od ognia płonącego z tyłu. Jeńcy nie wiedzą, że są jeńcami; nie dostrzegają swojej niewiedzy. A gdy ta zostaje odkryta, zamiast oświecenia pojawia się oburzenie i niedowierzanie<sup>111</sup>. Jeniec wypuszczony z jaskini ma przed sobą trudną przemianę, ale gdy przystosuje się do rzeczywistości, może się rozwijać. Uwolnienie się od niewiedzy jest warunkiem rozwoju naszego człowieczeństwa. Jak powiada Charles Griswold: „Każdy musi odkryć sam, że żyje w ułudzie, nie jest wolnym człowiekiem, lecz niewolnikiem systemu, a prawda i dobro istnieją z natury rzeczy. Dochodzenie do prawdy to przemiana duszy, która tak samo jest odkryciem siebie – własnej duszy i tego, że dusza ma pewną naturę – jak odkryciem wszystkiego, jest rzeczywiste”<sup>112</sup>. Tylko po tej przemianie możemy przypisywać naszemu życiu sens. Ten sens nadaje mu jednak bycie wolną i odpowiedzialną osobą – człowiekiem, który musi dokonywać wyborów, stając wobec rzeczywistości i prawdy.

Na tym polu Robert Nozick w swojej słusznie cenionej rozprawie *Anarchy, State and Utopia* również posłużył się przykładem: swoją maszyną doświadczeń. Eksperyment myślowy Nozicka ma bezpośredni związek z Matriksem, gdyż zakłada podłączenie do maszyny i pomoc neuropsychologów w stymulacji mózgu, która daje każde doświadczenie, jakiego zapragniesz. Naprawdę jesteś tylko pływającym w zbiorniku ciałem z elektrodami

---

111 Weźmy pierwszy odruch Neo po usłyszeniu prawdy od Morfeusza. W następnej scenie Morfeusz przeprosza, gdyż, jak wyjaśnia, umysł osoby w pewnym wieku nie jest w stanie pogodzić się z prawdą i dlatego z reguły nie ratuje się takich osób.

112 Griswold, str. 8.

wprowadzonymi do mózgu, ale doświadczasz wszystkich przyjemności życia. Nozick pyta: „Czy powinieneś podłączyć się na całe życie do tej maszyny po zaprogramowaniu swoich doświadczeń?”<sup>113</sup>. Nozick sądzi, że jeżeli zastanowimy się poważnie nad tą sprawą, nie podłączymy się z trzech powodów: (1) zależy nam na tym, żeby *robić* pewne rzeczy, a nie tylko ich doświadczać; (2) zależy nam, żeby *być* człowiekiem pewnego rodzaju: odważnym, uprzejmym, inteligentnym, dowcipnym i kochającym – a nie masą pływającą w zbiorniku; oraz (3) ostatecznie zależy nam na tym, żeby nasza wyobraźnia co do tego, co chcemy w życiu osiągnąć, była *nieograniczona*, zaś maszyna doświadczeń wytyczy granice naszego świata, ustalone przez tych, którzy nią sterują<sup>114</sup>. Wolność umożliwia starania, żeby zostać ludźmi, którymi chcemy być, pozwala znaleźć w naszych planach życiowych miejsce na to, co nieznane i nieprzewidziane, wpaja poczucie odpowiedzialności i pragnienie przygody zarazem. David Schmitz, rozważając maszynę doświadczeń Nozicka, wspomina o wizytach z małymi dziećmi w zoo. Czy nie dziwi nas znużenie małych dzieci na widok tygrysów albo zebr zamkniętych w ograniczonej przestrzeni? Te same dzieci piszczą z podniecenia, widząc wiewiórkę, która szuka pożywienia na chodniku albo biegnie za inną wiewiórką na drzewo. „Dzieci sądzą, że wiewiórka jest prawdziwa, tak, jak zwierzęta w zoo nie są. Jakoś więcej sensu, więcej rzeczywistości jest na swobodzie – w doświadczeniach, które nie są zaplanowane, zwłaszcza przez kogoś innego”<sup>115</sup>. Gerald Erion i Barry Smith j mówią wprost: „Ani maszyna doświadczeń, ani Matrix nie pozwalają na prawdziwe, sensowne działanie; zamiast niego stwarzają jedynie *pozory* sensownego działania”<sup>116</sup>. Wewnątrz Matriksa nasz kontakt z rzeczywistością jest niemożliwy w żadnym sensownym znaczeniu, stąd nasze życie jest pozbawione sensu.

Właśnie tu Matrix wiąże się z ekonomią polityczną. Nie tylko byśmy nie chcieli podłączyć się z racji tego, co życie dla nas oznacza, ale, gdy zastanowimy się, co znaczy budowanie życia, uświadomimy sobie, że potrzebne są nam pewne instytucje społeczne. One nie mniej są potrzebne do tego, żeby zbudować sensowne życie. Nasza zdolność

---

113 Nozick, *Anarchy, State and Utopia*, str. 42. Warto zauważyć, że pytanie Nozicka wymaga odpowiedzi „tak” albo „nie”; jeżeli pozostawić margines wyboru, Nozick nieco zmieni swoją odpowiedź. Nie musimy mieć do czynienia z rzeczywistością przez cały czas (Nozick, *The Examined Life*, str. 121.) Problem nie polega na podłączeniu się do maszyny jako takim, problemem byłoby raczej nie wrócić do rzeczywistości z maszyny doświadczeń. Nie uczyć się dokonywania wolnych wyborów i nie ponosić odpowiedzialności za wybory dokonane. Nie budować życia, a tylko jego doświadczać.

114 Gdy Morfeusz walczy w symulatorze z Neo, próbuje oczyścić jego umysł ze złudzeń Matriksa, nauczyć go, że Matriksem rządzą reguły ustalone przez programistów, które jako człowiek może nagiąć i złamać. Neo pyta, czy w takim razie będzie mógł uchylać się przed kulami, a Morfeusz odpowiada, że gdy zrozumie do końca, kim jest, nie będzie musiał. Umysł człowieka może przekroczyć granice reguł, których wymaga program. Krytyka twardej Sztucznej Inteligencji przez Rogera Penrose’a idzie po tej linii, gdy Penrose używa twierdzenie Gödla, żeby zaprzeczyć, że umysł może mieć zupełną wiedzę o sobie. John Searle ma przeciw twardej AI inny równie przekonujący argument, który wskazuje na różnicę między syntaktyczną jasnością i semantycznym sensem. Ludzka myśl jest ugruntowana nie w syntaktycznej jasności, lecz semantycznym sensie. W sprawie związku filozofii umysłu z ekonomią polityczną, patrz Boettke i Subrick., „From Philosophy of the Mind to Philosophy of the Market”.

115 Schmitz, str. 211.

116 Erion, Smith, str. 26.

dokonywania *wolnych* wyborów, *robienia* pewnych rzeczy, *stawania się* ludźmi, którymi chcemy być, *wyobrażania sobie tego*, co chcemy osiągnąć, jest funkcją kontekstu politycznych i prawnych instytucji, w jakim się znajdujemy (dzięki czemu możemy korzystać ze swoich talentów i warunków materialnych). Mimo że w każdych wyobrażalnych warunkach można dokonać odpowiedzialnego wyboru, nasza zdolność do dokonywania sensownych moralnie wyborów i doprowadzania swego życia do rozkwitu nie jest niezmiennicza względem instytucji. Wybór instytucji jest podobny do wyboru czerwonej lub niebieskiej pigułki. Instytucje „czerwonej pigułki”, które wspierają naszą wolność wyboru, są *koniecznym* warunkiem rozkwitu człowieka; instytucje „niebieskiej pigułki”, które usiłują zaplanować nam życie, wywołują uwiąd naszego człowieczeństwa<sup>117</sup>.

## EMPIRYCZNE UWAGI O WOLNOŚCI I ROZKWICIE

Wywody o instytucjach czerwonej i niebieskiej pigułki nie są tak abstrakcyjne, jak mogą się wydawać. Naprawdę są bardzo konkretne, jeżeli rozumiemy związek pomiędzy instytucjami, ludzką wolnością i wzrostem ekonomicznym. Instytucje są niezbędne, aby żyć wolnym i odpowiedzialnym życiem. Te same instytucje pozwalają poszczególnym członkom społeczeństwa przyczyniać się do zwiększenia zdolności twórczych ludzkości. Instytucje i środki materialne współdziałają ze sobą, żeby wydzwignąć ludzi z ignorancji i nędzy.

W ciągu dziejów ludzie zwykle żyli w skrajnej biedzie. Życie większości ludzi było tak pełne niedoli, że nawet nie zdawali sobie sprawy z tego, jak jest wielka – niczym jęńcy w jaskini Platona. Walka o przetrwanie była ciężka, dzieci umierały, zanim zdążyły dorosnąć albo praca odbierała im dzieciństwo; kobiety, które zdołały dojrzeć, często umierały w połogu, a mimo postępu cywilizacji wciąż odmawiano im prawa do wykształcenia i równych szans; mężczyźni byli niepiśmienni, ponosili trud ciężkiej pracy i zwykle umierali młodo. Średnia długość życia była niska, a widoki na poprawę losu znikome.

Ludzkość przezwyciężyła ten opłakany stan rzeczy, ustanawiając instytucje wolności – uznanie praw własności prywatnej, wprowadzenie rządów prawa i otwarcie gospodarki dla handlu z resztą świata<sup>118</sup>. Chociaż ludzkość znalazła drogę wyjścia ze stanu skrajnej nędzy, to

117 Socjalizm i komunizm na przykład prowadziły nie tylko do mało wydajnej gospodarki, lecz także do ośpienia ludzkiego zmysłu moralnego. Polityczni donosiciele, wierni członkowie partii i sprawcy czystek byli często zwykłymi ludźmi, którzy dopuszczali się haniebnych czynów, bo prowadziły do tego rozwiązania instytucjonalne. Sowietolodzy mówią o „podwójnej rzeczywistości” życia w Związku Sowieckim, w którym „życie w kłamstwie” było koniecznością dla członków społeczeństwa; nawet język potoczny uległ przeinaczeniu, które wyrażało fakt, że ludzie muszą mówić jedno, żeby być w zgodzie z oficjalną ideologią, a robić drugie, żeby przeżyć. Pierwotnie ideałem komunizmu była rozwinięta produkcja dóbr, bezpieczeństwo socjalne i harmonia klas społecznych, jednak rzeczywistością była bieda i samowolna władza. Polityczni przywódcy okresu postleninowskiego wybierali jak Cypher i woleli żyć w złudzeniu władzy i względnego dobrobytu niż w ponurej rzeczywistości upadłej ideologii. Komunizm upadł nie dlatego, że człowiek nie dorównywał jego ideałom, lecz dlatego, że jego ideały nie dorównywały człowiekowi. O historii i upadku komunizmu oraz odchodzeniu od niego w byłym Związku Sowieckim traktuje Boettke: *The political Economy of Soviet Socialism, Why Perestroika Failed i Calculation and Coordination*.

118 Podstawowa książka na ten temat to moim zdaniem praca Rozenberg i Birdzell.

smutna rzeczywistość jest taka, że duża część ludzkości wciąż musi znosić paskudne warunki życia w zacofanych gospodarczo częściach świata<sup>119</sup>.

Szczegółowe wyjaśnienie instytucjonalnych przyczyn, dla których jedne narody są bogate, zaś inne biedne, nie jest tutaj moim celem, pragnę jedynie wskazać, że instrumentalny pogląd na instytucje wolności ekonomicznej wiąże je ściśle z instytucjami niezbędnymi dla ludzkiej wolności. Inaczej mówiąc, *materialne warunki rozwoju człowieka tworzą te same instytucje, które są niezbędne dla zachowania wolności wyboru*. Bez nich nie mamy nie tylko materialnych środków na nic więcej prócz walki o byt, lecz także *społecznego otoczenia, w którym możemy dokonywać sensownych wyborów – budować swoje życie*<sup>120</sup>.

Związek pomiędzy wolnością gospodarczą i wzrostem gospodarczym jest dodatni. Bezpieczeństwo własności, swoboda zawierania umów, wolne ceny, niski poziom regulacji i opodatkowania, stabilna waluta i wolny handel międzynarodowy są na całym świecie pozytywnie skorelowane ze wzrostem gospodarczym. Kraje gdzie ustanowiono instytucje, które odbiegają od te recepty, osiągają zdecydowanie gorsze rezultaty. Co więcej, pozytywna korelacja zachodzi również pomiędzy wzrostem gospodarczym i możliwościami człowieka. Średnia długość życia wzrasta, poprawia się wartość odżywcza przeciętnej diety, warunki sanitarne ulegają ogromnej poprawie, a kobiety i mniejszości mają szerszy dostęp do wykształcenia<sup>121</sup>. Ignorancję i biedę przewyżczyła modernizacja i rozwój ekonomiczny.

Aby połączyć ten pogląd z rozważaniami o iluzji i realności, należy zauważyć, że bez kroku w stronę modernizacji członkowie społeczeństwa pozostają przykuci w jaskini Platona i widzą jedynie cienie. Rozwój gospodarczy zrywa te łańcuchy, a ten rozwój jest możliwy tylko dzięki pewnym kluczowym instytucjom. To one tworzą mechanizm, dzięki któremu jeńcy mogą wydostać się z jaskini i zobaczyć światło dnia. Jak wspomniałem, ta przemiana nie jest łatwa i często na wstępie powoduje niedowierzanie i oburzenie. Jednak pomijmy ostatnie protesty przeciw globalizacji i zauważmy, że największą nadzieję na podźwignięcie z nędzy ubogich świata stwarza *prawdziwy kapitalizm*<sup>122</sup>.

## WOLNOŚĆ NA DOBRE I NA ZŁE

Nasze wybory nigdy nie są aż tak bezwzględne jak ten, który Morfeusz dał Neo – niebieska albo czerwona pigułka. Często oddajemy rzeczywistość „czerwonej pigułki” i

---

119 Opis tragicznych skutków gospodarczego niedorozwoju podaje Easterly.

120 W sprawie związku pomiędzy rozwojem gospodarki i ludzką wolnością – patrz Sen. Jego stanowisko znacznie odbiega od poglądu przedstawionego w tym eseju, ale temat jest podobny.

121 Patrz Boettke, *Calculation and Coordination*. Patrz także Boettke i Subrick, „The Rule of Law and Human Capabilities” w sprawie zależności pomiędzy rządami prawa, wzrostem gospodarczym i ludzkimi możliwościami.

122 „Świadectwa na poparcie tego zdania przedstawia Norberg. Przez prawdziwy kapitalizm rozumiem nieskrępowaną gospodarkę rynkową nie zaś obronę wielkich korporacji. Kapitalizm nie jest obroną korporacyjnego porządku, lecz stanowi rządy instytucji, które pozwalają członkom społeczeństwa rozwinąć własną inicjatywę i spożytkować dobrowolną wzajemną współpracę.

odpowiedzialność, która pozwala być wolnym, w zamian za złudzenie bezpieczeństwa, jakie „niebieska pigułka” socjalizmu i państwa opiekuńczego zdaje się zapewniać. Nie chcę wdawać się w ocenę sprawności socjalizmu, lecz skupić uwagę na skutkach, jakie dla naszej zdolności do życia sensownym życiem ma przyjęcie instytucji socjalizmu lub nawet mieszanej ekonomii państwa opiekuńczego<sup>123</sup>. Moje rozumowanie jest proste. Gdy odchodzimy od pojęć indywidualnej odpowiedzialności, zawsze tracimy coś z samych siebie. Nie chodzi tylko o korzyść, jaką odnosimy z uspołecznienia kosztu naszych decyzji, którymi powodujemy straty. Uważam, że „pomoc” państwa opiekuńczego równa się podawaniu niebieskiej pigułki ubogim.

Aby dokonać moralnego wyboru, musimy mieć zdolność dokonywania złych wyborów. Inaczej mówiąc, by zrobić coś dobrego, musimy mieć wolność robienia czegoś złego. Jeżeli nie mamy tej wolności, to właściwie w jakim sensie *wybieramy* dobrą rzecz? Nasze poczucie moralne kształtuje się przez doświadczenie z wolnymi wyborami.

Możemy powiedzieć, że wybór Cyphera był niedobry, ponieważ Cypher miał wolność wyboru; nie powiemy, że policjanci z pierwszej sceny filmu wybierali niedobrze, bo próbowali aresztować Trinity. W pierwszym przypadku został dokonany wolny wybór, w drugim nie było żadnego – policja po prostu odgrywała swoją rolę przepisaną przez Matrix.

Oprócz tego, że uczymy się robić, co należy, życie ze skutkami naszych wyborów uczy nas rozważa i innych cnót związanych z *myślącym podejmowaniem decyzji*<sup>124</sup>. Wolność wyboru jest bezpośrednio związana z przyjęciem na siebie odpowiedzialności za własny wybór. Jeżeli nie poczuwamy się do odpowiedzialności za własny wybór, nasz zmysł moralny i rozważa są kalekie z uszczerbkiem dla nas jako ludzi wolnych. F. A. Hayek wykazał, że rozbudowa korporacyjnego państwa opiekuńczego wpływa na indywidualną psychologię i grozi przekształceniem ludzi zdolnych do wolnego życia w trybiki maszyny „socjalnej”. Ochrona przed skutkami własnych wyborów prowadzi do niedorozwoju człowieczeństwa. Krótko mówiąc, instytucje, które chronią nas przed tymi skutkami, wykoślawiają nasze pobudki i samo człowieczeństwo. „Ważne, by zdawać sobie sprawę” – napisał Hayek – „że nie kształcimy ludzi dla wolnego społeczeństwa, gdy przygotowujemy techników, którzy oczekują, że zostaną ‘wykorzystani’, nie potrafią znaleźć swego miejsca na własną rękę oraz uważają, że kto inny odpowiada za właściwe wykorzystanie ich zdolności i umiejętności”<sup>125</sup>. Być naprawdę „człowiekiem”, znaczy mieć wolność dokonywania wyborów i ponosić za nie odpowiedzialność. Możemy próbować unikania odpowiedzialności, ale nie wolno tego robić, jeżeli chcemy rządzić własnym życiem. „To jest niewątpliwe, bowiem możliwość budowy własnego życia oznacza również nieustanny obowiązek, dyscyplinę, której trzeba się poddać, jeżeli cel ma zostać osiągnięty, toteż wielu ludzi boi się wolności.”<sup>126</sup>

---

123 W sprawie dokumentalnej historii ocen socjalizmu, patrz Boettke, ed., *Socialism and the Market Economy*.

124 W sprawie racjonalności i działania, patrz Searle.

125 Hayek, str. 81-82.

126 Hayek, str. 72.

Moralne uznanie jest bezwartościowe bez wolności. Cypher jest w *Matriksie* najniższym charakterem. Jest nikczemny. Ale czy dlatego, że odwraca się od swoich przyjaciół i zdradza ich zaufanie? Cenimy sobie zaufanie u innych właśnie dlatego, że zawsze są ludzie, którym nie można ufać. Jednak zdrada zaufania popełniona przez Cyphera jest szczególnie ohydna. Dokonuje wyboru, wiedząc doskonale, że zyska lepsze *doświadczenie*, a nie lepsze *życie*. Według umowy z „agentami” ma zapomnieć o wszystkim i być uznanym i wpływowym aktorem, ale w rzeczywistości będzie tylko baterią. W chwili wyboru dokładnie rozumie jego doniosłość. Przeżyć życie jako akumulator to zapewne właściwa przyszłość dla kogoś, kto by poszedł na taki układ. Cypher nie chce żyć życiem człowieka, tylko doświadczać życia które planuje ktoś inny. Krótko mówiąc, poświęca swoje człowieczeństwo. Natomiast Neo musi wybrać pomiędzy ratowaniem Morfeusza i narażaniem siebie (zgodnie z przepowiednią Wyroczni), ale, dokonując tego wyboru, dowiaduje się, że naprawdę jest „Wybrańcem”, a jego człowieczeństwo zostaje potwierdzone. Jak mówią Erion i Smith: „Decyzja Cyphera jest rzeczywiście *niemoralna*. Natomiast decyzja Neo, by stanąć wobec ‘pustyni rzeczywistości’, pozwala mu podjąć prawdziwe działanie i mieć prawdziwe doświadczenia, co nadaje jego życiu sens, a stąd moralną wartość”<sup>127</sup>.

Podobnie jak w przypadku Neo, którego mięśnie muszą być odbudowane przez stymulację po latach spędzonych w elektrowni, ludzie żyjący w warunkach, w których koszty i korzyści z decyzji nie dotyczą ich bezpośrednio, doznają atrofii człowieczeństwa.

Gdy próbujemy wymienić swoją wolność na bezpieczeństwo, może się zdarzyć, że stracimy i jedno, i drugie. Ostatecznie stracimy człowieczeństwo.

## ZAKOŃCZENIE

Trinity staje obok Neo i szepce mu do ucha: „Tym, co nami powoduje, jest pytanie”. I z pewnością się nie myli. Natura nie dała człowiekowi ostrych zębów i pazurów ani mocnej i grubej skóry. Jesteśmy na łasce natury. W brutalnej walce o przetrwanie z przyrodą i innymi zwierzętami jesteśmy jednym ze słabszych gatunków. Otrzymaliśmy jednak rozum. Dzięki niemu możemy porozumiewać się z innymi, współdziałać, wymyślać nowe sposoby postępowania z naturą (użycie narzędzi) i drugim człowiekiem (stosunki, które nawiązujemy). Nasza zdolność do zadawania pytań i uczenia się zarówno przez abstrakcyjne rozumowanie, jak i doświadczenie, daje nam przewagę.

*Matrix* jest wspaniałym obrazem głównego ludzkiego dylematu, jaki pociąga za sobą brzemień wolnego wyboru, które spoczywa na naszych barkach. Jeżeli wybieramy „niebieską pigułkę” i porzucamy ten ciężar, nie żyjemy sensownie. Będziemy doświadczać życia, lecz go nie przeżyjemy. Jeżeli, z drugiej strony, wybieramy „czerwoną pigułkę”, schodzimy w głąb króliczej nory i musimy zmagać się z rzeczywistością trudnych wyborów moralnych, decyzji,

---

127 Erion, Smith, str. 27.

które kończą się czasem źle, i związków, które; sprawiają nam ból. Ale znamy też radość przygód i powodzenia. Rozkwit naszego życia będzie możliwy tylko wtedy, gdy podejmiemy wyzwanie Morfeusza. Potem właściwe pytanie nie brzmi już, czy możemy zawrócić, lecz czy *chcemy* zawrócić, nawet gdy jest to możliwe.

Wyzwanie Morfeusza nie dotyczy jedynie naszego prywatnego życia. Na podstawowym poziomie publiczny wybór instytucji jest analogiczny z prywatnym wyborem czerwonej lub niebieskiej pigułki. Jeżeli wybieramy niebieską pigułkę i nie ustanawiamy instytucji, które wymagają od nas wolnego wyboru oraz odpowiedzialności za ten wybór na poziomie indywidualnym, nasza zdolność do sensownego życia ulega upośledzeniu, a zmysł moralny atrofii. Z drugiej strony ustanowienie w dziedzinie politycznej, prawnej i ekonomicznej gwarancji wolności indywidualnej przynosi dobrobyt i pozwala doprowadzić nasze życie do rozkwitu.

## ŹRÓDŁA

### KSIĄŻKI

Boettke, Peter, *The Political Economy of Soviet Socialism: The Formative Years, 1918-28* (Boston: Kluwer Academic Publishers, 1990).

–, *Why Perestroika Failed: The Politics and Economics of Socialist Transformation* (London: Rutledge, 1993).

–, *Transitional Political Economy* (London: Rutledge, 2001).

–, ed. *Socialism and the Market Economy: The Socialist Calculation Debate Revisited* (London: Routledge, 2000).

Easterly, William, *The Elusive Quest for Growth* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2002).

Hayek, Friedrich A., *The Constitution of Liberty* (Chicago: University of Chicago Press, 1960).

Mill, John Stuart, *Utilitarianism* (Indianapolis, Indiana: Hackett, 1979).

Norberg, Johan, *In Defense of Global Capitalism* (Stockholm: Timbro, 2001).

Nozick, Robert, *Anarchy, State and Utopia* (New York: Simon and Schuster, 1989).

Rosenberg, Nathan, and Bridzell, L. E., *How the West Grew Rich* (New York: Basic Books, 1989).

Schmidtz, David, „The Meanings of Life” in David Schmidtz, ed., *Robert Nozick* (New York: Cambridge University Press, 2002).

Searle, John, *Rationality in Action* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2002).

Sen, Amartya, *Development as Freedom* (New York: Random House, 1999).



## ARTYKUŁY

Boettke, Peter and John Robert Subrick, „From Philosophy of the Mind to Philosophy of the Market”, *Journal of Economic Methodology*, vol. 9, no. 1, 2002.

–, „The Rule of Law and Human Capabilities”, *Supreme Court Economic Review*, 10, 2003.

Erion, Gerald J., and Barry Smith, „Skepticism, Morality and The Matrix”, William Irwin, ed., *The Matrix and Philosophy* (Chicago: Open Court, 2002).

Griswold Charles, „Happiness and Cypher’s Choice: Is Ignorance Bliss?”, *The Matrix and Philosophy* (Open Court Publishing, 2002).

PAUL FONTANA

# SZUKANIE BOGA W MATRIKSIE

*Wśród pełnych entuzjazmu fanów Matriksa są pobożni chrześcijanie, którzy widzą liczne paralele między nim a dziejami Chrystusa. Paul Fontana rozważa te fascynujące paralele i ujawnia zasadniczą rolę, jaką w Matriksie odgrywa Bóg.*

Oto szkielet opowiadania, które wszędzie musi być popularne wśród młodzieży: Ktoś wiele podróżuje i często jest sam. Szuka duchowego ukojenia i unika nudnej pracy. Jest bardziej inteligentny od swoich rodziców i większości z tych, których spotyka. Po drodze gromadzi wiele uroczo zamaskowanych wskazówek na to, że ukojenie da się znaleźć.

*Kurt Vonnegut  
„Why They Read Hesse”<sup>128</sup>*

Pod koniec sierpnia 1999 roku poszedłem z przyjaciółmi do kina w nowojorskiej dzielnicy East Village, żeby obejrzeć *Matrix*. Wszyscy widzieliśmy go wiele razy, ale wyznajemy filozofię, że jeśli film warto obejrzeć raz, to warto go oglądać wielokrotnie.

Po wejściu do kina na dziesięć minut przed seansem zdumiało mnie, że nie ma ani jednego wolnego miejsca. *Matrix* wyświetlano od przeszło czterech miesięcy, a jednak pozostały tylko miejsca stojące. Kiedy film się zaczął, było jasne, że wszyscy musieli go widzieć nie wiadomo ile razy, bo ludzie cieszyli się i krzyczeli z całym zapalem, jaki ogarnia fanów kultowego filmu.

Tylko w ciągu pierwszego weekendu *Matrix* zarobił przeszło pięćdziesiąt milionów dolarów; sprzedaż kopii DVD w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii była większa niż w przypadku każdego poprzedniego tytułu. Zaskoczony reakcją widowni krytyk filmowy Steven Armstrong pisze, że „nawet najlepsze filmy akcji i s-f pojawiają się i znikają, a większość filmów kultowych robi klapę w kasie, zanim znajdzie sobie wiernych widzów na wideo, ale *Matrix* łamie wszystkie reguły”<sup>129</sup>.

128 Vonnegut, str. 107. [Por. Kurt Vonnegut Jr., *Wampetery, foma i granfalony*. Tłum. Danuta Dowjat, Wydawnictwo Da Capo, Warszawa 1997, str. 111 – przyp. red. pol.]

129 Armstrong

Przyjęcie *Matriksa* u krytyków było mieszane i sukces u zwykłej widowni nastąpił bardziej mimo recenzji niż z ich powodu. Janet Maslin, która jest recenzentką *New York Times*, powtarzała zdanie wielu innych krytyków filmowych, gdy mówiła: „*Matrix* należy polecić ze względu na efekty specjalne, ale w innych kluczowych obszarach brakuje mu głębi”<sup>130</sup>. Amerykańska akademie filmowa [The Academy of Motion Picture Arts & Sciences] wyraziła swoje zdanie o *Matriksie*, gdy nagrodziła film Oskarami za efekty specjalne, dźwięk i montaż, nawet nie nominując go do nagród w kategoriach odnoszących się do treści.

Młoda widownia przyjęła *Matrix* tak dobrze między innymi dlatego, że należy on do filmów popularnych, takich jak *Absolwent*, *Ferris Bueller's Day Off* [Wolny dzień Ferrisa Buellera), *Trainspotting*, *Fight Club* [Podziemny krąg] i *American Beauty* (i wielu innych), które bronią wolności myśli i mają w pogardzie pracę dla „starego”.

Lecz pod powierzchnią przesłania „oczyszczyć swój umysł”, znajdujemy znacznie głębszy wątek. Mając pewne religijne przygotowanie, można zauważyć w *Matriksie* bardziej oczywiste paralele biblijne. Jednak, analizując główne wątki filmu, zauważymy w *Matriksie* echa myśli żydowskiej i chrześcijańskiej myśli apokaliptycznej. Teologię *Matriksa* natchnęło dzisiejsze myślenie apokaliptyczne, ściślej, nadzieja na mesjańskie wybawienie, odnowienie i ustanowienie królestwa Bożego. Film, mimo nieortodoksyjnego wyglądu, jest zaskakująco wierny teologii biblijnej. I Bóg jest obecny w *Matriksie* mimo na pozór świeckiej fabuły. Jak zobaczymy, Wachowscy ledwo uchwytne, ale bez wątplenia uczynili Boga jednym z głównych pierwiastków filmu.

\* \* \*

O obecności chrześcijańskich wątków świadczy zwłaszcza alegoria postaci *Matriksa* i najlepiej będzie zacząć od Neo. Na początku filmu Neo dowiaduje się od Morfeusza, że jest „Jedynym”, osobą, która może manipulować Matriksem i wyzwolić ludzkość. Do starożytnej izraelskiej tradycji należało oczekiwanie, że wielki wojskowy przywódca – zapewne z rodu Dawida – przywróci dawną chwałę Izraela i ujarzmi jego wrogów<sup>131</sup>. Osoba ta nazywana była mesjaszem („pomazańcem” w języku hebrajskim), bowiem namaszczenie oznaczało godność królewską. Wszystkie Ewangelie kanoniczne mówią, że gdy Jezus przybył do Jerozolimy, był witany jako król; ludzie żywili nadzieję, że jest tym, który ostatecznie wyzwoli lud Izraela spod obcego panowania i przywróci mu właściwą więź z Bogiem. Ewangelisci<sup>132</sup>, tacy jak Paweł, włożyli wiele wysiłku w tłumaczenie, że misja Jezusa nie była wcale militarna. Jednakże twierdzenie, że Jezus był Mesjaszem, zbijało z tropu, gdyż po królu duchowym w starożytnym Izraelu nikt nie spodziewał się cierpienia – Jezus nie zrobił nic dla sprawy suwerennego Izraela. Neo jest pod wieloma względami bliższy zbrojnemu mesjaszowi,

---

130 Maslin.

131 Por. Izajasz 9, 11, 42, 61.

132 Ten termin w USA jest używany szerzej niż u nas – *przyp. tłum.*

jakiego oczekiwał Izrael niż soteriologicznej<sup>133</sup> roli, którą spełnił Jezus.

Ową domniemaną postać chrystusową spotykamy w drugiej scenie filmu. Thomas Anderson pracuje jako zawodowy programista i żyje jako „Neo”, notoryczny haker komputerowy. Od pierwszej chwili utożsamiamy Neo z Jezusem; widownia najpierw ogląda Neo, który drzemie przed komputerem ze słuchawkami, w których dudni muzyka<sup>134</sup>. Neo budzi się, odbierając w komputerze wiadomość nieznanego pochodzenia: „Zbudź się Neo... Matrix dopadł ciebie... puk, puk...”. Po wiadomości słyhać natychmiast głośnie pukanie do drzwi. Gdy Neo otwiera je Choi (komuś, kto szuka nielegalnego oprogramowania), słyszymy pierwszą mesjańską zapowiedź. Choi, dziękując Neo, mówi: „Alleluja! Jesteś moim zbawcą, człowieku. Moim własnym Jezusem Chrystusem!”. Słyszymy nawet wzmiankę o sekrecie mesjańskim u Marka<sup>135</sup>; Neo ostrzega Choi, by nikomu nie mówił o transakcji, na co ten odpowiada: „Tak, wiem. To się nie stało. Ty nie istniejesz”. Scena ta z pewnością wskazuje mesjański sens postaci Neo.

Później scena wprowadzająca Neo przechodzi w opowiadanie o jego powołaniu, co niewątpliwie jest subtelną aluzją biblijną. Chociaż *per se* nie odnosi się to do Jezusa, liczne ważne postacie w Biblii są „powoływane” przez Boga – czasem w zwiastowaniu przez anioła, inne wprost – i otrzymują rozkazy. (Na przykład Abraham zostaje wezwany i otrzymuje rozkaz, żeby udać się do ziemi Kanaan.)

Zgodnie z archetypem opowieści o powołaniu, co obrazuje i powołanie Abrahama<sup>136</sup> w Biblii hebrajskiej oraz Maryi Dziewicy w Nowym Testamencie<sup>137</sup>, Bóg wypowiada imię wzywanej osoby, a ta odpowiada „Oto jestem, Panie”<sup>138</sup>. W wersji tego archetypowego epizodu odegranej w *Matriksie* anioła zastępuje kurier z Federal Express, który mówi: „Thomas Anderson?”, a Neo odpowiada: „To ja”. Przesyłka zawiera telefon komórkowy. Neo otrzymuje od Morfeusza swoje „powołanie” wraz z instrukcjami.

Gdy akcja filmu się rozwija, widownia otrzymuje sprzeczne dane, co do tego, czy Neo jest „Jedynym”. Morfeusz dla potwierdzenia „jedyności” Neo (wiara Morfeusza w Neo jest niewzruszona) zabiera go do Wyroczni. Wiadomość, jaką Wyrocznia ma dla Neo, nie jest jednoznaczna; Wyrocznia daje mu do zrozumienia (ale nigdy nie mówi), że Neo *nie* jest Jedynym. Wyrocznia dodaje jeszcze złą wiadomość: Morfeusz przekonany, że odszukał Jedynego, narazi swoje życie, żeby ratować Neo, i Neo będzie musiał wybierać, czy pozwoli Morfeuszowi umrzeć, czy odda w zamian swoje życie. To zyskuje sens teologiczny w

---

133 Soteriologia jest doktryną zbawienia przez ofiarę Chrystusa – *przyp. wyd. oryg.*

134 Fakt, że słyszymy „Massive Attack” zapowiada rolę jaką odegra w filmie Neo.

135 W Ewangelii Marka Jezus wzbrania się przed przyjęciem tytułu Mesjasza. Na przykład, gdy Piotr wyznaje swoje przekonanie, że Jezus jest Chrystusem, Mesjaszem, Jezus zabrania mu mówić o tym komukolwiek. Większość biblistów uważa, że Jezus nie chce być utożsamiany z Mesjaszem, gdyż stara się uniknąć miana, które ludowa wyobraźnia w żydowskim oczekiwaniu mesjanistycznym łączyła z mesjaszem wojującym.

136 Genезis, 12:1, 22:1.

137 Łukasz, 1:38.

138 Kevin Mitnick zapisuje zgłoszenie „Master, I am here to serve you”, pisząc z ręki program dla setek komputerów, które złamią 56-bitowy szyfr stosowany przez Tsutomu Shimomurę; film nosi tytuł *Takedown* – *przyp. tłum.*

ostatnich scenach filmu. Jednak przed wspaniałym, przełomowym potwierdzeniem, że Neo jest Jedynym, pojawia się czytelna aluzja do wskrzeszenia Łazarza<sup>139</sup>. Gdy Morfeusz zostaje pojmany, Neo uświadamia sobie, że proroctwo Wyroczni się spełnia i rusza Morfeuszowi na ratunek, który okazuje się najbardziej dramatyczną i ekscytującą sceną akcji w filmie. W trakcie tej sceny Morfeusz jest zamknięty w pokoju długim i wąskim jak pieczara, w której pochowano Łazarza. Neo zjawia się w helikopterze, żeby ratować Morfeusza, który nieomal zapadł w śpiączkę. Rozkaz Neo: „Morfeuszu wstań! Wstań!” jest echem rozkazu Jezusa: „Łazarzu, wyjdź na zewnątrz”<sup>140</sup>. W obydwu wypadkach siła, którą promieniują sprawcy aktu zbawienia (Neo i Jezus), budzi z grobów dwóch ludzi, obaj wychodzą na zewnątrz ze związanymi nogami i rękami<sup>141</sup>. Z teologicznego punktu widzenia te wypadki to punkty zwrotne dla Jezusa i Neo. W Ewangelii Jana wskrzeszenie Łazarza widziane jest jako szczytowy i zwrotny punkt posługi Jezusa, bowiem w czasie tego ostatniego i najbardziej wstrząsającego z cudów Jezus przyciągnął tak wielki tłum, że stał się publicznym zagrożeniem<sup>142</sup>. Odpowiednio w *Matriksie* dramatyczny i prawie niemożliwy ratunek – a więc graniczący z cudem – rozwiewa ostatnie wątpliwości, jakie Trinity i Tank mogli mieć co do tego, czy Neo jest „Jedynym”. Ponadto właśnie wtedy agenci, którzy wcześniej ścigali tylko Morfeusza, zwracają uwagę na Neo.

Następne sceny zawierają wiele elementów opowieści pasyjnych<sup>143</sup>. Neo odważnie i gwałtownie wdzierając się do rządowego budynku z dramatycznym zacięciem Chrystusa w świątyni – jakkolwiek w postępowaniu Neo jest znacznie więcej przemocy. Wbrew temu, co może się wydawać, to porównanie nie jest posunięte za daleko, ponieważ świątynia i ów budynek rządowy należą do sprawujących władzę, którym sprzeciwiają się Jezus i Neo. Oczywiście w oczach Jezusa świątynia jest wewnętrznie dobra, chociaż [na zewnątrz] uległa zepsuciu, tymczasem budynek rządowy jest siedliskiem czystego zła, w którym nie ma żadnej mocy zbawczej.

W innej paraleli z opowieściami pasyjnymi Neo, jak Jezus, zostaje zabity, wskrzeszony i cieleśnie wstępuje do nieba. W scenie następującej po uratowaniu Morfeusza Neo staje sam oko w oko z Agentem Smithem. Chwila próby na stacji metra ulega rozwiązaniu w pobliskim hotelu, gdzie Neo ucieka do pokoju 303<sup>144</sup>, w którym znajduje się wyjście [z Matriksa]. Przy wejściu do pokoju Agent Smith strzela do Neo, który pada i umiera. Wyraźne miejsce przeznaczone na ekranie dla liczby „303” powinno zwrócić uwagę każdego widza, który zna Nowy Testament i jest świadom znaczenia, jakie w Ewangeliach ma liczba trzy. Ponieważ z punktu widzenia scenariusza nie jest możliwe, by Neo nie żył przez dni, film odwołuje się do

---

139 Jan, 11.

140 Tamże, 11:43.

141 Tamże, 11:44.

142 Tamże, 11:48,53; por 12:21.

143 Opowieści pasyjne są anegdotami o życiu i pracy Jezusa zawartymi w Ewangeliach.

144 W pierwszej scenie filmu Trinity także była w pokoju 303 opuszczonego hotelu. Film zatoczył pełen krąg, akcja dobiega końca w miejscu, gdzie się zaczęła.

tej obrazowej wskazówki, żeby zaznaczyć sens takiej chwilowej śmierci<sup>145</sup>. Ale, jak w Ewangeliach, śmierć to jeszcze nie koniec, bo w chwilę później Neo wraca do życia. We wszystkich Ewangeliach kobieta lub grupa kobiet znajduje pusty grób i jako pierwsza widzi Jezusa i (lub) niebiańską postać. *Matrix* nie traci tej okazji i prowadzi swoją analogię o krok dalej. Wzorem piety Trinitary podtrzymuje bezwładne ciało Neo i jest pierwszą, która widzi, że Neo wraca do życia.

Przyglądając się paraleli zmartwychwstania, warto zwrócić uwagę na różnice sprzed i po wskrzeszeniu Neo. Chociaż wszystkie cztery kanoniczne Ewangelie mówią o zmartwychwstaniu, jego znaczenie dla teologii chrześcijańskiej można wywieść od Pawła. W Pierwszym Liście do Koryntian 15, Paweł w jednym z najważniejszych teologicznie ustępów Nowego Testamentu tłumaczy doniosłość zmartwychwstania – Jezusa, jak i wybranych z końcem czasu – dla wiary chrześcijan<sup>146</sup>. Dla naszych rozważań ustęp ten ma znaczenie ze względu na to, jak Paweł tłumaczy, czym jest zmartwychwstałe ciało. Paweł używa zagadkowego zwrotu „*soma pneumatikon*”<sup>147</sup>, który w tzw. *New Revised Standard Version* jest tłumaczony jako „ciało duchowe”. Uczni wypisali morze atramentu, tocząc spór o to, czym według Pawła jest *soma pneumatikon*. Nie musimy jednak rozważać szczegółów tego sporu, chcąc porównać charakterystykę Neo po wskrzeszeniu z *soma pneumatikon* według opisu Pawła. Porównując ciało (mięso) z ciałem zmartwychwstałym, Paweł pisze: „Zasiewa się zniszczalne – powstaje zaś niezniszczalne; sieje się niechwalebne – powstaje chwalebne; sieje się słabe – powstaje mocne”<sup>148149</sup>.

Gdy patrzymy na wskrzeszonego Neo w świetle opisu *soma pneumatikon* u Pawła widzimy godne uwagi podobieństwa. Neo po wskrzeszeniu jest zdolny do rzeczy niewyobrażalnych w poprzednim życiu, potrafi jednym gestem zatrzymać pociski w locie, wskoczyć w agenta i go rozsadzić oraz wznieść się do nieba. Wiemy, że Neo jest po wskrzeszeniu „niezniszczalny”, bo agenci nie mogą mu nic zrobić. Po tym, jak go próbują zastrzelić, Agent Smith rzuca się na niego, ale Neo broni się jedną ręką. Ten wskrzeszony Neo roztacza nawet lekką poświatę, chociaż nie tak jaskrawą, jak w relacjach o zmartwychwstaniu Jezusa<sup>150</sup>.

Podobnie jak uczniowie Jezusa rozumieją w wielkanocny poranek jego słowa o świątyni<sup>151</sup>, tak też wskrzeszenie Neo nada sens słowom słyszany wcześniej od Morfeusza i Wyroczni. Na przykład Neo pyta: „W takim razie będę mógł się uchylać od kul?”, a Morfeusz odpowiada: „Nie Neo. Chcę powiedzieć, że kiedy będziesz gotów, nie będziesz musiał”. Ta

---

145 Wzorem Ewangelistów autorzy *Matriksa* stwierdzają, że Neo naprawdę nie żyje (ściślej: jego kardiogram jest płaski). Gdyby zerwał się zaraz po otrzymaniu postrzałów, cud nie byłby tak wielki, podobnie jak nie miałyby znaczenia, gdyby Łazarz i Jezus „zemdleli”, a potem zostali ocuceni.

146 1 Kor, 15:12-19.

147 Tamże, 15:44.

148 Tamże, 15:42b-43.

149 W ekumenicznym przekładzie NRSV „...sieje się w pohańbieniu, powstaje w chwale...” – *przyp. tłum.*

150 Mateusz 28:3, Marek 16:5, Łukasz 24:4, Dzieje Apostolskie 26:13.

151 Jan 2:22.

rozmowa zapowiada zmianę natury Neo po wskrzeszeniu<sup>152</sup>. Wiemy, że Neo jest „gotów” dopiero po wskrzeszeniu bo chwilę wcześniej próbował uchylać się od kul, co mu się nie udało. Po wskrzeszeniu Neo jest jednak naprawdę gotów i, jak przepowiedział Morfeusz, nie mają się go kule. Postać Neo po wskrzeszeniu świadczy o tym, że jego ciało powstało „mocne, chwalebne i niezniszczalne”. To, co Neo może robić po swoim wskrzeszeniu, jest możliwe tylko dla *soma pneumatikon*, bowiem nawet silne, zrobione z mięsa (tj. wirtualne) ciało Neo jest niczym w porównaniu z jego ciałem zmartwychwstałym.

Gdy połączymy cytowane wyżej proroctwo Morfeusza z proroctwem Wyroczni, że Neo osiągnie szczyt możliwości w następnym życiu” (czyli po wskrzeszeniu), zaczynamy rozumieć, że śmierć i zmartwychwstanie Neo *muszą* mieć miejsce, jeżeli wojna ma być kiedyś wygrana. Innymi słowy, jeśli Neo nie zostanie zabity i nie zmartwychwstanie, wojna będzie nie do wygrania, gdyż Neo osiąga pełnię aktu po zmartwychwstaniu. Nieuchronność i konieczność wydarzeń pasyjno-wielkanocnych jest tematem dobrze znanym z Ewangelii. Mówią one również, że Jezus z własnej woli poszedł na śmierć, by wszyscy mogli uczestniczyć w królestwie Bożym<sup>153</sup>. Ów pierwiastek poświęcenia widzimy też w opowieści pasyjnej *Matriksa*; gdy Neo rusza na ratunek Morfeuszowi, czyni to mimo ostrzeżenia Wyroczni, że będzie musiał poświęcić własne życie. Ponadto skoro agenci chcą zdobyć kody Syjonu (aby zniszczyć ludzką cywilizację), poświęcenie Neo ratuje ludzkość.

Inne podobieństwo do zmartwychwstania polega na tym, że ani uczniowie, ani Morfeusz nie spodziewali się śmierci mesjasza i jego zmartwychwstania, ponieważ Pismo ani Wyrocznia nie przepowiadają tego wyraźnie. Jakkolwiek w kanonicznych Pismach hebrajskich teksty mesjańskie są zróżnicowane, niejasne i niezbyt liczne, to jednak żaden z nich nie pozwala domyślać się nawet, że mesjasz zostanie stracony lub zmartwychwstanie. Fakt, że we wszystkich czterech Ewangeliach uczniowie są zbici z tropu i przerażeni śmiercią Jezusa, a potem zadziwiani ich postacią, w jakiej zmartwychwstał, świadczy o tym, że żaden z nich nie oczekiwał zmartwychwstania. Ten sam wstrząs i całkowite zagubienie widzimy u Morfeusza, gdy umiera Neo – „To nieprawda!” – tak więc żadna przepowiednia Wyroczni nigdy nie mówiła o śmierci i zmartwychwstaniu „Jedynego”.

Ostateczne podobieństwo *Matriksa* do Ewangelii widzimy w zakończeniach. Ostatnie ujęcie *Matriksa* (Neo lecący w niebo) bezpośrednio nawiązuje do opisów u Marka, Łukasza i w Dziejach Apostolskich, które mówią o wniebowstąpieniu zmartwychwstałego Jezusa.

Należy jednak wspomnieć o poważnej różnicy, która polega na tym, że chociaż działalność Neo jest wzorowana na życiu Jezusa, to eschatologiczne<sup>154</sup> znaczenie [postaci] Neo – jego powrót zakończy wojnę i będzie początkiem nowej ery pokoju – jest bliższe

152 Słowa Wyroczni, że Neo „ma dar”, ale czeka na następne życie, również stają się jasne i prawdziwe po wskrzeszeniu Neo.

153 Por. zwł. Łukasz 17:21 – *przyp. tłum.*

154 Eschatologia to wiara lub doktryna, która dotyczy głównie apokaliptycznego końca świata. Eschatologiczną doniosłość Jezusa łatwo rozpoznać; Jezus przyrzekł, że wróci i zabierze wybranych do nieba, zapowiadając Armageddon i koniec świata. Zdrada Judasza świadczy, że nie wierzy on, by Jezus mógł dotrzymać tej obietnicy – *przyp. wyd. oryg.*

Chrystusowi oczekiwanemu w drugim przyjsciu. Niektórzy nie zgodzą się z obrazem, w którym domniemany Jezus strzela do ludzi ostrą amunicją. Jednak także niszczenie nieprzyjaciół Boga przemocą miało prowadzić do ustanowienia Królestwa Bożego i fakt, że Jezus tego nie robił, zbijał z tropu jego wyznawców<sup>155</sup>.

Chociaż alegoryczne postacie, którymi Morfeusz staje się w ciągu filmu, ulegają zmianie, występuje on głównie jako Jan Chrzciciel, zwłaszcza taki Jan Chrzciciel, jak w czwartej Ewangelii. Rolą Jana Chrzciciela w tej Ewangelii jest zaświadczyć o Jezusie, zaświadczyć o światłości<sup>156</sup>. Jan umniejsza własne znaczenie i za swój jedyny obowiązek uważa ustąpienie drogi Jezusowi. Następujące wersety opisują misję Jana.

„Pośród was stoi ten, którego wy nie znacie, który po mnie idzie, a któremu ja nie jestem godzien odwiązać rzemyka u jego sandała...”<sup>157</sup>

„Nazajutrz widzi on Jezusa, nadchodzącego ku niemu, i mówi: Oto baranek Boży, który gładzi grzech świata. To jest ten, o którym powiedziałem: po mnie przyjdzie mąż, który mnie przewyższył godnością, gdyż był wcześniej ode mnie.”<sup>158</sup>

Morfeusz i Jan Chrzciciel ogłaszają przyjście zbawiciela; obaj mają niewzruszoną pewność, że Neo(Jezus) jest Jedynym. Nawet gdy Neo wątpi, że jest Jedynym, wiara Morfeusza nie ulega zachwianiu w ciągu całego filmu. Morfeusz wyraża także szczególny szacunek dla Neo, podobny do tego, jaki Jan Chrzciciel okazywał Jezusowi.

\* \* \*

Mimo że powyższa paralela pasuje do pewnych elementów Morfeusza, to jego postać wchodzi z Neo w bardziej złożony związek (guru, przywódcy, zastępczej ofiary) niż Jan Chrzciciel z Jezusem. Gdy Jan szybko znika z opowiadań Ewangelii i ginie zabity za kulisami, Morfeusz do końca pozostaje w centrum dramatu.

Łatwo zauważyć związki pomiędzy Morfeuszem i Neo a postaciami w Biblii. Nieco więcej wątpliwości budzi Trinity. Chociaż jej imię ma chrześcijański sens, w Biblii słowo „trójca” nie występuje. Jest to raczej imię, którym chrześcijanie nazwali to, czym w ich rozumieniu jest boskość. Trudno zaprzeczyć, że Trinity jest postacią o cechach Chrystusa, Boga i Ducha Świętego. Jednak słowo „trójca” pojawiło się, gdy Chrystus zesłał pocieszyciela (Ducha Świętego) po swym wniebowstąpieniu. Chrześcijanie musieli wytłumaczyć, zachowując podstawowy monoteizm, jak zarazem Bóg, Chrystus i Duch Święty mogą być „Bogiem”. Duch Święty uosabia w trójcy pocieszenie i duchowość – które

---

155 N. T. Wright w *The Climax of the Covenant* zwraca uwagę, że tekst w Zwoju Wojennym z Qumran mówi o wojskowej taktyce i ustanowieniu królestwa Bożego w tym samym zdaniu (str. 300).

156 Jan 1:7.

157 [Por.] tamże, 1:26-27.

158 [Por.] tamże, 1:29-30.



na pewno można przypisać Trinity. Ale to skojarzenie jest w najlepszym razie wątpliwe. Czy Trinity nie ma więcej wspólnego z Marią Magdaleną?

Porównanie Trinity do Marii Magdaleny nasuwa się samo, ponieważ obydwie są wybitnymi kobietami w świecie mężczyzn. Chociaż taka interpretacja nie jest bezpodstawna, to jednak sprawia kłopoty. Mimo że nikt nie wątpi w historyczność Marii Magdaleny dzięki jej obecności u Mateusza, Marka i Jana (a zapewne i Łukasza), wiemy bardzo niewiele o jej stosunku do Jezusa i roli jaką odegrała we wczesnym chrześcijaństwie. Ewangelie mówią tyle, że była z Jezusem w czasie jego wystąpień, była tą, która znalazła pusty grób, i pierwszą, która potem zobaczyła Jezusa. Jan dodaje, że Maria (bez drugiego imienia), namaściwszy nogi Jezusa, ociera je swymi włosami, nim Jezus zostaje zabity<sup>159</sup>.

Trinity odpowiada tej niezbyt jasnej roli – jest z Neo, gdy zostaje zabity, i jest pierwszą, która widzi go wskrzeszonego<sup>160</sup>. Ponadto obejmuje Neo wracającego z Matriksa co przypomina Ewangelię Jana, gdzie Maria Magdalena biegnie, by objąć zmartwychwstałego Jezusa. Trinity wydaje się też namaszczać Neo, gdy rozrywa swoje ubranie, żeby otrzeć mu czoło. Użycie ubrania jest podobne do osobistego daru Marii Magdaleny, która używa włosów.

Ważną różnicą jest to, iż mimo dokładnych badań nad opowiadaniem o Marii Magdalenie w Ewangeliach, nic nie wskazuje, by jej stosunek do Jezusa miał charakter seksualny. Mimo że niektórzy staraliby się wykazać co innego (jak zapewne to czynią), nie ma po prostu żadnych świadectw w tekście Nowego Testamentu na poparcie zdania o seksualnym charakterze związku pomiędzy Jezusem i Marią Magdaleną. Stąd pocałunek Trinity (który zapowiada przyszły związek z Neo) raczej osłabia niż wzmacnia sens alegorycznego zrównania Trinity z Marią Magdaleną.

Postać Trinity wydaje się połączeniem ledwo widocznych odniesień biblijnych; jest bardzo różna od oczywistej postaci Cyphera, która odpowiada Judaszowi, zdrajcy.

\* \* \*

Według *Oxford English Dictionary* słowo „cypher” (lub cipher) ma wiele znaczeń: „1. Sposób utajniania pisma... 2. Tajnopis... 4. Przestarzała nazwa zera...”. Ta „tajność” odnosi się tak do Cyphera, jak i do Judasza: tajne spotkanie Cyphera z Agentem Smithem odpowiada spotkaniu Judasza z arcykapłanami, na którym umawia się, jak wydać im Jezusa<sup>161</sup>. Ponadto Cypher jak Judasz jest „zerem” ponieważ „Byłoby lepiej dla tego człowieka, gdyby się nie narodził”<sup>162</sup><sup>163</sup>.

---

<sup>159</sup> Jan 12:1-6.

<sup>160</sup> Można bronić zdania, że Trinity w jakiś sposób przywraca Neo do życia. Wtedy należałoby widzieć w niej alegorię Boga – co miałoby potwierdzenie w jej imieniu, które jest wyraźnie teistyczne.

<sup>161</sup> Marek 14:10, Mateusz 26:14, Łukasz 22:4.

<sup>162</sup> Marek 14:20b.

<sup>163</sup> Chociaż można bronić zdania, że bez zdrady Cyphera ciąg wydarzeń, które prowadzą do śmierci i wskrzeszenia Neo nigdy by nie został wprawiony w ruch. Bez pocałunku Judasza zapewne Chrystus by nie był ukrzyżowany i by nie zmartwychwstał, żeby zbawić ludzkość. Wobec tego, czy Judasz i Cypher nie rodzą się po

Zarówno Cypher, jak i Judasz są opłacani za swoje postępowanie. Judasz w Ewangelii Mateusza dostaje trzydzieści srebrników za zdradę. Cypher, nieco ironicznie, dostaje dobry obiad i zapewnienie, że po reinkarnacji (ściślej, *rewirtualizacji*) będzie aktorem. Fakt, że obaj są opłacani za swoje postępowanie, podkreśla ich samolubną chciwość i krótkowzroczność.

Co więcej, żaden z nich ani przez chwilę nie wierzy, żeby ten, którego zdradzają, miał jakieś ontologiczne<sup>164</sup>, eschatologiczne lub soteriologiczne znaczenie. Inaczej niż pozostali uczniowie, Judasz wedle zapisów nigdy nie powiedział o Jezusie „Pan”<sup>165</sup>. Nawet w czasie Ostatniej Wieczerzy, gdy Jezus zapowiada, że ktoś go zdradzi i wszyscy uczniowie mówią „Chyba nie ja, Panie”, Judasz powiada „Czy nie ja, Rabbi?”<sup>166</sup>. Cypher już na samym początku *Matriksa* wyraźnie daje do zrozumienia, że ani trochę nie wierzy w Neo. Gdy słyszy od Trinity, że Morfeusz uważa Neo za „Jedynego”, odpowiada: „Wykończymy go. Dociera to do ciebie?”<sup>167</sup>. Cypher, kiedy spotyka się z Neo na osobności, wyszydza cały pomysł z „Jedynym”, mówiąc: „Więc masz ‘uratować świat!’ Jezu, ale mózgojeb! I co ty na to?”. Ani Judasz, ani Cypher nie wierzy, by ten, którego zdradza, był zbawcą świata, bo w przeciwnym razie zapewne żaden by tak nie postąpił.

Poszczególne cechy Judasza przedstawione w roli Cyphera opierają się zarówno na materiale synoptycznym, jak i Janowym<sup>168</sup>. Według opowieści o Ostatniej Wieczerzy ten umiłowany uczeń pyta Jezusa, kto będzie zdrajcą. Jezus odpowiada: „To ten, dla którego umaczam kawałek chleba i podam mu”<sup>169</sup>. Zaraz po tym, gdy Jezus na niego wskazał, Judasz wychodzi, by spotkać się z władzami, „A była noc”<sup>170</sup>. W wersji Ostatniej Wieczerzy z Cypherem i Neo (kiedy obaj piją bimber) mamy aluzję do tego ujawnienia zdrajcy; zaraz w następnej scenie Cypher spotyka się z Agentem Smithem. Co więcej, Neo pije tę ciecz, mimo że smakuje ona jak benzyna, co jest echem proroczych słów Jezusa: „Czyż nie mam pić kielicha, który mi podał Ojciec?”<sup>171</sup>.

Aluzję do synoptycznych relacji o Judaszu można łączyć z obecnym u Mateusza, Marka i Łukasza przekazem, że Judasz wskazał Jezusa władzom przez objęcie go i pocałunek. Nerwowy uśmiech Cyphera do Neo (przy czym kamera nieco zwleka) tuż po zaalarmowaniu

---

to, by spełnić pewną rolę wyznaczoną im przez boski plan?

164 Ontologia jest metafizycznym dyskursem o naturze bytu – u Chrystusa ontologiczne znaczenie polegałoby na tym, że odpowiada on na pytania wynikłe z rozważań o naturze egzystencji. W doktrynie chrześcijańskiej sam Chrystus jest odpowiedzią – *przyp. wyd. oryg.*

165 „The Matrix as Messiah Movie” ([awesomehouse.com/matrix](http://awesomehouse.com/matrix))

166 Mateusz 26:25.

167 Dialog ma odwrotny przebieg:

Cypher: You like him, don’t you? You like watching him.

Trinity: Don’t be ridiculous.

Cypher: We’re going to kill him, do you understand that?

Trinity: Morpheus believes he is the One.

Por. str. (...) – *przyp. tłum.*

168 Pierwsze trzy Ewangelie określa się jako Ewangelie synoptyczne, gdyż mają tak zbliżoną treść. Jan, czwarta Ewangelia, bardzo różni się od pierwszych trzech.

169 Jan 13:26.

170 Jan 13:30.

171 Jan 18:11

agentów za pomocą telefonu komórkowego jest reminiscencją zdrady popełnionej pocałunkiem.

Jedynę zastrzeżenie przeciw zrównaniu Cyphera z Judaszem dotyczy tego, że nie Neo a Morfeusz jest poszukiwany przez agentów. Nie będzie ono jednak fatalne dla tej alegorii, ponieważ, wydając Morfeusza, Cypher zdradza całą załogę – i całą ludzkość.

\* \* \*

Reszta załogi dowodzonej przez Morfeusza – Tank, Dozer, Apoc, Switch i Mysz – pasuje mniej więcej do roli uczniów. Oczywiście, nie ma dwunastu, więc ta analogia nie zaprowadzi nas daleko. Ale warto zauważyć, że każda z Ewangelii wymienia dwóch (lub po dwóch) braci. Fakt, że w małej załodze Morfeusza jest dwóch braci nie wydaje się przypadkowy.

Po drugie, tak samo jak dwunastu uczniom i innym współczesnym brakowało jednomyślności co do Jezusa, tak załoga Morfeusza ma mieszane odczucia w stosunku do Neo. Od samego początku *Matriksa* w osobach Trinity, która wierzy, że Neo jest „Jedynym”, oraz Cyphera, którego ostatnią kwestią jest: „Nie, nie wierzę!”, polaryzują się dwie skrajności. Wszyscy inni znajdują się gdzieś pośrodku. W Ewangeliach synoptycznych Jezus pyta swoich uczniów, za kogo go uważają, a Piotr odpowiada: „Ty jesteś Mesjasz...”<sup>172</sup>. Jezus nagradza wiarę Piotra, mówiąc, że na tej „skale” (co jest grą słów<sup>173</sup>) zbuduje swój kościół. Tuż po oświadczeniu Piotra każdy z synoptyków mówi o zdarzeniu, w jakim Jezus przemienia się na oczach Piotra, Jakuba i Jana, którzy przeżywają rozstrzygającą chwilę zrozumienia, poprzedzającą w Ewangeliach wydarzenia wielkanocne<sup>174</sup>. Imię Tank sugeruje tę samą siłę i stabilność, którą ma Piotr i rzeczywiście są pomiędzy nimi pewne paralele. Najważniejszą z nich jest wersja przemienienia w *Matriksie*, gdzie Neo zdumiewa Tanką, gdy cudem ratuje Morfeusza i Trinity z budynku agentów; radość Tanki i jego pewność wyraża kwestia „Wiedziałem. Jest Jedynym”. Fakt, że ten ratunek udaje się, dla Tanki (oraz widzowi) rozstrzyga, że Neo naprawdę jest Jedynym, jak wierzył Morfeusz.

\* \* \*

Ostatnimi postaciami w tej alegorii są agenci. Najbliższą biblijną paralełę stanowi Szatan (lub diabeł albo Antychryst), lecz nie do końca. Apokryfy i Nowy Testament zawierają wzajemnie niezgodne i różnorakie rozumienia Szatana, więc trudno znaleźć punkt wyjścia dla tej interpretacji. Szatan w synoptycznych Ewangeliach odgrywa rolę kusiciela, który próbuje popsuć ziemską pracę Jezusa, zanim się zaczęła, przyrzekając mu władzę nad światem w zamian za hołd. Podobny „układ” próbuje zawrzeć z Neo Agent Smith, ale spotyka się z

---

172 Marek 8:28, Mateusz 16:16, Łukasz 9:20, por. Jan 1:41.

173 Imię Piotr pochodzi od greckiego [imienia] Petros, co znaczy „skała”. Piotr miał naprawdę na imię Szymon, ale Jezus nazwał go Piotrem ze względu na tę etymologię.

174 Żaden z tych uczniów nie oczekiwał zmartwychwstania, o czym świadczy głęboki smutek, jaki przeżywali po ukrzyżowaniu Jezusa. Rozstrzygająca chwila nadeszła jednak, gdy Jezus się im ukazał – zrozumieli wtedy, że naprawdę był Synem Bożym.

odmową współpracy z siłami zła<sup>175</sup>.

Ewangelie synoptyczne mówią także o wielu przypadkach opętania przez demony, czemu odpowiada zdolność agentów do opanowania ciała każdej osoby połączonej na stałe z systemem. Jednak oba te rodzaje „opętania” są wbrew pozorom całkowicie różne.

Ciekawą paralelę z trójką agentów można znaleźć w Księdze Objawienia, gdzie „upadła trójcę”<sup>176</sup> tworzą smok (Szatan), Pierwsza Bestia i Druga Bestia<sup>177</sup>, nad którymi zwycięża zmartwychwstały Chrystus, tak jak zmartwychwstały Neo zwycięża agentów. Jednakże i to [skojarzenie] jest zbyt przybliżone.

Właściwą trudność w zrównaniu agentów z Szatanem stanowi to, że prawdziwym wrogiem w *Matriksie* nie są agenci, a Szatan w teologii biblijnej jest wrogiem Boga<sup>178</sup>. Prawdziwym wrogiem nie jest w filmie żadna poszczególna istota, lecz większy samoświadomy system komputerowy. Śmierć Agenta Smitha nie oznacza w żaden sposób końca wojny, lecz jest czymś w rodzaju punktu zwrotnego: teraz wreszcie ludzkość ma szansę. Nie tak napisano w Księdze Objawienia, gdzie śmierć Szatana jest ostatnim krokiem do stworzenia „nieba nowego” i „ziemi nowej”.

Sądzę, że w tym przypadku trzeba powściągnąć pragnienie, by włączyć trzech agentów w alegorię postaci biblijnych, i wolę widzieć ich raczej jako agentów zła w ogólnym sensie, których trzeba pokonać na drodze do urzeczywistnienia ludzkiej wolności.

\* \* \*

Także *Nabuchodonozor* i miasto Syjon są biblijnymi aluzjami o dużym znaczeniu: chociaż o Syjonie tylko słyszymy w pierwszym z filmów, na pewno odegra większą rolę w następnych częściach.

W Biblii imię Nabuchodonozor pojawia się najpierw w Drugiej Księdze Królewskiej. Jako król imperium babilońskiego był Nabuchodonozor tym, który wiodł wojska, jakie złupiły Jerozolimę i wysiedliły dwa ostatnie pokolenia Jakuba zamieszkujące południową część królestwa Judy. Z imperium babilońskim (a stąd i z jego władcą) kojarzono często wszelką zbrodniczą władzę; tak my możemy dziś nazywać każdego przeciwnika nazistą<sup>179</sup>.

Dlaczego filmowcy nazywają pojazd imieniem sprawcy zniszczenia, gdy celem misji Morfeusza jest wolność? Rzecz jasna Morfeusz wraz z załogą stoi po stronie dobra; sztuczna inteligencja, która zapanowała nad planetą, jest złem i musi być pokonana. Użycie tej nazwy

---

175 „The Matrix as Messiah Movie”

176 Cóż, „unholy trinity” – przyp. tłum.

177 Apokalipsa 12-13.

178 Używam zwrotu „teologia biblijna”, by obejść fakt, że nie ma powszechnej zgody wśród biblistów [Biblical consensus], co do tego, kim jest Szatan lub jaki jest zakres jego władzy (wolności). Myśl, że równie potężne siły Dobra i Zła współzawodniczą ze sobą o panowanie we wszechświecie, jest dualistycznym, wschodnim [Eastern] ujęciem, obcym Biblii.

179 W Księdze Objawienia imperium zła nazywane jest jednak Babilonem; panuje zgoda co do tego, że autor miał na myśli Rzym. Podobnie Daniel pisał o zniszczeniu Świątyni przez Antiocha IV Epifanesa, ale tego króla nazywa „Nabuchodonozorem”. Gdy chodzi o współczesną paralelę, M\*A\*S\*H dzieje się w czasie wojny koreańskiej, chociaż jest krytyką wojny w Wietnamie.

w związku z dobrem rodzi pytania. Wyjaśnienie wiąże się z dość subtelną myślą w teologii biblijnej, odmienną od powszechnej mądrości. Odpowiedź znajdziemy nie w [Drugiej] Księdze Królewskiej lecz u proroków, zwłaszcza u Jeremiasza.

W starożytnej kosmologii Izraelitów nie rozumiano świata tak, jak my pojmujemy go od czasów oświecenia jako świat kierowany siłami przyrody. Deistyczny pogląd, że Bóg istnieje w transcendentnej płaszczyźnie, daleki od codziennych spraw człowieka, był im nieznany. Bóg Izraelitów stanowił wszędzie obecną rzeczywistość, uczestniczył w dziejach i sprawach człowieka. Dla umysłowości starożytnego Izraela wszystko dzieje się z woli Boga. Mówiąc słowami uczonego biblisty Dominika Crossana: „wszystko, co dzieje się Żydom w dziedzinie doczesnej, jest rozumiane w sensie boskich zamiarów ukarania i wtrącenia w niewolę”<sup>180</sup>. Zgodnie z tym poglądem zburzenie Świątyni i wygnanie musiały być wyjaśnione racjami sprawiedliwości. U wszystkich wybitnych proroków wygnanie i zburzenie Świątyni stanowią jedynie karę za grzech ludzi (zwłaszcza królów), jakim jest oddawanie czci fałszywym bogom. Wobec tego, jeżeli wygnanie było częścią boskiego planu i wymierzane jest przez Boga jako kara, to Nabuchodonozor był wykonawcą boskiej sprawiedliwości jak namiestnik królewski. A więc Nabuchodonozor postępował tak, jak Bóg *chciał*, żeby postępował. W imieniu Boga Jeremiasz powiada ludowi: „Naród i królestwo, które nie chciałyby służyć Nabuchodonozorowi, królowi babilońskiemu i które nie poddałyby swego karku pod jarzmo króla babilońskiego, nawiedzę mieczem i zarazą – wyrocznia Jahwe – dopóki nie oddam ich w jego ręce”<sup>181182183</sup>.

Jeżeli trzymać się tego teologicznego rozumienia, Nabuchodonozor jest uosobieniem gniewu Boga, jak Śmierć wysłana przez Boga, by zgładzić grzeszników w Apokalipsie 6. Boże błogosławieństwo dla Nabuchodonozora jest wedle starożytnej teologii Izraela jedynym sensownym teologicznie wyjaśnieniem jego zwycięstwa nad Judą.

Wobec tego pojazd Morfeusza, *Nabuchodonozor*, ma dwojaki sens, posiada Boże błogosławieństwo („mamy misję od Boga”) i jest narzędziem masowej zagłady wysłanym, żeby siał spustoszenie wśród zepsutego establishmentu.

Słowo Syjon ma w Biblii wiele bogatych i zróżnicowanych znaczeń. Zapewne najbardziej jednoznacznie jest rozumiane w Psalmie 76:2 jako mieszkanie Boga. Jak sam Izrael, jest Syjon zarówno miejscem, jak i ludem; chociaż „Syjon” odnosi się do góry będącej domem dla Świątyni, bywa też używany na oznaczenie całego ludu Izraela<sup>184</sup>. Jednak należy zauważyć, że oba te terminy mają znaczenie w pewnym stopniu transcendentne. Ze względu na obecność Boga Syjon jest *kosmiczną* górą, jak również *świętym* ludem. Góra Syjon istnieje w

---

180 Crossan, str. 31.

181 Jeremiasz 27:8.

182 Według NSRV „...mieczem, głodem i zarazą, rzecze Pan, aż zniszczę je doszczętnie jego ręką” – *przyp. tłum.*

183 Również Józef Flawiusz [Josephus], żydowski historyk z pierwszego wieku, rozumiał zniszczenie Drugiej Świątyni w roku 70 po Chr. jako znak, że Narodem Wybranym przez Boga został Rzym (*Dzieje wojny żydowskiej...*).

184 Izajasz 51:16; por. Levenson, str. 137.

przestrzeni sacrum, poza obszarami zwykłego czasu. Stąd nawet w czasach niewoli, gdy Świątynia legła w gruzach, kosmiczny Syjon pozostał żywy wśród świętego ludu w Babilonie.

\* \* \*

Trzy ważne pierwiastki biblijnych tradycji Syjonu mają bezpośredni związek z *Matriksem*. Po pierwsze, Syjon jest ziemią obiecaną. Według Księgi Wyjścia Bóg zasmucił się, widząc w niewoli faraona swój lud, więc przyrzekł mu wybawienie. Jahwe wybiera Mojżesza na przywódcę ludu i obiecuje mu przejście do ziemi, która opływa w mleko i miód<sup>185</sup>. Tą nową ziemią jest Syjon. Tank wspomina w *Matriksie* obietnicę złożoną Izraelowi przez Jahwe: „Jeżeli pożyczysz dostatecznie długo, może go (Syjon) nawet zobaczysz”. W obu wypadkach Syjon jest obietnicą tego, jak może i będzie wyglądać przyszłość. Jednak ponad Syjonem, miejscem na ziemi, góruje Syjon w niebiosach, pozostający w kosmicznym związku ze swoim ziemskim odpowiednikiem. Stąd tęsknota do Syjonu wśród starożytnych Izraelitów wyrażała pragnienie złączenia się z Bogiem, którego obecność w Syjonie była immanentna.

Po drugie, Syjon ma wartość bezwzględną. Chociaż nie w sensie ściśle biblijnym, Syjon w rozumieniu rabinicznym był planem, według którego został stworzony świat. Talmud i Midrasz zrównują Syjon z Ogrodem Eden, rajem, pierwszym dziełem Boga, ostatnią zaporą przed zalaniem świata powodzią chaosu. Podobne rozumienie wartości Syjonu widzimy w *Matriksie*. Tu, zamiast być pierwszym dziełem Boga, Syjon jest ostatnim miastem ludzi. Skoro Syjon jest wszystkim co pozostało ludziom, zrobią wszystko, żeby go bronić; bez Syjonu wszystko jest stracone a wojna skończona. Tank chce nawet poświęcić swojego dowódcę, jeżeli to ocali ostatnie ludzkie osiedle: „Syjon jest ważniejszy niż ty, ja, a nawet Morfeusz”.

Po upadku Jerozolimy w roku 587 przed Chr. „Syjon stał się bolesnym symbolem poniżenia narodu, sprzeczności między wspaniałym królewskim miastem obietnicy i pamięci oraz żalosną ruiną w obecnej epoce”<sup>186</sup>. Trzecią paralełą pomiędzy *Matriksem* i Biblią jest to, że nowy Syjon, gdzie lud boży odzyska należną mu chwałę, zostanie wzniesiony przez mesjasza.

\* \* \*

Jeżeli mamy wykazać, że *Matrix* jest filmem religijnym, musimy zapytać „Więc, gdzie jest Bóg?”. Łatwo zauważyć, że żadna z postaci filmu nie da się interpretować jako Bóg. Aby wyjaśnić to domniemane przeoczenie, pora odejść od alegorii i spojrzeć na *Matrix* przez soczewkę apokaliptycznej myśli pierwszego wieku.

Fakt, że w *Matriksie* nie ma wzmianki lub wypowiedzi o Bogu, pozostawia dwie

---

185 Wyjście 3:8.

186 Levenson, str. 1102.

możliwości. Możemy twierdzić, że w filmie nie ma żadnego rozumienia Boga. Jeżeli zajmujemy takie stanowisko, podważymy starannie wykonany model alegoryczny, któremu są poświęcone poprzednie strony, ponieważ bez Boga idea mesjasza traci sens. Jednak możemy pójść inną drogą i przyjąć, że rolę Boga gra Bóg. Inaczej mówiąc, możemy uznać, że postać Boga w *Matriksie* jest jakoś pokrewna judeo-chrześcijańskiemu ujęciu niewidzialnego Boga, który, choć transcendentny, nie przestaje działać w sprawach historii człowieka i ekonomii zbawienia.

Ponieważ teistyczna interpretacja *Matriksa* nie jest oczywista, więc wymaga dalszych wyjaśnień. Przeciw stanowisku, że w filmie istnieje pewne rozumienie Boga, przemawia fakt, że *Matrix* zawiera tyle samo wzmianek o Bogu co *Pieśń nad pieśniami*, tzn. żadnej. Prócz pojedynczej wzmianki Morfeusza o „chodzeniu kościoła” jako jednej z daremnych rzeczy, które można robić w *Matriksie* i wielu bluźnierstw, jakie ozdabiają dialog, film jest wolny od wszelkich teistycznych wypowiedzi. Jednak kluczem do znalezienia Boga w *Matriksie* nie jest szukanie jego samego lecz przyglądanie się obecności Boga w toku całego filmu.

Aby wyjaśnić tę sprawę, muszę sięgnąć po metaforę do astronomii: z definicji nie można zobaczyć czarnej dziury. Jednak uczeni wykryli w przestrzeni kosmicznej około tuzina czarnych dziur dzięki pomiarom ruchów ciał niebieskich, które krążą wokół nich. Tak samo jest z Bogiem w *Matriksie*. Chociaż nie widzimy Boga w *Matriksie* możemy wykryć, gdzie jest, śledząc przebieg filmu. Odpowiedź na pytanie: „Gdzie jest Bóg w *Matriksie*?” leży w pewnych teologicznych kwestiach, które trapiły religijnych myślicieli pierwszego wieku ery chrześcijańskiej.

\* \* \*

Odpowiedź na to pytanie ulega zmianie w ciągu filmu. Na początku filmu i od dwustu lat wcześniej Bóg był nieobecny. Pod koniec opowiadania powraca.

Pierwsza z tych rzeczywistości, gdzie Bóg jest nieobecny, odpowiada temu, co czuli uchodźcy w szóstym wieku przed Chrystusem. N. T. Wright mówi, że dla tych ludzi „obecna epoka była czasem, gdy Stwórca wydawał się ukrywać swoje oblicze”. Poczucie opuszczenia przez Boga jest powszechne wśród ludzi przeżywających cierpienie<sup>187</sup>. To uczucie wyraża żona Hioba, gdy mówi mężowi, by złorzeczył Bogu i umierał<sup>188</sup>, przeżywa je również autor Psalmu 22, który zapisał wers (sławny bo powtórzył go Jezus) „Boże mój, Boże mój, czemuś mnie opuścił?”<sup>189</sup>.

Uczucie, że „Bóg nas opuścił, inaczej nic by się nie stało”, mieli z pewnością ludzie z 2199 roku w *Matriksie*, tak samo jak owi uchodźcy i inni, którzy przeszli przez ciężkie cierpienie. Gdyby ludzkość przeżyła dwieście lat wygnania i niewoli, zapewne wszyscy by doszli do wniosku, że Bóg umarł. Gdyby słowo „Bóg” nie wypadło z języka jako pozbawione

---

187 Izajasz 54:8.

188 Job 2:9.

189 Psalm 22:1.

znaczenia, stanowiłoby przygnębiające wspomnienie, jak bardzo naiwni byli ludzie przeszłości w sprawie losu świata. Dla załogi Morfeusza żyjącej w 2199 roku Bóg był wierzeniem ludzi z przeszłości, którzy musieli się mylić, gdyż ten Bóg, jeżeli istniał, był nieobecny od dwustu lat. Jednak w ostatniej części filmu w ledwo widoczny sposób Bóg pojawia się znowu. Właściwie włącza się w akcję filmu nawet drugi i trzeci raz na wypadek, gdyby widownia za pierwszym razem nie zauważyła jego obecności.

W miarę rozwoju akcji staje się jasne, że Neo jest nadzieją ludzkości. Inni domniemani mesjasze stanęli do próby i zawiedli. Jednak załoga traci cierpliwość, a Cypher jest gotów złożyć broń za całą ludzkość. Gdy serca przepełnia zwątpienie i Cypher, sprzedając Syjon, ma zniszczyć to, co zostało z ludzkości, Bóg wraca na scenę. Kiedy Cypher ironizuje, że tylko „cud” go powstrzyma, Tank wstaje i nagle powstrzymuje Cyphera. (Tu działa Bóg.) Później, gdy Neo jest gotów wrócić do Matriksa i ratować Morfeusza, Tank pyta: „No to czego potrzebujesz poza cudem?”. Cud ten oczywiście ma miejsce i Morfeusz powraca żywy.

Wreszcie w ostatnich sekundach filmu, kiedy tuż przed wywołaniem EMP wydaje się, że wszystko stracone i strażnicy zabijają ludzi na pokładzie *Nabuchodonozora*, Neo wraca do życia i sprawa jest uratowana. Wszystkie te zdarzenia są prawdziwymi cudami i tłumaczą się tylko nową łaską bożą.

Motyw bohatera, który opuszcza pozostałych i nagle pojawia się w ostatniej chwili, by odwrócić bieg wydarzeń, jest kinową konwencją, zastosowaną tutaj w dobrze przemyślany sposób dla wyrażenia obecności Boga.

Mimo że ludzie w *Matriksie* robią wrażenie ateistów, bo nie zdradzają żadnej wiedzy lub wiary dotyczącej Boga, sam film jest głęboko teistyczny, gdyż opowiada o wydziedziczonych, którzy powracają do Syjonu. Albo dokładniej – o Syjonie, który powraca na należne mu miejsce na ziemi. Bez Boga działającego za kulisami nie można wytłumaczyć zmartwychwstania Neo i innych cudownych wydarzeń w filmie. Skąd pochodził „Jedyny”, jeżeli nie od Boga? Skąd Wyrocznia znałaby przyszłość, nie widząc boskiego planu zbawienia? Bóg być może „ukrywał swoje oblicze” w ciągu dwóch stuleci przed rozpoczęciem akcji *Matriksa*, lecz od chwili znalezienia Neo powraca i zaczyna się odbudowa. Syjon pogrzebany obecnie pod ziemią wkrótce zostanie wskrzeszony i przywrócony do nowego życia dzięki Jedynemu, którego wysłał Bóg. Nieliczni ludzie, jacy ocaleli, są niczym dolina suchych kości u Ezechiela 37, ostatnią pozostałością tego, co było niegdyś. Z nich Bóg ponownie uczyni ludzkość wolną od ucisku Matriksa.

Od dawna oczekiwana odnowa jest bliska.

\* \* \*

Bracia Wachowscy w żadnym razie nie zaplanowali *Matriksa* jako ewangelicznej próby zaszczepienia idei religijnych w masowej wyobraźni. Twierdzić, że *Matrix* jest „chrześcijańskim filmem”, to nie liczyć się z faktem, że film jest pełen innych starożytnych,



religijnych i filozoficznych idei, które bez wątpienia nie są chrześcijańskie. Z łatwością można by napisać esej, który by ukazał *Matrix* przez pryzmat gnostycyzmu, metafizyki Berkeleya, buddyzmu, numerologii pitagorejczyków, neoplatonizmu czy wielu innych stanowisk ideologicznych.

Co jednak ciekawe, chat, w którym wzięli udział bracia Wachowscy, zawierał pytanie: „Czy wszystkie symbole religijne i myśl doktrynalna są w filmie zamierzone, czy nie?”. Bracia Wachowscy odpowiedzieli, że „w większości zamierzone”<sup>190</sup>. Niemniej nie przypisuję temu nadmiernej wagi, gdyż sądzę, że ostatecznie nie jest ważne, czy omówione powyżej religijne motywy były faktycznie „zamierzone”, czy też nie. Zgadzam się z postmodernistycznymi krytykami literackimi, którzy uważają, że na artystów wywierają wpływ „nośne sygnifikatory”, idee (takie jak temat wygnania i odnowy), które nawadniają kulturę oraz czekają na wchłonięcie i przetworzenie w nowy sposób. Jest wysoce prawdopodobne, że bracia Wachowscy czuli, iż (świeckie) motywy odnowy i nowej twórczości będą tematami, które znajdą oddźwięk u przewidywanej widowni. Okazało się, że mieli rację.

I ostatnie pytanie: Dlaczego Wachowscy postanowili opowiedzieć właśnie tę, a nie inną historię? Albo inaczej, po co montować ze sobą różne wehikuły quasireligijnego opowiadania i wysokoobrotowej przemocy? Czy nie prościej wybrać jeden albo drugi? Prawdopodobnie odpowiedź jest taka, że bracia Wachowscy znają swoją widownię. Niewielu młodych chce dziś oglądać epopeję z Charltonem Hestonem o Biblii. Wachowscy dodali do filmu nadmiar przemocy z tego samego powodu co farmerzy zwiększający corocznie dawkę pestycydów: młodzież została tak znieczulona przez indyferentyzm i przemoc, że aby dziś trafić do młodej widowni, trzeba podnieść te standardy za pomocą efektów, dzięki którym wszystko jest szybsze i bardziej sexy, bo inaczej nikomu nie będzie zależać. Z tego powodu mordercze tempo scen akcji to coś, co *trzeba* dostarczyć, żeby zdobyć szerszą widownię; nieszkodliwe filmy nie wywołują większego zainteresowania mediów. Jednak to nie efekty i akcja wywołują popularność filmu. *Terminator 2* zawiera równie widowiskowe sceny – *T2* zawiera nawet apokaliptyczny motyw człowieka ze zniszczonej przyszłości, przybywającego z ostrzeżeniem, że musimy zawrócić w pędzie do tworzenia sztucznej inteligencji. Ale schodząc z ekranów, *T2* nie wzbudzał takiego kultu, jaki wywołuje *Matrix*. Natychmiastowy kultowy status *Matriksa* jest, jak sądzę, wynikiem podtekstu wygnania, odnowy i spełnienia eschatologicznej nadziei, który pośrednio przemawia do publiczności.

Ważne, by uświadomić sobie, że w idei odnowy chodzi nie o powrót do tego co było, lecz o to, jak ma być. Nadzieja na przywrócenie tego, co było, jest reakcyjna – jak marzenie, żeby przeżyć przeszłość od nowa, którym żyje Gatsby. Eschatologiczna nadzieja na odnowę dotyczy *całkowitej nowości*, zupełnego odwrócenia teraźniejszego zła – taki bieg wydarzeń przewidują Izajasz i Apokalipsa. Ponadto, taką nadzieję mają wygnańcy.

---

190 Tekst tej rozmowy jest dostępny w [awesomehouse.com/matrix](http://awesomehouse.com/matrix).

Odnosi się to do *Matriksa*, gdyż jego widownia, klasa średnia w wieku od 18 do 35 lat, która chodzi do kina, to Pokolenie Wygnania. Idea, że może być inaczej, wywołuje u nas oddźwięk. Każda pusta godzina MTV, każdy magazyn z modą na pokaz, każdy dot.com ze swoim „kliknij tutaj!” pozbawia nas nawet skrawka idei zdolnej nadać transcendentne i trwałe znaczenie tym 80. latom, które są nam dane. Farbujemy włosy, przekuwamy ciało i przenosimy się do Kalifornii, ale nic nie wydaje się trwałe. Chcemy czegoś doniosłego, pełnego i nowego.

Chociaż Księga Objawienia została napisana dla chrześcijańskich społeczności zagrożonych prześladowaniami ze strony rzymskich władz, jej przesłanie, które mówi o cierpliwej wytrwałości – trzymajcie się, bo koniec jest bliski i wszyscy będziemy ocaleni – wciąż przemawia do rzesz słuchaczy, które żyją w jarzmie ucisku<sup>191</sup>. Podobnie „Hymn wojenny republiki”, pełen apokaliptycznych obrazów biblijnych, śpiewany był w czasie wojny secesyjnej<sup>192</sup> przez żołnierzy idących do bitwy, ponieważ obietnica, że ich wojna kiedyś się skończy, była przesłaniem, które dawało siłę i ożywiało.

We współczesnym społeczeństwie amerykańskim, gdzie stawki są mniejsze, mniejsze są także nadzieje na całkowitą odnowę. Jednak ludzie, których więzi się w biurowych pudełkach przyjmują satyrę *Dilberta* jako portret własnej syzyfowej egzystencji. *Dilbert* jest popularny, ponieważ tłumaczy niepokój egzystencjalny, który narasta, kiedy wykonuje się niewiele znaczącą pracę dla wielkiej korporacji.

Młodzi ludzie oglądający *Matrix* zapewne mogą zauważyć, że pudełka, w których pracują, są podobne do kapsuł w elektrowni Matriksa. Mogą pomyśleć, że stęchła kawa podawana w biurze odpowiada cieczy otrzymanej ze zmarłych, którą karmi się dożylnie miliardy niewolników napędzających *Matrix* swoją bioelektryczną energią. Co więcej, ubieranie się do biura z lekkim luzem w piątki, płatny urlop na dwa tygodnie i opcje na zakup akcji swojej firmy są faktem z tego samego powodu, dla którego miał powstać *Matrix*: „Czym jest *Matrix*? Sterowaniem. *Matrix* to świat snu generowany komputerowo, zbudowany, żeby utrzymać nas pod kontrolą”.

\* \* \*

To nie przypadek, że szef Thomasa Andersona w Meta CorTechs Corporation jest ostrzyżony tak samo jak Agent Smith, a pisk na mokrej szybie mytej przez czyścicieli okien jest tym samym dźwiękiem, który słyhać, kiedy Neo ciągnie ręką po szkło, gdy jest wmywany z kapsuły. Agenci, służący tyranii Matriksa nie różnią się zbytnio od pana Rhinehearta, który straszy Neo i skazuje go na więzienie w małym biurowym pudełku. Pomyśl, że jest inne wyjście, że przez „oczyszczenie swojego umysłu” możemy doznać duchowego oświecenia i opuścić to więzienie, trafia do przekonania nam, współczesnym wygnańcom. Jak zauważył Kurt Vonnegut, jest to pomysł na opowiadanie, które zawsze

---

<sup>191</sup> Boff, str. 17.

<sup>192</sup> Wojny domowej dla Amerykanów – przyp. tłum.

będzie wzbudzać oddźwięk u młodzieży.

## ŹRÓDŁA

### KSIĄŻKI

*Anchor Bible Dictionary, The*, David Noel Friedman, ed. (New York: Doubleday, 1990).

Badham, Paul, *Christian Beliefs About Life After Death* (London: Macmillan Press, 1976).

Barret, C. K., *A Commentary on the First Epistle to the Corinthians* (London, Adam and Charles Black, 1968).

Boff, Leonard, *Systematic Theology* (Orbis Books: 1987).

Borg, Marcus, *Meeting Jesus Again for the First Time* (San Francisco: HarperSanFrancisco, 1994).

Brown, Raymond, *The Gospel According to John* (New York: The Anchor Bible, Doubleday, 1976).

Crossan, Dominic, *Jesus: a Revolutionary Biography* (San Francisco: HarperSanFrancisco, 1994).

Fee, Gordon, D., *The First Epistle to the Corinthians* (Grand Rapids: Michigan: Eerdmans Publishing Co., 1987).

Hays, Richard, B., *First Corinthians* (Louisville, Kentucky: John Knox Press, 1997).

Koester, Helmut, *History and Literature of Early Christianity* (Berlin: Walter de Gruyter, 1995).

–, *History, Culture and Religion of the Hellenistic Age* (Berlin: Walter de Gruyter, 1995).

Levenson, Jon D., „Zion Traditions”, *The Anchor Bible Dictionary*.

Longenecker, Richard N., ed., *Life in the Face of Death* (Grand Rapids: Michigan: Eerdmans Publishing Co., 1998).

Orr, William F. and James Arthur Walter, *The Anchor Bible, First Corinthians* (New York: Doubleday, 1976).

Perkins, Pheme, *Resurrection: New Testament Witness and Contemporary Reflection* (New York: Doubleday, 1984).

Rahner, Karl, *Foundations of the Christian Faith* (New York: Crossroads, 1972).

Schilling, S. Paul, *God and Human Anguish* (Nashville: Abington Press, 1977).

Sobrino, Jon, Ignacio Ellacuría, eds., *Systematic Theology* (New York: Orbis Books, 1993).

Torrence, Thomas F., *Space, Time and Resurrection* (Grand Rapids Michigan: Eerdmans Publishing Co., 1976).

Vonnegut, Kurt, *Wampeters, Foma and Granfalloon* (New York: Dell 1989).

Wright, N. T., *The New Testament and the People of God* (Minneapolis: Fortress Press, 1992).

–, *The Climax of the Covenant* (Minneapolis: Fortress Press, 1992).

## ARTYKUŁY

Armstrong, Stephen, „The Gospel According to Keanu”, *London Sunday Times*, Feb. 13, 2000.

Bowman, James, „Moody Blues”, *American Spectator*, June 1999.

De Jonge, Marinus, „Messiah”, *The Anchor Bible Dictionary*.

Devito, Robert A., „The Demarcation of Divine and Human Realms in Genesis 2-11”, *Catholic Biblical Quarterly*, 1992.

Ebert, Robert, „The Matrix”, *Chicago Sun-Times*, March 31, 1999.

Lim, Dennis, „Grand Illusions”, *The Village Voice*, March 30, 1999.

Mare, W. Harold, „Zion”, *The Anchor Bible Dictionary*.

Maslin, Janet, „The Reality Is All Virtual and Desperately Complicated”, *New York Times*, March 31, 1999.

Nicklesburg, George, „Eschatology (OT)”, *The Anchor Bible Dictionary*.

Osborne, Grant R., „Theodicy in the Apocalypse”, *Trinity*, 1993.

Perkins, Pheme, „Gnosticism”, *The Anchor Bible Dictionary*.

Schwietzer, R. Eduard, „Body”, *The Anchor Bible Dictionary*

Segal, Alan F., „Paul’s Thinking Resurrection in Its Jewish Context”, *New Testament Studies*, vol. 44, 1998.

## WITRYNY

Elliot, Michel, „The Matrix”, [www.christiancritic.com/mobies/matrix.htm](http://www.christiancritic.com/mobies/matrix.htm)

Hosley, Jake, „Gnosticism Reborn”, *A Cinema of Savagery: Volume II, Millennial Blues*, [www.wynd.org/matrix.htm](http://www.wynd.org/matrix.htm)

Murphy, Jason, „The Matrix”, [www.christiananswers.net/spotlight/reviews/I-TheMatrix.html](http://www.christiananswers.net/spotlight/reviews/I-TheMatrix.html)

„The Matrix as Messiah Movie”, [awesomehouse.com/matrix](http://awesomehouse.com/matrix)

RAY KURZWEIL

# POŁĄCZENIE CZŁOWIEKA MASZYNĄ: CZY CZEKA NAS MATRIX?

*Widzowie Matriksa uważają pewne elementy – inteligentne komputery, wczytywanie informacji do mózgu człowieka, rzeczywistość wirtualną nie do odróżnienia od prawdziwego świata – za świetną, ale odległą od rzeczywistości, science fiction. I tu się mylą. Jak wyjaśnia Ray Kurzweil, sławny naukowiec komputerowy i przedsiębiorca, elementy te można zrealizować i nastąpi to prawdopodobnie jeszcze za naszego życia...*

Miejszem akcji *Matriksa* jest świat za sto lat, świat niewiarygodnych cudów technologii, takich jak świadome (nawet jeśli złe) programy, wczytywanie umiejętności do ludzkiego mózgu i kreacja wirtualnych rzeczywistości, których nie można odróżnić od prawdziwego świata. Taki postęp technologii dla większości widzów jest czystą science fiction, ciekawą, lecz oderwaną od rzeczywistości poza salą kinową. Ale jest to pogląd krótkowzroczny. Według mnie takie postępy dokonają się w ciągu następnych trzech czy czterech dziesięcioleci.

Badanie trendów technologii jest częścią mojego zawodu wynalazcy. Jeżeli zajmujesz się tworzeniem technologii, musisz przewidywać, jaki będzie stan technologii w pewnych punktach przyszłości, tak żeby twój projekt był wykonalny i użyteczny, gdy go ukończysz, a

nie tylko, gdy go zaczynasz. W ciągu paru dziesiątków lat poznawałem trendy technologii i budowałem modele matematyczne postępu technologicznego w różnych dziedzinach.

Dzięki temu mogę wymyślać rzeczy, które będą wymagać nowych tworzyw i nie muszę ograniczać się do materiałów stosowanych obecnie. Alan Kay powiedział: „Aby przewidzieć przyszłość, należy ją wymyślić”. Stąd nasza inwencja może odwoływać się do przyszłych możliwości, jeżeli mamy pewne pojęcie o tym, jakie one będą.

Bodaj najważniejsze z tego, co zrozumiałem, z czym ludzie zgadzają się natychmiast, lecz przyswajają sobie bardzo powoli, jest to, że samo tempo zmian technicznych wzrasta.

Jeden z noblistów powiedział mi ostatnio: „Wykluczone, żebyśmy przez co najmniej sto lat mogli zobaczyć nanotechnologiczne twory zdolne do samopowielania”. Ależ tak, jest to rozsądna ocena rozmiarów pracy, jaką to pochłonie. Potrzeba stu lat postępu w obecnym tempie, gdy chodzi o nanotechnologiczne twory zdolne do samopowielania. Jednak tempo to nie będzie pozostawać na dzisiejszym poziomie; zgodnie z moimi modelami będzie podwajać się w ciągu każdej dekady. Dokonamy stu lat postępu w obecnym tempie przed upływem dwudziestu pięciu lat. Następne dziesięć lat będzie jak dwadzieścia, kolejne dziesięć, jak czterdzieści. Dwudziesty pierwszy wiek będzie zatem jak dwadzieścia tysięcy lat postępu – w dzisiejszym tempie. Wieki dwudziesty, choć rewolucyjny, nie stanowił stu lat postępu w dzisiejszym tempie; skoro tempo zwiększało się do dzisiejszego, był około dwudziestoma latami postępu. Wielkość zmian i przesunięcie paradygmatu będą około tysiąc razy większe w dwudziestym pierwszym wieku.

Wiele z tych trendów wypływa z myślenia o implikacjach prawa Moore’a. Prawo to odnosi się do układów scalonych i stwierdza, że moc obliczeniowa dostępna za daną cenę podwaja się co dwanaście do dwudziestu czterech miesięcy. Prawe Moore’a stało się synonimem wykładniczego wzrostu w dziedzinie przetwarzania danych.

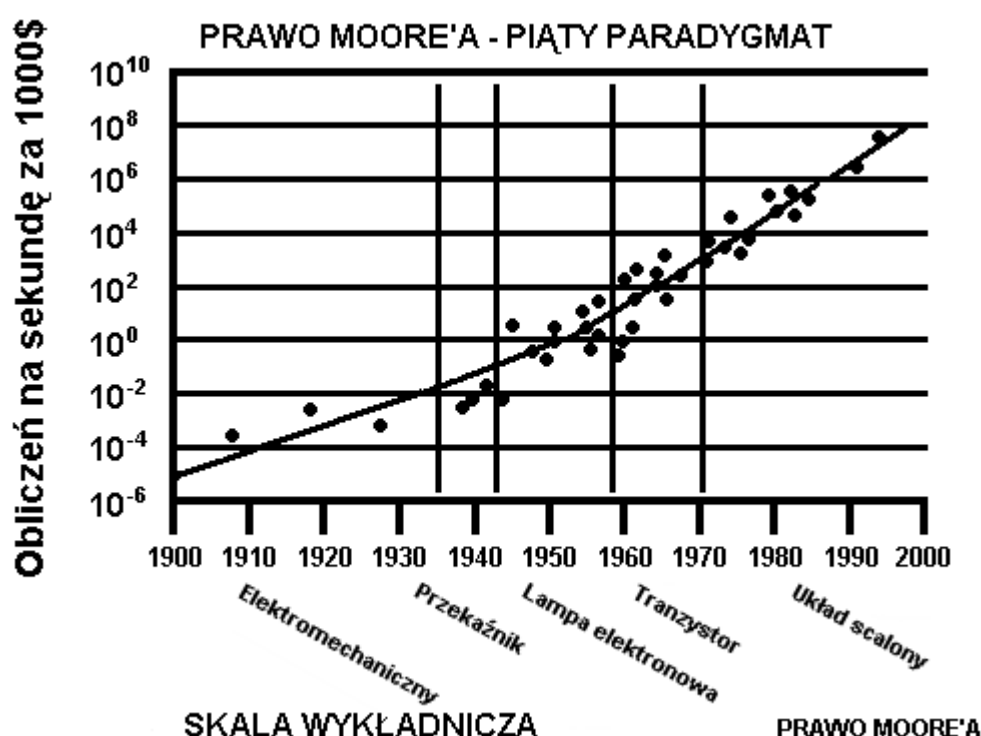
Prawo Moore’a i kontekst tego prawa zastanawiają mnie od ostatnich dwudziestu lat. Jaka jest natura tego wykładniczego trendu? Z czego on wynika? Czy jest przykładem czegoś głębszego i bardziej istotnego? Jak wykażę, wykładniczy wzrost zachodzi nie tylko w przetwarzaniu i dotyczy każdego obszaru technologii informacyjnej, technologii, która ostatecznie przekształci nasz świat.

Obserwatorzy wskazują, że prawo Moore’a kiedyś przestanie obowiązywać. Intel i inni branżowi eksperci stwierdzają, że w układach scalonych zabraknie nam miejsca przed upływem piętnastu lat, gdyż aktywne elementy będą mieć rozmiar kilku atomów. Zatem, czy będzie to koniec wykładniczego wzrostu w dziedzinie przetwarzania?

Jest to bardzo ważne pytanie, gdy zastanawiamy się nad dwudziestym pierwszym stuleciem. Aby na nie odpowiedzieć, umieszczam czterdzieści dziewięć sławnych komputerów na wykresie [funkcji] wykładniczej. U dołu w lewym rogu znajduje się maszynaria obliczeniowa stosowana w czasie amerykańskiego spisu powszechnego w 1890 roku (kalkulatory z kartami perforowanymi). W roku 1940 Alan Turing zbudował w oparciu o

telefoniczne przekaźniki komputer, który złamał kod niemieckiej Enigmy<sup>193</sup>, dzięki czemu Winston Churchill otrzymywał otwarty tekst prawie wszystkich nazistowskich przekazów. Churchill musiał ostrożnie korzystać z tych transkrypcji, gdyż rozumiał, że ich użycie może zwrócić uwagę Niemców. Gdyby na przykład ostrzegł władze Coventry, że miasto będzie bombardowane, Niemcy zobaczyliby przygotowania i domyślili się, że kod Enigmy został złamany. Niemniej podczas bitwy o Anglię lotnicy angielscy zawsze wiedzieli, gdzie są lotnicy niemieccy.

Telewizja CBS w 1952 roku stosowała komputer z lampami elektronowymi, by przewidzieć wybór prezydenta U.S.A., – prezydenta Eisenhowera. W prawym górnym rogu jest komputer, który masz teraz na swoim biurku.



Możemy odczytać z tego wykresu m.in. to, że prawo Moore'a nie było pierwszym, lecz piątym paradygmatem, który powodował wykładniczy wzrost mocy obliczeniowej. Każda linia pionowa oznacza przejście do innego paradygmatu: elektromechanicznego lub opartego na przełącznikach, lampach elektronowych, tranzystorach i układach scalonych. Zawsze, gdy pewien paradygmat tracił moc, pojawiał się inny, który zaczynał działać od miejsca, w jakim tamten skończył.

Trendy wykładnicze zwykle krytykuje się, mówiąc, że w końcu muszą wyczerpać swoje zasoby, jak króliki w Australii. Gdy pewien paradygmat zbliżał się do swoich granic,

193 Por. Rejewski, Marian, „Mathematical Solution of the Enigma Cipher”, *Cryptologia* 6 (1982) str. 1-18 i tenże, „Remarks on Appendix 1 to *British Intelligence in the Second World War* by F. H. Hinsley”, *Cryptologia* 6 (1982) str. 74-83 oraz Hodges, Andrew, *Alan Turing: the Enigma*, Vintage, London 1983, str. 175 – przyp. tłum.

kompletnie inna metoda przedłużała wykładniczy wzrost. Produkcja coraz mniejszych lamp elektronowych doszła do punktu, w którym nie można było zmniejszyć ich ani trochę bardziej, zachowując próżnię. Wtedy pojawiły się tranzystory, które nie są małymi lampami elektronowymi. Są zupełnie nowym paradygmatem.

Każdy poziom na rysunku przedstawia stukrotny wzrost mocy obliczeniowej. Każda prosta linia wykresu [funkcji] opisuje wzrost wykładniczy. Widzimy, że tempo wzrostu wykładniczego samo wzrasta wykładniczo. Podwajaliśmy moc obliczeniową co trzy lata na początku, co dwa lata w połowie wieku, a teraz podwajamy ją co rok.

Jest jasne, co będzie szóstym paradygmatem: przetwarzanie w trzech wymiarach. Ostatecznie żyjemy w trójwymiarowym świecie i nasz mózg jest zorganizowany w trzech wymiarach.

Mózg ma bardzo niedoskonały typ obwodów. Neurony to duże i bardzo powolne „urządzenia”. Używają sygnalizacji elektrochemicznej, która umożliwia zaledwie dwieście obliczeń na sekundę, ale mózg osiąga niezwykłą moc dzięki równoległemu przetwarzaniu, które jest skutkiem organizacji w trzech wymiarach. Zaczynają się pojawiać technologie trójwymiarowe. Media Lab z MIT ma eksperymentalną technologię o trzystu warstwach obwodów. W ostatnich latach dokonano istotnego postępu w budowie trójwymiarowych obwodów, które działają na poziomie molekularnym.

Nanorurki [węglowe], na które stawiam, są sześciobocznymi stosami atomów węgla, z których można tworzyć elektryczne obwody dowolnego typu. Możemy tworzyć odpowiedniki tranzystorów i innych układów elektrycznych. Są bardzo mocne i mają wytrzymałość pięćdziesiąt razy większą od stali. Problemy termiczne wydają się do opanowania. Jeden cal sześcienny nanorurkowych obwodów będzie pod względem obliczeniowym milion razy bardziej wydajny niż ludzki mózg.

Poziom ufności w sprawie budowy obwodów trójwymiarowych i uzyskania przynajmniej sprzętowej podstawy dla symulacji ludzkiej inteligencji niezmiernie wzrósł w ostatnich latach. Stąd wynikła opinia, że prawo Moore’a może być prawdziwe dla sprzętu, lecz nie jest prawdziwe dla oprogramowania. Na podstawie czterdziestu lat własnego doświadczenia w pracy nad oprogramowaniem sądzę, że jest inaczej. Wydajność programistów zwiększa się bardzo szybko. Na przykład w ciągu piętnastu lat doszliśmy w jednej z moich firm od systemu rozpoznawania mowy za 5000\$, który słabo rozpoznawał około tysiąca słów i to nie w ciągłej mowie, do produktu za 50\$, który ze słownikiem około stu tysięcy słów jest znacznie bardziej dokładny. To typowe dla oprogramowania. Dzięki wysiłkom w dziedzinie narzędzi programowania także wydajność programowania wzrasta wykładniczo, chociaż w mniejszym stopniu niż w dziedzinie sprzętu.

Wiele innych technologii także rozwija się wykładniczo. Gdy około piętnastu lat temu rozpoczynano projekt genomu, sceptycy mówili, że w tempie, w jakim możemy rozpoznawać genotyp, projekt ten potrwa dziesięć tysięcy lat. Umiarkowany pogląd przewidywał

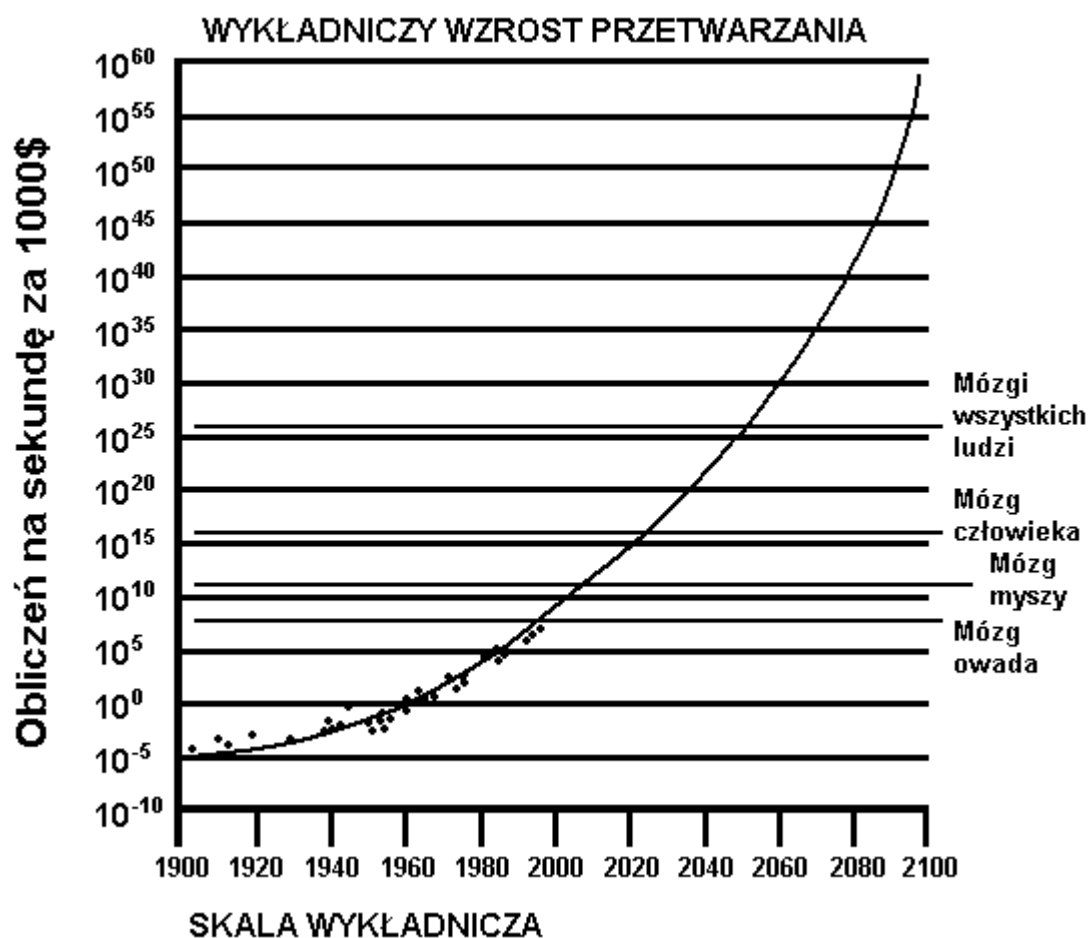


przyspieszenie, ale nie widziano możliwości, by projekt skończył się w piętnaście lat. Jednak stosunek wydajności do ceny i przepustowość sekwenserów DNA podwajały się co rok i projekt ukończono przed upływem piętnastu lat. Od kosztu 10\$ za słowo DNA doszliśmy w ciągu dwunastu lat do dziesiątych części centa.

Nawet długowieczność przyrastała wykładniczo. W osiemnastym wieku dodawaliśmy z każdym rokiem kilka dni do średniej długości życia. W dziewiętnastym wieku dodawaliśmy do niej z każdym rokiem kilka tygodni. Teraz do średniej długości życia dodajemy z każdym rokiem około 120 dni. Wobec rewolucji rozpoczętych w genetyce człowieka [genomics], terapeutycznym klonowaniu, konstruowaniu leków oraz na podstawie innych przemian w biotechnologii wielu obserwatorów, łącznie ze mną, przewiduje, że przed upływem następnego dziesięciolecia będziemy z każdym rokiem dodawać do średniej długości życia więcej niż jeden rok. Jeżeli za dziesięć lat jeszcze tu będziemy, uda się nam wyprzedzić krzywą i będziemy żyć dostatecznie długo, by obejrzeć godne uwagi stulecie.

Innym ważnym wykładniczym trendem jest miniaturyzacja. Zmniejszamy rzeczy w tempie 5.6 na każdy wymiar liniowy co dekadę. Bill Joy w następnym eseju zaleca m.in. faktyczną rezygnację z nanotechnologii. Jednak nanotechnologia nie jest jednolitą dziedziną, w której pracują jedynie nanotechnolodzy. Jest ona nieuniknionym skutkiem silnego trendu do zmniejszania różnych rzeczy, co robimy już od dziesiątków lat.

Na następnym rysunku wykładniczy wzrost w dziedzinie przetwarzania został rozciągnięty na dwudziesty pierwszy wiek. Teraz nasz komputer za 1000\$ jest gdzieś pomiędzy mózgiem owada i myszy. Ludzki mózg ma około 100 miliardów neuronów z około tysiącem połączeń między jednym neuronem a drugim. Połączenia te działają z bardzo niską szybkością rzędu 200 obliczeń na sekundę, ale 100 miliardów neuronów razy 1000 połączeń tworzy stu miliardów obliczeń na sekundę. Mnożąc ją przez 200 obliczeń na sekundę, otrzymamy 20 milionów miliardów obliczeń na sekundę lub w terminologii komputerowej, 20 miliardów MIPS. Otóż 20 miliardów MIPS za 1000\$ uzyskamy w roku 2020.



To, rzecz jasna, nie zapewnia automatycznie inteligencji na ludzkim poziomie, gdyż równie ważne są organizacja, oprogramowanie i treść zmagazynowanej wiedzy. Poniżej przedstawiam scenariusz dojścia do oprogramowania ludzkiej inteligencji, ale uważam, że teraz jest jasne, dlaczego uzyskamy niezbędną moc obliczeniową. Pod koniec 2050 roku 1000\$ przetwarzania będzie warte miliard ludzkich mózgów. Mogę mylić się o rok czy dwa, lecz dwudziesty pierwszy wiek na pewno nie będzie cierpieć na brak zasobów obliczeniowych.

Rozważmy wirtualną rzeczywistość w skali przedstawionej przez *Matrix* – wirtualną rzeczywistość, która jest nie do odróżnienia od prawdziwej. Taka wirtualna rzeczywistość jest wykonalna, chociaż o jedną rzecz można by się spierać. Gruby kabel wchodzący w stos pacierzowy Neo świetnie wygląda na ekranie, ale jest niepotrzebny; wszystkie te połączenia mogą być bezprzewodowe.

Przejdźmy do roku 2029 i zestawmy pewne trendy, o jakich mówiłem. Będziemy wówczas mogli budować nanoroboty mikroskopijnych rozmiarów, które zmieszczą się we włosowatych naczyniach krwionośnych, będą mogły przedostać się do mózgu i obserwować go od środka. Takie układy potrafimy zbudować niemalże już dzisiaj. Jeszcze nie umiemy zmniejszyć ich dostatecznie, ale są już dość nieduże. Departament Obrony pracuje nad małymi robotami nazywanymi „myślącym pyłem”. Obecna generacja ma milimetrową

wielkość – zbyt dużą do zastosowania – ale te maleńkie urządzenia mogą być zrzucone z samolotu i potrafią z wielką dokładnością określić swoje położenie. Wiele tysięcy może znaleźć się w jednej bezprzewodowej sieci lokalnej. Mogą zbierać obrazy, komunikować się, koordynować operacje, przekazywać informacje na tyły, działać jak prawie niewidzialni szpiegzy i spełniać różne wojskowe zadania.

Już budujemy urządzenia wielkości krwinki poruszające się w układzie krwionośnym, a tematyce „bioMEMS” (biological Micro Electronic Mechanical Systems) poświęcone są cztery poważne konferencje naukowe. Nanoroboty, jakie powstaną do 2029 roku, nie muszą mieć własnego systemu nawigacji. Mogą być unoszone w krwioobiegu i, przepływając obok różnych formacji nerwowych, komunikować się z nimi, tak jak robimy to teraz z kolejnymi komórkami w systemie telefonii komórkowej.

Rozdzielczość, prędkości i koszty skaningowych badań mózgu eksplodują wykładniczo. Skaning mózgu z każdą nową generacją pozwala widzieć z coraz większą rozdzielczością. Mamy obecnie technologię, która pozwala zobaczyć wiele znamienych szczegółów w ludzkim mózgu. Oczywiście, nie ma całkowitej zgody, co do tego, czym one są, ale możemy je widzieć bardzo dokładnie pod warunkiem, że końcówka skanera jest w najbliższym sąsiedztwie. Możemy dziś obserwować mózg i zobaczyć jego aktywność z bardzo dużą dokładnością; trzeba tylko poprowadzić końcówkę skanera, tak żeby znalazła się w najbliższym sąsiedztwie każdej formacji nerwowej.

Tylko jak mamy to zrobić, nie powodując szkód? Wystarczy wysłać skanery do wnętrza mózgu. Zgodnie z przeznaczeniem kapilary przechodzą przez każde połączenie między neuronami, każdy neuron i każdą formację nerwową. Można wysłać miliardy takich skaningowych robotów połączonych w jedną bezprzewodową sieć lokalną, a przeprowadzą skaning mózgu i wykonają z bardzo dużą rozdzielczością odwzorowanie wszystkiego, co dzieje się w środku.

Co zrobimy z ogromną neurologiczną bazą danych, która w ten sposób powstanie? Jedną rzecz zrobimy na pewno: zrekonstruujemy mózg, czyli zrozumiemy podstawowe zasady, na których opiera się jego działanie. To przedsięwzięcie już się rozpoczęło. Mamy obrazy o wysokiej rozdzielczości z pewnych obszarów mózgu. Mózg nie jest jednym organem; jest złożony z setek wyspecjalizowanych obszarów, z których każdy ma inną organizację. Zbadaliśmy pewne obszary w korze słuchowej i wzrokowej oraz użyliśmy tych badań, żeby napisać bardziej inteligentne oprogramowanie. Carver Mead z politechniki Caltech stworzył na przykład zaawansowany, cyfrowo sterowany chip analogowy, którego projekt opiera się na biologicznie inspirowanych modelach uzyskanych z rekonstrukcji pewnych wzrokowych i słuchowych struktur. Jego sensory wizji stosowane są teraz w najlepszych kamerach cyfrowych.

Pokazaliśmy, że umiemy zrozumieć takie algorytmy, ale różnią się one od algorytmów, które zwykle uruchamiamy w naszych komputerach. Nie są sekwencyjne i nie są logiczne; są

chaotyczne, wysoce współbieżne i zdolne do samoorganizacji. Mają holograficzną naturę, gdyż nie istnieje żaden neuron pełniący rolę naczelnego dyrektora. Można usunąć dowolny neuron, przeciąć dowolny przewód i niewiele się zmieni – informacje i procesy są rozproszone w skomplikowanej strukturze.

Na podstawie takich przesłanek zbudowaliśmy dziś wiele biologicznie inspirowanych modeli. Jest to dziedzina, w której obecnie pracuję, używając takich technik, jak ewoluujące „algorytmy genetyczne” i „sieci neuronalne” oparte na biologicznie inspirowanych modelach. Dzisiejsze sieci neuronalne są matematycznymi uproszczeniami, ale w miarę tego, jak pogłębia się nasze zrozumienie zasad działania różnych obszarów mózgu, będziemy budować coraz silniejsze coraz silniejsze biologicznie inspirowane modele. Wreszcie będziemy mogli tworzyć i odtwarzać takie procesy, zachowując ich masowo równoległe, sterowane cyfrowo lecz analogowe, chaotyczne i samoorganizujące się własności. Będziemy w stanie odtwarzać typy procesów właściwe setkom różnych obszarów mózgu i konstruować twory – zapewne nie będą silikonowe, a prawdopodobnie zrobione z czegoś w rodzaju nanorurek – które osiągną złożoność, bogactwo i głębię ludzkiej inteligencji.

Dzisiejsze maszyny wciąż są milion razy mniej złożone od ludzkiego mózgu, co jest jedną z głównych przyczyn, że nie dorównują ludziom. Nie potrafią zrozumieć żartu, być zabawne, rozumieć ludzi, odwzajemnić uczuć ani przeżyć duchowych doświadczeń. Nie są to przecież skutki uboczne ludzkiej inteligencji, tylko jej podstawowe objawy. Jedynie technologia o złożoności ludzkiego mózgu potrafi stworzyć coś, co będzie mieć równie atrakcyjne i autentyczne cechy.

Wracając do rzeczywistości wirtualnej, rozważmy scenariusz wymagający bezpośredniego połączenia ludzkiego mózgu z implantowanymi nanorobotami. Demonstrowano wiele różnych technologii komunikacji w jednym bądź drugim kierunku pomiędzy mokrym analogowym światem neuronów oraz cyfrowym światem elektroniki. Jedną z takich technologii, tzw. neurotranzystor, pozwala na komunikację dwukierunkową<sup>194</sup>.

Jeżeli neuron przewodzi, neuronowy tranzystor wykrywa taki impuls elektromagnetyczny, więc mamy komunikację od tego neuronu do elektroniki. Możemy także wywołać przewodzenie w neuronie lub powstrzymać go od przewodzenia.

Dla pełnego zanurzenia w rzeczywistości wirtualnej wyślemy miliardy takich nanorobotów, aby zajęły pozycje przy każdym włóknie nerwowym przychodzącym od naszych organów zmysłowych. Jeżeli chcemy być w realnej rzeczywistości, będą tam siedzieć i nie robić nic. Jeżeli zapagniemy być w rzeczywistości wirtualnej, będą tłumić sygnał przychodzący od prawdziwych zmysłów i zastąpią go sygnałem, który mamy odbierać w wirtualnym świecie.

Zgodnie z tym scenariuszem wirtualna rzeczywistość będzie pochodzić z naszego wnętrza i będzie odtwarzać działanie naszych zmysłów. Utworzy dzielone środowiska, więc można

---

194 Wiemy, że tranzystor nie jest technologią ani nawet techniką, ale tak mówią Amerykanie – *przyp. tłum.*

tam będzie wejść w towarzystwie jednej albo kilku osób. Wizyta w witrynie będzie oznaczać wejście do środowiska wirtualnego, działającego na wszystkie zmysły: nie tylko na pięć podstawowych zmysłów, lecz na uczucia, przyjemność seksualną i poczucie humoru. Wszystkie te wrażenia i przeżycia mają neurologiczne korelaty, o czym mówię w swojej książce *The Age of the Spiritual Machines*.

Przykładowo podczas operacji na odsłoniętym mózgu młodej kobiety (przytomnej) chirurdzy stwierdzili, że pobudzenie pewnego miejsca w mózgu powoduje u niej śmiech. Sądzi, że wywołują w ten sposób tylko całkowicie mimowolny odruch śmiechu. Jednak wkrótce przekonali się, że działają na poczucie humoru: ilekroć pobudzali to miejsce, wszystko ją niezmiernie bawiło. Powtarzała: „Wszyscy wyglądacie bardzo śmiesznie”.

Stosując implantowane nanoroboty, będziemy mogli wzmocnić lub zmienić emocjonalne reakcje. Może być to wynik nakładania się wirtualnych środowisk. Będziemy mieli różne ciała do odmiennych przeżyć. Tak samo jak dziś ludzie nadają obraz z kamer w swoich mieszkaniach, kiedyś będą przekazywać całość swoich zmysłowych a nawet uczuciowych przeżyć, stąd każdy, jak w filmie *Być jak John Malkovich*, przeżyje coś z życia innej osoby.

Ostatecznie takie nanoroboty rozbudują ludzką inteligencję i nasze zdolności na wiele różnych sposobów. Ponieważ są w stanie komunikować się bezprzewodowo, mogą tworzyć nowe połączenia nerwowe. Zapewne wzmocni to naszą pamięć, zdolności poznawcze i umiejętność rozpoznawania reguł. Rozwiniemy ludzką inteligencję przez rozbudowę jej obecnego paradygmatu masowych połączeń nerwowych, jak również przez bliski związek z niebiologicznymi formami inteligencji.

Będziemy zdolni także do ładowania wiedzy, czegoś, co maszyny potrafią już dziś, ale my jeszcze nie umiemy. Przykładowo przez kilka lat uczyliśmy pewien eksperymentalny komputer rozumienia ludzkiej mowy, korzystając z biologicznie inspirowanych modeli – sieci neuronalnych, modeli Markowa, algorytmów genetycznych, samoorganizacji wzorców – opartych na naszym obecnym słabym rozumieniu systemów zdolnych do samoorganizacji w świecie biologicznym. Dużą część projektu stanowiło zgromadzenie tysięcy godzin zapisu mowy różnych osób w rozmaitych dialektach i przedstawienie tego materiału systemowi tak, żeby mógł rozpocząć próby rozpoznawania mowy. Oczywiście, popełniał błędy, więc korygował się automatycznie i samoorganizował, by lepiej odzwierciedlić to, czego już się nauczył<sup>195</sup>.

Po wielu miesiącach takiego treningu zrobił znaczne postępy w rozpoznawaniu mowy. Dziś, jeżeli chcemy, żeby nasz komputer osobisty rozpoznawał mowę, nie musimy poświęcać lat na trenowanie go w tak żmudny sposób, jak robimy to z każdym ludzkim dzieckiem. Wystarczy pobrać ostatnią postać ewolucyjną modelu; nazywa się to „ładowaniem oprogramowania”. Maszyny potrafią dzielić się wiedzą.

---

195 Por. Kurzweil, Raymond, „When Will HAL Understand What We Are Saying? Computer Speech Recognition and Understanding”, Stork, David G., ed., *Hals's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality*, MIT Press 1996, <http://mitpress.mit.edu/e-books/Hal/> – przyp. tłum.

Nasze mózgi nie mają sprzęgu do szybkiego wczytywania informacji. Jednak budując niebiologiczne odpowiedniki swoich neuronów, połączeń i neurotransmiterów na wszystkich poziomach, na których zgromadzone są nasze umiejętności i wspomnienia, nie pominiemy odpowiednika takiego sprzęgu. Będziemy mogli wczytywać umiejętności równie łatwo jak Trinity pobiera program, który pozwala jej pilotować śmigłowiec B-222.

Rozmawiając z osobą z 2040 roku, będziemy mówić z kimś, kto może mieć biologiczne pochodzenie, ale jego umysł będzie hybrydą biologicznego i elektronicznego myślenia, które zaczną ze sobą współdziałać. Zamiast być ograniczeni, jak dzisiaj, do zaledwie stu bilionów połączeń w naszym mózgu, będziemy mogli znacznie przekroczyć ten poziom. Krzywa naszego biologicznego myślenia jest płaska; ludzkość wykonuje szacunkowo 1026 obliczeń na sekundę i ta biologicznie uwarunkowana wartość nie będzie wzrastać. Natomiast inteligencja niebiologiczna wzrasta wykładniczo. Punkt przecięcia wypada, według moich obliczeń, w latach 2030; niektórzy nazywają to Osobliwością.

Jeśli przesuniemy się do roku 2050, większa część naszego myślenia – które według mnie wciąż stanowi wyraz ludzkiej cywilizacji – jest niebiologiczna. Nie wierzę w scenariusz *Matriksa* ze zbrodniczą sztuczną inteligencją w morderczym konflikcie z ludzkością. Niebiologiczna część naszego myślenia pozostanie ludzkim myśleniem, gdyż z niego będzie się wywodzić. Będzie tworzona przez ludzi lub maszyny stworzone przez ludzi, lub maszyny oparte na rekonstrukcji mózgu człowieka, lub przez wczytywanie ludzkiego myślenia, lub przez inne bliskie połączenie między myśleniem ludzkim i maszynowym, jakiego dziś nie możemy przewidzieć.

Zazwyczaj słyszę, że jest to antyutopia, ponieważ „wydaję ludzkość na łaskę maszyn”. Większość ludzi ma wobec nich uprzedzenia. Wielu obserwatorów nie rozumie naprawdę do czego są zdolne maszyny, gdyż wszystkie, z jakimi się „spotkali”, były ograniczone w porównaniu z ludźmi. Ale nie będzie tak z maszynami w latach 2030 i 2040. Kiedy maszyny staną się przedłużeniem ludzkiej inteligencji i będą milion razy bardziej zdolne niż teraz, okażemy im szacunek i nie będzie wyraźnej różnicy pomiędzy inteligencją człowieka i maszyny. Stopimy się z naszą technologią w jedno.

Mamy za sobą spory kawałek tej drogi. Gdyby wszystkie maszyny na świecie przestały działać, nasza cywilizacja zatrzymałaby się ze zgrzytem. Zaledwie trzydzieści lat temu nic takiego nie mogłoby się zdarzyć. W roku 2040 inteligencja ludzka i maszynowa będą głęboko i ściśle spojone. Zaczniemy być zdolni do znacznie głębszych doświadczeń wielu różnych rodzajów. Będziemy mogli „odtworzyć świat” według swoich wyobrażeń ze środowiskami tak zadziwiającymi jak *Matrix*, ale i świat, miejmy nadzieję, bardziej otwarty dla twórczej ekspresji i przeżyć.

## ŹRÓDŁA

## KSIĄŻKI

Kurzweil, Ray *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Intelligence*  
(Penguin USA, 2000).

BILL JOY

# DLACZEGO PRZYSZŁOŚĆ NAS NIE POTRZEBUJE?

*W poprzednim eseju Kurzweil maluje optymistyczny obraz technologii, która zmienia świat. Bill Joy, szef działu badawczego Sun Microsystems i jeden z przywódców rewolucji internetowej, jest bardziej sceptyczny. Podzielając pogląd Kurzweila co do trajektorii, na której jesteśmy, Joy widzi znacznie więcej powodów do obaw. Okropności Matriksa to tylko jeden z wielu możliwych koszmarów...*

**Najważniejsze technologie XXI wieku – robotyka, inżynieria genetyczna i nanotechnologia – mogą uczynić z ludzi gatunek zagrożony.**

Odkąd zacząłem brać udział w tworzeniu nowych technologii, obchodził mnie ich wymiar etyczny, ale dopiero od jesieni 1998 z niepokojem uświadamiam sobie, jak wielkie zagrożenia czekają nas w XXI wieku. Ten niepokój zaczął się w dniu, gdy spotkałem Raya Kurzweila, cieszącego się zasłużoną sławą wynalazcę pierwszej maszyny do czytania dla niewidomych oraz wielu innych zadziwiających rzeczy.

Ray i ja występowaliśmy na telekomunikacyjnej konferencji George’a Gildera i Raya spotkałem przypadkiem w hotelowym barze po zakończeniu obu naszych sesji. Siedziałem z Johnem Searle, filozofem z Berkeley, który studiuje świadomość. Gdy rozmawialiśmy, podszedł do nas Ray i zaczęliśmy mówić o sprawach, które niepokoją mnie po dziś dzień.

Nie uczestniczyłem w wykładzie Raya i późniejszym panelu, na którym był John; obaj z miejsca wrócili do tego, na czym skończył się ten panel i Ray twierdził, że tempo rozwoju technologii będzie wzrastać, w związku z czym staniemy się robotami lub zrośniemy się z robotami albo coś w tym rodzaju, zaś John odpowiadał, że do tego nie dojdzie, bo roboty nie mogą być świadome.

Mimo że coś podobnego słyszałem nie pierwszy raz, sądziłem zawsze, że świadome roboty należą do science fiction. Teraz jednak od kogoś, kogo darzyłem szacunkiem,



usłyszałem przekonujący wywód, że stanowią niezbyt odległą możliwość. Na to nie byłem przygotowany, zwłaszcza że Ray dowiódł, iż potrafi wyobrazić sobie przyszłość i tworzyć ją. Wiedziałem, że nowe technologie, takie jak inżynieria genetyczna lub nanotechnologia, dawały moc przetworzenia świata, ale zaskoczył mnie realistyczny i tak bliski scenariusz powstania inteligentnych robotów.

Rewelacje tego rodzaju szybko wywołują przesyt. Niemal codziennie słyszymy w wiadomościach o jakimś technologicznym lub naukowym osiągnięciu. Jednak teraz nie chodziło o zwykłe przewidywanie. W tym hotelowym barze Ray wręczył mi częściowy wydruk swojej książki, *The Age of Spiritual Machines*, która dopiero miała się ukazać, gdzie opisywał przewidywaną przez siebie utopię – utopię, w której ludzie osiągnęli stan bliski nieśmiertelności, dzięki temu, że stali się jednością z technologią robotyki. Czytanie o tym wzmoгло mój niepokój. Miałem pewność, że Ray musiał umniejszyć zagrożenia, pomniejszyć prawdopodobieństwo, że po drodze dojdzie do porażki.

Najbardziej zaniepokoił mnie fragment, który przedstawia scenariusz antyutopijny.

#### WEZWANIE DO NOWEGO LUDDYZMU

Załóżmy na początek, że naukowcy komputerowi zdołali stworzyć inteligentne maszyny, które potrafią robić wszystko lepiej niż ludzie. Wtedy zapewne całą pracę będą wykonywać rozbudowane, wysoce zorganizowane systemy maszyn i żaden ludzki wysiłek nie będzie konieczny. Pozwoli się maszynom na podejmowanie własnych decyzji bez nadzoru ludzi bądź ludzka kontrola nad maszynami zostanie zachowana.

Jeżeli maszynom wolno podejmować własne decyzje, nie możemy wysuwać żadnych przypuszczeń co do wyników tych decyzji, gdyż nie można odgadnąć, jak takie maszyny będą się zachowywać. Zwracamy tylko uwagę, że rodzaj ludzki znajdzie się wtedy na łasce maszyn. Można sądzić, że rodzaj ludzki nigdy nie będzie aż tak głupi, żeby oddać całą władzę maszynom. Jednak nie twierdzimy, ani że ludzie przekażą władzę maszynom z własnej woli, ani że maszyny z własnej woli przejmą władzę. Twierdzimy, że sam rodzaj ludzki może skłaniać się ku stanowi takiej zależności od maszyn, że praktycznie nie będzie mieć innego wyboru, jak tylko uznawanie wszystkich decyzji maszyn. Skoro społeczeństwo i problemy, przed jakimi staje, są coraz bardziej złożone, zaś maszyny są coraz bardziej inteligentne, ludzie pozwolą, by maszyny podejmowały za nich coraz więcej decyzji, gdyż po prostu decyzje maszyn będą przynosić lepsze wyniki niż decyzje ludzi. Kiedyś może dojść do stanu, w którym wszystkie decyzje niezbędne do utrzymania całego systemu w ruchu będą tak złożone, że ludzka istota nie będzie zdolna ich podejmować inteligentnie. Wtedy maszyny uzyskają faktyczną władzę. Ludzie nie będą mogli po prostu ich wyłączyć, gdyż tak bardzo się od nich uzależnią, że wyłączenie ich będzie równe samobójstwu.

Jednak niewykluczone, że ludzka kontrola nad maszynami zostanie zachowana. Wtedy przeciętny człowiek będzie mógł kontrolować swoje prywatne maszyny, takie jak własny samochód lub osobisty komputer, lecz nadzór nad wielkimi systemami będzie należeć do wąskiej elity – podobnie jak dziś, ale z dwiema różnicami. Dzięki lepszym technikom elita będzie bardziej kontrolować masy; ponadto skoro ludzka praca przestanie być konieczna, masy staną się bezużyteczne jako zbędny ciężar dla systemu. Jeżeli elita będzie pozbawiona skrupułów, może podjąć decyzję o masowej eksterminacji ludzkości. Jeżeli chce być humanitarna, może stosować propagandę bądź inne psychologiczne lub biologiczne techniki, aby obniżyć przyrost naturalny, aż masy ludzkości wymrą, pozostawiając świat w rękach elity. Jeżeli elitę będą stanowić liberałowie o miękkich sercach, mogą wziąć na siebie rolę dobrych pasterzy dla reszty ludzkiej rasy. Zadbają, żeby fizyczne potrzeby każdego były zaspokojone, by dzieci wychowywały się w higienicznych psychologicznie warunkach, każdy miał hobby, którym będzie mógł się zająć oraz każdy, kto jest niezadowolony, przeszedł „kurację” dla uleczenia tego „problemu”. Oczywiście, życie stanie się tak bezcelowe, że trzeba będzie biologicznie i psychologicznie modyfikować ludzi po to, żeby pozbawić ich chęci uczestnictwa w procesie władzy albo po to, by sami „sublimowali” żądze władzy w jakimś nieszkodliwym hobby. Po takich modyfikacjach ludzie mogą być szczęśliwi w społeczeństwie tego rodzaju, ale na pewno nie będą wolni. Zostaną sprowadzeni do roli zwierząt domowych<sup>196</sup>.

Dopiero po odwróceniu strony w książce Raya widzimy, że autorem tego fragmentu jest Theodore Kaczynski – Unabomber. Nie usprawiedliwiam Kaczynskiego. Jego bomby w ciągu 17 lat kampanii terroru zabiły trzy osoby i raniły wiele innych. Mój przyjaciel David Gelernter, jeden z najbardziej błyskotliwych i twórczych naukowców komputerowych naszego czasu, został ciężko ranny w wybuchu jednej z tych bomb. Jak wielu moich kolegów, czułem, że mogę być następnym celem Unabombera.

Postępowanie Kaczynskiego było zbrodnicze i moim zdaniem szaleńcze. Oczywiście był

---

196 Fragment cytowany przez Kurzweila jest częścią dokumentu, który Kaczynski nazwał *Unabomber Manifesto*, wydrukowanego pod przymusem wspólnie przez *The New York Times* i *The Washington Post*, co było próbą położenia kresu terrorystycznej kampanii Kaczynskiego. Zgadzam się z tym, co David Gelernter powiedział na temat decyzji obu gazet:

„Sprawa była trudna dla obu gazet. Zgoda oznaczała ustępstwo wobec terroryzmu, a z tego, co wiedzieli, facet i tak kłamał. Z drugiej strony zgoda mogła oznaczać koniec zabijania. Była też szansa, że ktoś przeczyta ten traktat i wpadnie na to, kto może być autorem; i właśnie tak się stało. Brat podejrzanego przeczytał tekst i to włączyło dzwonek alarmowy. Ja bym im powiedział, żeby nie drukowali. Dobrze, że nie pytali mnie o zdanie. Tak sądzę.”

(Gelernter, str. 120.)

luddystą, ale nie wystarczy tak powiedzieć, by oddalić jego argumenty; mimo że niełatwo mi to przyznać, widziałem pewną trafność rozumowania w tym fragmencie. Musiałem się z tym zmierzyć.

Antyutopia Kaczynskiego opisuje niezamierzone konsekwencje, problem dobrze znany w projektowaniu i stosowaniu technologii, jeden z tych, które mają oczywisty związek z prawem Murphy'ego – „wszystko, co może pójść źle, nie uda się”. (Faktycznie jest to prawo Finagle'a, co samo w sobie dowodzi, że Finagle miał rację.) Nadużywanie antybiotyków doprowadziło do, jak dotąd, najbardziej poważnego z takich problemów: powstania odpornych na antybiotyki i znacznie groźniejszych bakterii. Podobnie próby zwalczania za pomocą DDT komarów przenoszących malarię spowodowały, że komary te uodporniły się na DDT; ponadto same malaryczne pasożyty wykształciły geny, które dają im odporność na wiele leków<sup>197</sup>.

Przyczyna takich niespodzianek wydaje się jasna: systemy, które wchodzą w grę, są złożone i obejmują oddziaływania i sprzężenia pomiędzy wieloma częściami. Wszelkie zmiany w takim systemie przebiegają<sup>198</sup> torami trudnymi do przewidzenia; jest to prawda, zwłaszcza gdy w grę wchodzi zachowanie ludzi.

Zacząłem pokazywać znajomym cytaty z Kaczynskiego w *The Age of Spiritual Machines*; podawałem im książkę Kurzweila, pozwalałem przeczytać ten fragment, po czym obserwowałem ich reakcję, gdy orientowali się, kto jest jego autorem. Mniej więcej w tym samym czasie znalazłem książkę Hansa Moraveca, *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*. Moravec jest jedną z największych postaci w robotyce i założycielem największego na świecie programu badawczego w dziedzinie robotyki na uniwersytecie Carnegie Mellon. *Robot* zawiera materiał, który nadawał się do wypróbowania na moich znajomych – materiał zaskakująco zgodny z argumentacją Kaczynskiego.

Oto przykład.

#### KRÓTKI DYSTANS (WCZESNE LATA 2000)

Biologiczny gatunek na ogół nie potrafi przetrwać spotkań z silniejszymi konkurentami. Dziesięć milionów lat temu zatopiony Przesmyk Panamski rozdzielał Amerykę Południową i Północną. Amerykę Południową, podobnie jak dziś Australię, zamieszkiwały torbacze, łącznie z workowatymi odpowiednikami szczurów, jeleni i tygrysów. Po wypiętrzeniu przesmyku pomiędzy obu Amerykami wystarczyło zaledwie kilka tysięcy lat, by północne ssaki łożyskowe z nieco bardziej efektywnymi układami metabolicznymi, rozrodczymi i nerwowymi wyparły i zastąpiły niemal wszystkie południowoamerykańskie torbacze.

Na całkowicie wolnym rynku roboty na pewno wywrą presję na ludzi, podobnie jak ssaki

---

197 Garrett, str. 47-52, 414, 419, 152.

198 Tu: *will cascade in ways...*, atraktory? – *przyp. tłum.*

łożyskowe z Ameryki Północnej na torbacze z Ameryki Południowej (albo ludzie na niezliczone gatunki). Zrobotyzowane przemysły będą zaciekle konkurować ze sobą o energię, materię i przestrzeń, tak że ceny znajdą się poza zasięgiem ludzi. Niezdolni do ponoszenia kosztów utrzymania ludzie zostaną wyparci.

Prawdopodobnie wciąż możemy złapać oddech, ponieważ nie żyjemy na całkowicie wolnym rynku. Rząd ma instrumenty pozarynkowe, zwłaszcza w postaci podatków. Rozważnie stosowane instrumenty rządowe mogą zapewne przez dłuższy czas utrzymać ludzkie populacje na wysokim poziomie życia z pracy robotów.

Podręcznikowa antyutopia – a Moravec dopiero się rozkręca. Potem omawia nasze główne zadanie w XXI wieku, które będzie polegać na „zapewnieniu sobie ciągłej współpracy ze strony zrobotyzowanych przemysłów” przez uchwalanie praw stanowiących, że mają być „grzeczne”<sup>199</sup>, po czym opisuje, jak bardzo, niebezpieczny może być człowiek „gdy przekształci się w superinteligentnego robota obdarzonego swobodą działania”. Zdaniem Moraveca, kiedyś zastąpią nas roboty – ludzie bez wątplenia są skazani na wymarcie.

Uznałem wreszcie, że pora posłuchać, co ma do powiedzenia mój przyjaciel Danny Hillis. Danny stał się sławny jako współzałożyciel Thinking Machines Corporation, gdzie powstał potężny równoległy superkomputer. Mimo że pracuję jako szef działu badawczego Sun Microsystems, jestem bardziej komputerowym architektem niż naukowcem, zaś wiedzę Danny’ego w dziedzinie nauk fizycznych i informacyjnych szanuję bardziej niż każdej innej osoby, jaką znam. Danny jest także wysoko cenionym futurystą, który myśli długoterminowo – cztery lata temu założył Long Now Foundation, fundację dla budowy zegara, który ma działać przez 10000 lat, czym pragnie zwrócić uwagę, że spojrzenie naszego społeczeństwa sięga w przyszłość na żałośnie niewielką odległość<sup>200</sup>.

Poleciałem do Los Angeles, żeby spotkać się przy kolacji z Dannym i jego żoną Pati. Odbyłem znajomą rutynę, przytaczając myśli i cytaty, które mnie niepokoiły. Odpowiedź Danny’ego – dotycząca szczególnie scenariusza Kurzweila, gdzie ludzie zrastają się z robotami – była szybka i dość zaskakująca. Danny powiedział po prostu, że zmiany będą następować stopniowo i przyzwyczaimy się do nich.

Nie myślę jednak, żebym był zaskoczony całkowicie. W książce Kurzweila widziałem cytaty z Danny’ego: „Polubiłem swoje ciało, jak wszyscy, ale jeśli mogę mieć 200 lat i ciało z silikonu, kupuję to”. Wydawało się, że, mimo ryzyka, nie przeszkadzał mu ten proces, inaczej niż mnie.

---

199 To, co później stało się najbardziej znanym poglądem co do reguł etycznych postępowania robotów, Isaac Asimov opisał w swojej książce *I, Robot* z roku 1950 pod postacią Trzech Praw Robotyki: 1. Robotowi zakazuje się ranić człowieka lub przez zaniechanie działania pozwalać, by człowiek doznał ran. 2. Robotowi nakazuje się wykonywać rozkazy otrzymane od ludzi z wyłączeniem skuteczności, gdy takie rozkazy są sprzeczne z Pierwszym Prawem. 3. Robotowi nakazuje się chronić własne istnienie, o ile taka ochrona nie jest sprzeczna z Pierwszym lub Drugim Prawem.

200 Hillis, str. 78.

Kiedy myślałem o tym, co pisali Kurzweil, Kaczynski i Moravec, przypomniła mi się powieść, którą czytałem 20 lat wcześniej – *The White Plague* Franka Herberta – *Białą Plagę*, gdzie molekularny biolog popada w obłąd, gdy bezsensownie zamordowano jego rodzinę. Szukając zemsty, opracowuje i rozsiewa nową, niezwykle groźną zarazę, która zabija masowo, ale selektywnie. (Mamy szczęście, że Kaczynski był matematykiem, a nie biologiem molekularnym.) Przypomniłem sobie również Borgów z serialu *Star Trek*, mrowisko częściowo biologicznych, częściowo zrobotyzowanych istot<sup>201</sup> z silnym popędem do niszczenia. Klęski, takie jak Borgowie, są wątkiem, który przewija się w całej science fiction, więc dlaczego wcześniej nie martwiły mnie te antyutopie robotyki? Dlaczego inni nie przejmowali się tymi koszmarnymi scenariuszami?

Odpowiedź leży po części w naszej postawie względem nowości – przyswajamy je szybko, nie zadając pytań. Przyzwyczajani prawie codziennie do przełomowych postępów nauki wciąż jeszcze nie doceniamy faktu, że najbardziej fascynujące technologie XXI wieku – robotyka, inżynieria genetyczna i nanotechnologia – stanowią zagrożenie innego rodzaju niż technologie, które powstały wcześniej. Mówiąc ściślej, roboty, projektowane organizmy i nanoroboty wprowadzają do sytuacji nowy, niebezpieczny czynnik: są zdolne do samoreplikacji. Bomba może wybuchnąć tylko jeden raz – lecz jeden robot to już wielość i może szybko wymknąć się spod kontroli.

Duża część mojej pracy w ciągu minionych 25 lat dotyczyła sieci komputerowych, gdzie wysyłanie i odbieranie komunikatów stwarza okazję do niekontrolowanej replikacji. Chociaż w komputerze lub w sieci komputerowej replikacja może być uciążliwa to najwyżej zatrzyma maszynę bądź odetnie sieć czy usługę. W nowych technologiach samoreplikacja poza kontrolą niesie ze sobą znacznie większe ryzyko poważnych szkód w świecie fizycznym.

Każda z tych technologii przynosi także niebywałą obietnicę. Ożywia nas wizja nieśmiertelności, którą Kurzweil roztacza w swoich snach robotów; inżynieria genetyczna może niebawem dostarczyć środków, jeżeli nie lekarstw, na większość chorób; nanotechnologia i nanomedycyna mogą leczyć jeszcze więcej schorzeń. Wspólnie mogą znacznie zwiększyć średnią długość i poprawić jakość naszego życia. Jednak drobne i sensowne z osobna kroki każdej z tych technologii prowadzą do powstania wielkiego potencjału i zarazem ogromnego zagrożenia.

Czy inaczej było w XX wieku? Istotnie, technologie leżące u podstaw broni masowego rażenia (WMD) – nuklearnej, biologicznej i chemicznej (NBC) – były potężne, a sama broń stanowiła ogromne zagrożenie. Jednak budowa broni nuklearnej przynajmniej przez jakiś czas wymagała dostępu zarówno do rzadkich – właściwie nieosiągalnych – surowców, jak i ściśle strzeżonych informacji; programy w dziedzinie broni biologicznej i chemicznej z reguły również wymagały działań na dużą skalę.

Technologie XXI wieku – genetyka, nanotechnologia i robotyka (GNR) – są tak potężne,

---

201 Androidalnych – *przyp. tłum.*

że mogą stwarzać całkowicie nowe rodzaje wypadków i nadużyć. Co gorsza, po raz pierwszy wywołanie takich wypadków lub nadużyć będzie w zasięgu pojedynczych osób czy małych grup. Technologie te nie będą wymagać wielkich fabryk albo rzadkich surowców. Sama wiedza będzie umożliwiać ich użycie.

Stąd wynika możliwość nie tylko broni [GNR] masowego rażenia, ale masowego rażenia z wiedzy (KMD, *knowledge-enabled mass destruction*) o sile niszczącej ogromnie zwiększonej przez potęgę samoreplikacji.

Sądzę, że nie ma żadnej przesady w stwierdzeniu, iż stoimy u progu udoskonalenia zła, którego możliwość wykracza znacznie poza tę, jaką państwa narodowe odziedziczyły wraz z bronią masowego rażenia, aż ku niespodziewanemu i przerażającemu uzbrojeniu indywidualnych ekstremistów.

Gdy zaczynałem swoją pracę z komputerami, nic nie zapowiadało, że będę kiedyś rozważać takie zagadnienia.

Moim życiem kierowała głęboka potrzeba zadawania pytań i znajdowania odpowiedzi. Mając 3 lata, umiałem już czytać, więc ojciec zabrał mnie do szkoły, gdzie usiadłem na kolanach dyrektora i przeczytałem mu jakieś opowiadanie. Rozpocząłem szkołę wcześniej, przeskoczyłem klasę, a później uciekłem do książek – miałem niewiarygodnie silną motywację, żeby się uczyć. Zadawałem mnóstwo pytań i często wprawiałem dorosłych w zakłopotanie.

Jako nastolatek bardzo interesowałem się nauką i techniką. Chciałem być krótkofalowcem, ale nie miałem pieniędzy na zakup sprzętu. Radio krótkofalowe<sup>202</sup> było Internetem tamtych czasów jako równie wciągające zajęcie w podobnym odosobnieniu. Pomijając sprawę pieniędzy, moja matka nie chciała na to pozwolić – nie mogłem być krótkofalowcem; byłem już wystarczająco aspołeczny.

Może nie miałem wielu przyjaciół, ale przepełniały mnie idee. W szkole średniej odkryłem wielkich pisarzy science fiction. Pamiętam zwłaszcza Heinleina *Have Spacesuit – Will Travel* i Asimova *I, Robot* z Trzema Prawami Robotyki. Zachwyciłem się opisami podróży kosmicznych i chciałem mieć teleskop, żeby patrzeć w gwiazdy; ponieważ nie miałem pieniędzy, żeby go kupić, zamiast tego wypożyczałem książki o teleskopach z biblioteki i czytałem o tym, jak się je robi. Latałem w wyobraźni.

Moi rodzice chodzili w czwartki na kręgle i zostawialiśmy w domu sami. To był wieczór pierwszej serii *Star Trek* Gene'a Roddenberry'ego, która zrobiła na mnie ogromne wrażenie. Przyswoiłem sobie myśl, że ludzi czeka przyszłość w kosmosie. W zachodnim stylu, z wielkimi bohaterami i przygodami. Wizję nadchodzących stuleci u Roddenberry'ego cechowały wartości moralne, wyrażane przez takie prawa, jak Pierwotna Dyrektywa: nie mieszać się do rozwoju cywilizacji mniej zaawansowanych technologicznie. To przemówiło do mnie z niewiarygodną siłą; przyszłość należała do ludzi o wysokiej etyce, nie do robotów,

---

202 Coś w rodzaju Citizen Band (CB), tyle że bez samochodów; radiostacje były lampowe, por. *Kontakt* Jodie Foster – *przyp. tłum.*

i marzenia Roddenberry'ego stały się częścią moich własnych.

W szkole średniej byłem dobrym matematykiem i kiedy poszedłem na studia magisterskie w University of Michigan jako student inżynierii zaliczyłem przedmioty, na które chodzili magistranci z matematyki. Rozwiązywanie problemów matematycznych było fascynującym wyzwaniem, ale kiedy odkryłem komputery, znalazłem coś znacznie ciekawszego: maszynę, do której można było włożyć program i ten program próbował rozwiązać problem, po czym maszyna szybko sprawdzała rozwiązanie. Komputer miał jasny pogląd na to, co jest poprawne i niepoprawne, prawdziwe i fałszywe. Czy moje idee były poprawne? Maszyna mogła dać odpowiedź. To było bardzo pociągające.

Miałem dużo szczęścia, bo dostałem pracę przy programowaniu wczesnych superkomputerów i odkryłem zadziwiającą zdolność dużej maszyny do symulacji skomplikowanych układów. Kiedy poszedłem na studia podyplomowe do UC Berkeley w połowie lat 70., zostawałem w szkole do późna, często przez całą noc i tworzyłem w maszynach nowe światy. Rozwiązywałem problemy. Pisałem kod, który tak bardzo domagał się napisania.

W *Udręce i ekstazie*, biograficznej powieści, której bohaterem jest Michał Anioł, Irving Stone żywo opisuje, jak wydobywał on posągi „zaklęte w marmurze”, rzeźbiąc obrazy widziane w umyśle<sup>203</sup>

Według opisu Stone'a, Michał Anioł: „Nie opierał się w pracy na rysunkach czy modelach glinianych, odsunął je wszystkie. W duszy miał obraz swej rzeźby. Oczy i dłonie wiedziały, gdzie się wynurza każda linia, zgięcie czy wypukłość i na jakiej głębi w sercu kamienia musi stworzyć płaski relief...” [Tamże, str. 160].]. W chwilach największej ekstazy

---

203 Michał Anioł napisał sonet, który zaczyna się od:

*Non ha l'ottimo artista alcun concetto  
Ch'un marmo solo in sè non circonscriva  
Col suo soverchio; e solo a quello arriva  
La man che ubbidisce all' intelletto.*

Stone tłumaczy to tak:

*The best of artists hath no thought to show  
which the rough stone in its superfluous shell  
doth not include; to break the marble spell  
is all the hand that serves the brain can do.*

[Sonet Michała Anioła tak tłumaczył Leopold Staff:

*Nic mistrz najlepszy pomyśleć nie zdole  
Poza tym, co już w marmurze spoczywa  
W pełnym zarysie i co wydobywa  
Jeno dłoń, ducha spełniajca wolę.]*

Irving Stone, *Udręka i ekstaza*. Tłum. Aldona Szpakowska, Czytelnik, Warszawa 1965, wydanie IV 1990, str. 4-5.

oprogramowanie w komputerze wylaniało się w ten sam sposób. Widząc je w swoim umyśle, czułem, że jest już w maszynie, czeka na wyzwolenie. Wydawało się, że praca przez całą noc to niewiele, jeśli można je uwolnić – nadać idei konkretną postać.

Po kilku latach w Berkeley zacząłem rozsyłać oprogramowanie, które napisałem – system do ćwiczeń w Pascalu, narzędzia dla systemów UNIX i edytor tekstowy vi (który w dwadzieścia lat później wciąż jest w użyciu ku mojemu zaskoczeniu) – do innych posiadaczy niewielkich minikomputerów PDP-11 i VAX. Ta przygoda z oprogramowaniem w końcu przybrała postać systemu operacyjnego UNIX w wersji Berkeley, co stało się moim osobistym „pyrrusowym zwycięstwem” – tylu ludzi chciało mieć ten system, że nigdy nie skończyłem pracy doktorskiej. Zamiast tego zacząłem pracować dla Darpy<sup>204</sup>, by przestawić UNIX Berkeley na Internet i poprawić go tak, aby był niezawodny i mógł też obsługiwać duże aplikacje badawcze. Wszystko to było świetną zabawą i dawało wiele zadowolenia.

Jednak na początku lat 80. zacząłem się dusić. UNIX w kolejnych wydaniach odnosił spore sukcesy i mój mały jednoosobowy projekt wkrótce otrzymał pieniądze i własnych pracowników, ale problem w Berkeley zawsze polegał bardziej na znalezieniu miejsca do pracy niż pieniędzy – nie było gdzie pomieścić ludzi, których potrzebował projekt, więc gdy pojawili się pozostali założyciele Sun Microsystems, skorzystałem z okazji, żeby się do nich przyłączyć. Praca do późna, teraz w Sunie, przedłużała się do czasów pierwszych stacji roboczych i komputerów osobistych, bo naprawdę cieszyło mnie, że mogę brać udział w tworzeniu zaawansowanych technologii mikroprocesorowych i technologii dla Internetu, takich jak Java i Jini.

Z tego, mam nadzieję, widać, że nie jestem luddystą. Przeciwnie, zawsze mocno wierzyłem w wartość naukowego poszukiwania prawdy i materialny postęp, jaki potrafi przynieść świetna inżynieria. Rewolucja przemysłowa zdołała w ciągu ostatnich kilkuset lat poprawić życie każdego człowieka i zawsze oczekiwałem, że moja praca będzie polegać na budowie skutecznych rozwiązań dotyczących rzeczywistych problemów, po jednym problemie na raz.

Nie jestem rozczarowany. Moja praca wywarła większy wpływ, niż mogłem przypuszczać, i wykorzystywano ją szerzej, niż mogłem oczekiwać. Ostatnie 20 lat spędziłem, próbując wymyślić, co zrobić, aby komputery były tak niezawodne, jak tego chcę (do czego im bardzo daleko) oraz łatwe w użyciu (cel, który jest jeszcze bardziej odległy). Mimo pewnego postępu, problemy, jakie jeszcze pozostały, są dużo bardziej zniechęcające.

Jednak, chociaż wiedziałem, że z konsekwencjami technologii wiążą się moralne dylematy w takich dziedzinach, jak badania zbrojeniowe, nie spodziewałem się, że stanę wobec takich zagadnień w swojej dziedzinie, a jeżeli, to nie tak szybko.

Zapewne trudniej ogarnąć horyzont skutków, kiedy stoimy w samym zenicie zmiany. To, że nie rozumiemy konsekwencji postępu, upajając się swoim odkryciem lub wynalazkiem,

---

204 Dosłownie; Joy pisze „for Darpa”, nie „for DARPA”, por. <http://www.wired.com/wired/archive/8.04/joy.html> („str.” 4.) – przyp. tłum.



wyduje się wspólną słabością naukowców i inżynierów; gnani silnym pragnieniem wiedzy, które leży w naturze nauki, nie przystajemy, żeby zobaczyć, że [ten oto] postęp ku nowym i bardziej potężnym technologiom zacznie żyć własnym życiem.

Wiem od dawna, że wielkich postępów w technologii informacyjnej nie powodują prace naukowców komputerowych, architektów komputerowych i elektryków, lecz prace fizyków. We wczesnych latach 80. fizycy Stephen Wolfram i Brosl Hasslacher wprowadzili mnie w teorię chaosu i systemy nieliniowe. W latach 90. uczyłem się o złożonych systemach od Danny'ego Hillisa, biologa Stuarta Kauffmana, fizyka-noblisty Murraya Gell-Manna i innych. Ostatnio Hasslacher i elektryk, a zarazem fizyk aparaturowy Mark Reed objaśniają mi niewiarygodne możliwości elektroniki molekularnej.

Sam, jako współtwórca trzech architektur mikroprocesorowych – SPARC, picoJava i MAJC – oraz projektant kilkunastu implementacji tychże, mogłem poznać dogłębnie i z pierwszej ręki prawo Moore'a. Przez dziesięciolecia prawo Moore'a prawidłowo przewidywało wykładniczy rozwój technologii półprzewodnikowej. Jeszcze przed rokiem sądziłem, że prawo to będzie obowiązywać najwyżej do roku około 2010, gdy zaczniemy dochodzić do pewnych fizycznych granic. Nie było dla mnie jasne, czy na czas pojawi się nowa technologia, która gładko podtrzyma wzrost wydajności.

Jednak ostatnio dzięki szybkiemu i radykalnemu postępowi elektroniki molekularnej – gdzie pojedyncze atomy i molekuly zastępują litografowane tranzystory – oraz pokrewnych technologii nanoskali powinniśmy w ciągu następnych 30 lat utrzymać lub przekroczyć tempo wzrostu według prawa Moore'a. Około roku 2030 będziemy zapewne masowo budować maszyny milion razy mocniejsze od dzisiejszych komputerów osobistych – wystarczające, by urzeczywistnić marzenia Kurzweila i Moraveca.

Gdy ta ogromna moc obliczeniowa łączy się z narzędziowym postępowem w naukach fizycznych i nowym, głębszym zrozumieniem w genetyce, wyzwana jest ogromna moc transformacji. Połączenia tego rodzaju tworzą możliwość przekształcenia świata na lepsze lub na gorsze: procesy replikacji i ewolucji, które należały dotychczas do świata przyrody, stają się dziedziną ludzkich dokonań.

Projektując programy i mikroprocesory, nigdy nie miałem uczucia, że projektuję inteligentną maszynę. Oprogramowanie i sprzęt są tak kruche, a zdolności maszyny do tego, by „myśleć”, tak oczywiście nieobecne, że nawet jako możliwość zawsze wydawało mi się to odległą przyszłością.

Jednak teraz perspektywa przetwarzania na poziomie ludzkim przed upływem około 30 lat nasuwa mi nową myśl – niewykluczone, że pracuję nad rozwojem narzędzi dla technologii, która może zastąpić nasz gatunek. I jak się z tym czuję? Bardzo źle. Poświęciwszy całą karierę próbom budowy systemów niezawodnego oprogramowania, sądzę, iż jest więcej niż możliwe, że ta przyszłość nie okaże się tak udana, jak wielu ludzi sobie wyobraża. Moje doświadczenie mówi, że mamy skłonność do przeceniania swoich zdolności

projektowych.

Biorąc pod uwagę niewiarygodną siłę tych nowych technologii, czy nie powinniśmy pytać, jak najlepiej z nimi współistnieć? A skoro nasze własne wyginięcie jest niemal pewnym lub choćby możliwym wynikiem naszego technologicznego rozwoju, czy nie powinniśmy postępować z wielką ostrożnością?

Marzeniem robotyki jest przede wszystkim to, że inteligentne maszyny będą mogły za nas pracować, pozwolą nam żyć bez pracy i zwrócą nam Eden. Ale w swojej historii takich idei, *Darvin Among the Machines*, George Dyson ostrzega: „W grze życia i ewolucji są przy stole trzej gracze: ludzie, natura i maszyny. Jestem stanowczo po stronie natury. Lecz podejrzewam, że natura jest po stronie maszyn”. Jak wiemy, Moravec zgadza się z tym, sądząc, że możemy nie przetrwać spotkania z wyższym gatunkiem robotów.

Kiedy najwcześniej taki robot może powstać? Nadchodzące przyrosty mocy obliczeniowej wydają się to umożliwiać około roku 2030. Gdy zaś istnieje inteligentny robot, to do gatunku robotów jest tylko mały krok – krok do inteligentnego robota, który może wytwarzać równie doskonałe własne kopie.

Drugim marzeniem robotyki jest to, że sami będziemy zamieniać się w swoją zrobotyzowaną technologię, osiągając stan bliski nieśmiertelności dzięki wczytywaniu swojej świadomości; chodzi o ten proces, do którego będziemy przyzwyczajać się stopniowo, jak sądzi Danny Hillis, i którego szczegóły Ray Kurzweil opisał w *Age of Spiritual Machines*<sup>205</sup>.

Lecz jeżeli zostaniemy wczytani do wnętrza naszej technologii, to jaka jest szansa, że potem będziemy sobą lub nawet ludźmi? Wydaje mi się, że egzystencja robotów będzie niepodobna do ludzkiej w żadnym sensie, jaki możemy zrozumieć, że roboty nie będą naszymi dziećmi, że równie łatwo możemy na tej drodze utracić swoje człowieczeństwo.

Inżynieria genetyczna obiecuje rewolucję w rolnictwie, zwiększając plony i zmniejszając użycie pestycydów; stworzenie tysięcy nowych gatunków bakterii, roślin, wirusów i zwierząt; zastąpienie lub uzupełnienie rozmnażania klonowaniem; uzyskanie leków na wiele chorób; zwiększenie długości i jakości naszego życia oraz znacznie, znacznie więcej. Wiemy z pewnością, że te głębokie zmiany są już bliskie i podważą wszystkie nasze pojęcia dotyczące tego, czym jest życie.

Technologie, takie jak klonowanie ludzi, szczególnie zaostriły naszą świadomość głębokich etycznych i moralnych zagadnień, jakie przed nami stoją. Jeżeli na przykład używając inżynierii genetycznej, przekształcimy się w kilka osobnych i nierównych sobie gatunków, podważymy równość, która jest kamieniem węgielnym naszej demokracji.

Zważywszy niewiarygodną siłę inżynierii genetycznej, nie jest niespodzianką, że z użyciem tej technologii są związane istotne zagadnienia bezpieczeństwa. Mój przyjaciel Amory Lovins jest współautorem, wraz z Hunterem Lovinsem, wstępnego artykułu, który przedstawia ekologiczny pogląd na niektóre z tych zagrożeń. Wśród nich jest to, że „nowa

---

205 (Zaczynamy widzieć zwiastuny tego procesu w postaci inplantacji w ciele człowieka komputerowych układów pokazanych na okładce magazynu *Wired* 8.02 w numerze lutowym.)

botanika łączy rozwój roślin z ich sukcesem ekonomicznym, a nie ewolucyjnym”<sup>206</sup>. Długa kariera Amory’ego była związana z problemami wykorzystania energii i zasobów ujmowanymi z holistycznego punktu widzenia na systemy budowane przez ludzi; takie holistyczne ujęcie często znajduje proste i odkrywcze rozwiązania zadań, które z innych punktów widzenia wydają się trudne, i stosowane jest również tutaj.

Po przeczytaniu artykułu Lovinsów zobaczyłem w *The New York Times* artykuł wstępny pióra Gregga Easterbrooka o genetycznie modyfikowanych roślinach uprawnych z nagłówkiem: „Żywność dla przyszłości: pewnego dnia ryż będzie mieć wbudowaną witaminę A. Chyba że wygrają luddyci”.

Czy Amory i Hunter Lovins są luddystami? Na pewno nie. Sądzę, że wszyscy zgodzimy się zapewne, że złoty ryż o wbudowanej witaminie A jest rzeczą dobrą, jeżeli zostanie opracowany z właściwą ostrożnością i szacunkiem dla nieuchronnych niebezpieczeństw związanych z przenoszeniem genów pomiędzy gatunkami.

Świadomość niebezpieczeństw tkwiących w inżynierii genetycznej zaczyna wzrastać, co odzwierciedla artykuł Lovinsów. Żywność modyfikowana genetycznie jest zjawiskiem znanym i niepokojącym opinię publiczną, która wyraźnie nie zgadza się na sprzedaż takiej żywności bez odpowiednich etykiet na opakowaniach.

Jednak inżynieria genetyczna zaszła już bardzo daleko. Jak piszą Lovinsowie, już około 50 genetycznie modyfikowanych roślin dopuszczono do ogólnego obrotu za zgodą USDA; więcej niż połowa ziarna sojowego na świecie i jedna trzecia fasoli sojowej zawiera obecnie geny pobrane od innych form życia.

Chociaż w tej dziedzinie jest wiele poważnych zagadnień, moje obawy co do inżynierii genetycznej są węższe i dotyczą głównie tego, że pozwala ona – przez zastosowanie wojskowe, przypadek lub rozmyślny akt terrorystyczny – stworzyć Białą Plagę.

Pierwsze wyobrażenia wielu cudów nanotechnologii zawiera przemówienie fizyka i laureata nagrody Nobla Richarda Feynmana z 1959 roku, opublikowane później pod tytułem „There’s Plenty of Room at the Bottom”. Książka Erica Drexlera *Engines of Creation*, która w połowie lat 80. wywarła na mnie wielkie wrażenie, jest pięknym opisem tego, jak manipulacja materią na poziomie atomowym mogłaby stworzyć utopijną przyszłość obfitości, gdzie prawie wszystko można wytwarzać za bezcen i leczyć niemal każdą wyobrażalną chorobę lub kalectwo, stosując nanotechnologię i sztuczną inteligencję.

Kolejna książka, której Drexler był współautorem, *Unbounding the Future: The Nanotechnology Revolution* przedstawia zmiany, do jakich może dojść w świecie, jeżeli będziemy mieć „asemblery” na poziomie molekularnym. Asemblery umożliwią uzyskiwanie energii słonecznej niewiarygodnie niskim kosztem, leczenie raka i zwykłego przeziębienia dzięki uzupełnieniu ludzkiego systemu immunologicznego, oczyszczenie środowiska naturalnego, niewiarygodnie tanie kieszonkowe superkomputery – faktycznie dowolny

---

206 Lovins, str. 247.

produkt można będzie wytwarzać za cenę drewna – loty kosmiczne dostępne bardziej powszechnie niż podróże oceaniczne dzisiaj oraz odtworzenie wymarłych gatunków.

Pamiętam, że po przeczytaniu *Engines of Creation* poczułem zaufanie do nanotechnologii. Książka uspokoiła mnie jako technologa – nanotechnologia była dowodem, że niewiarygodny postęp jest możliwy, a w samej rzeczy zapewne nieuchronny. Jeżeli nanotechnologia będzie naszą przyszłością, to nie muszę rozwiązywać tak wielu problemów od razu. We właściwym czasie nadejdzie utopijna przyszłość Drexlera; równie dobrze mógłbym bardziej cieszyć się życiem tu i teraz. W świetle tego, co mówił Drexler, praca po nocach przez cały czas nie miała sensu.

Wizja Drexlera stwarzała też okazję do dobrej zabawy. Zdarzało się, że opisywałem cuda nanotechnologii ludziom, którzy o niej nie słyszeli. Gdy kończyłem droczyć się z nimi, tym co opisywał Drexler, zadawałem im pracę domową od siebie: „Za pomocą nanotechnologii stworzyć wampira; za stworzenie antidotum jest ocena dodatkowa”.

Za tymi cudami kryły się zagrożenia, z czego zdawałem sobie sprawę. Jak mówiłem w 1989 roku na konferencji nanotechnologicznej: „Nie możemy po prostu zajmować się nauką i nie dbać o te zagadnienia etyczne”<sup>207</sup>. Ale rozmowy z fizykami przekonały mnie wtedy, że nanotechnologia może się wręcz nie sprawdzić, a jeżeli nawet, to nie tak prędko. Wkrótce potem przeniosłem się do [stanu] Colorado, do pracowni, jakie tam założyłem, i całą uwagę w mojej pracy skupiłem na oprogramowaniu dla Internetu, zwłaszcza na ideach, które przerodziły się w Javę i Jini.

Potem, ostatniego lata, Brosl Hasslacher powiedział mi, że nanoskalowa elektronika molekularna przeszła do praktyki. To było coś nowego przynajmniej dla mnie, a sądzę, że również dla innych – wtedy całkowicie zmieniłem zdanie na temat nanotechnologii. Przeczytałem ponownie *Engines of Creation* Drexlera. Czytając tę pracę po z górą dziesięciu latach, byłem skonsternowany, że tak mało zapamiętałem z długiej części pod tytułem „Niebezpieczeństwa i nadzieje”, która mówi, jak nanotechnologie mogą się stać „motorami destrukcji”. W istocie, czytając o tych zagrożeniach dziś, jestem zdumiony tym, jak bardzo naiwne wydają się niektóre zabezpieczenia proponowane przez Drexlera i tym, o ile wyżej oceniam te zagrożenia teraz niż nawet Drexler w swoim czasie. (Przewidziawszy i opisawszy wiele technicznych i politycznych problemów w nanotechnologii, Drexler założył pod koniec lat 80. Foresight Institute, „by przygotować społeczeństwo na oczekiwane zaawansowane technologie” – a wśród nich przede wszystkim nanotechnologię.)

Przełom prowadzący do assemblerów jest zupełnie możliwy przed upływem następnych 20 lat. Elektronika molekularna – nowe pole nanotechnologii, gdzie pojedyncze molekuly są elementami układów – powinna dojrzeć i przynieść ogromne zyski w ciągu obecnej dekady, powodując kolejno poważne inwestycje we wszystkie nanotechnologie.

---

207 Foresight Conference on Nanotechnology, październik 1989, wystąpienie pod tytułem *The future of computation*. Wydanie Crandall, B. C. i James Lewis, wyd. *Nanotechnology: Research and Perspectives*, MIT Press, 1992: 269. Patrz też: [www.foresight.org/Conferences/MNT01/Nano1.html](http://www.foresight.org/Conferences/MNT01/Nano1.html)

Niestety, podobnie jak w technologii nuklearnej, znacznie łatwiej o destruktywne niż konstruktywne zastosowania nanotechnologii. Nanotechnologia nadaje się oczywiście do celów militarnych i terrorystycznych, a nie trzeba być samobójcą, żeby wyzwolić moc nanotechnologicznego masowo niszczącego urządzenia – takie urządzenia mogą być selektywnie niszczące, działać przykładowo tylko na pewien obszar geograficzny bądź na ludzi wyróżniających się pod względem genetycznym.

Bezpośrednim następstwem Faustowskiego układu, w którym chcemy uzyskać wielką moc nanotechnologii, jest to, że ponosimy ogromne ryzyko – ryzyko, że zniszczymy biosferę, od której zależy wszelkie życie.

Drexler wyjaśnia:

„Rośliny” z „liśćmi” o sprawności nie większej od dzisiejszych ogniw słonecznych mogą wyeliminować prawdziwe rośliny, zapelniając biosferę niejadalną roślinnością. Twarde wszystkożerne „bakterie” mogą wyeliminować prawdziwe: mogą unosić się z wiatrem jak pyłek roślin, replikować się szybko i obrócić biosferę w perzynę w ciągu paru dni. Groźne replikatory mogą być zbyt wytrzymałe, zbyt małe i rozprzestrzeniać się zbyt szybko, by dało się je powstrzymać – zwłaszcza jeżeli nie poczynimy żadnych przygotowań. Wystarczą nam kłopoty z opanowaniem wirusów i muszek owocowych.

Wśród znawców nanotechnologii to zagrożenie znane jest jako „problem szarego szlamu”<sup>208</sup>. Mimo że masy niekontrolowanych replikatorów nie muszą być szare ani lepkie, w terminie „szary szlam” położono nacisk na to, że w replikatorach zdolnych unicestwić życie może być mniej uroku niż w jednym gatunku trawy. Mogą mieć przewagę w ewolucyjnym sensie, ale to nie musi sprawiać, że są wartościowe.

Groźba szarego szlamu oznacza dla nas jedno: nie możemy sobie pozwolić na pewien rodzaj wypadków z asemblerami zdolnymi do replikacji.

Szary szlam byłby z pewnością smutnym końcem naszej przygody na Ziemi, znacznie gorszym od ognia czy lodu, a jednak może być skutkiem zwyczajnego wypadku w laboratorium<sup>209</sup>. Ups.

Przede wszystkim ta destruktywna moc samoreplikacji w genetyce, nanotechnologii i robotyce (GNR) powinna spowodować nasze wahanie. Samoreplikacja stanowi *modus operandi* inżynierii genetycznej, która wykorzystuje mechanizmy komórki do powielania swoich projektów, oraz jest głównym zagrożeniem, jakie leży u podłoża szarego szlamu w nanotechnologii. Historie o szalonych robotach, takich jak Borg, które drogą replikacji i

---

208 Cóż, „gray goo problem” – przyp. tłum.

209 Kurt Vonnegut w powieści *Kocia kołyska* z roku 1963 opisał wypadek w tym rodzaju: forma lodu nazwana lód 9, która zamarza w znacznie wyższej temperaturze, ścina wody oceanów.

mutacji próbują uciec od etycznych nakazów i zakazów nałożonych na nie przez ich twórców, zapełniają nasze książki i filmy science fiction. Niewykluczone, że samoreplikacja jest zjawiskiem bardziej fundamentalnym niż sądzimy, a stąd trudniejszym bądź nawet niemożliwym do kontrolowania. Niedawny artykuł Stuarta Kauffmana w *Nature* zatytułowany „Self-Replication: Even Peptides Do It” omawia odkrycie, że peptydy 32-aminokwasu mogą „autokatalizować swoją własną syntezę”. Nie wiemy, jak powszechna jest to zdolność, ale Kauffman stwierdza, że może ona wskazywać „drogę do systemów molekularnych powielających się samoczynnie w zakresie znacznie szerszym od replikacji i Watsona-Cricka”<sup>210</sup>.

Oczywiste ostrzeżenia przed groźbą kryjącą się w powszechnej znajomości technologii GNR – wiedzy, która może wystarczyć do masowego rażenia – naprawdę są pod ręką od wielu lat. Jednak te ostrzeżenia nie były szerzej publikowane; publiczne dyskusje są jawnie niedostateczne. Nie ma żadnego zysku w opisywaniu zagrożeń.

Nuklearne, biologiczne i chemiczne (NBC) technologie używane w dwudziestowiecznej broni masowego rażenia były i są przeznaczone dla wojska, i rozwijane w rządowych laboratoriach.

W odróżnieniu od nich, technologie GNR w wieku XXI mają jawnie komercyjne zastosowania, a rozwija się je niemal wyłącznie w przedsiębiorstwach korporacji. W wieku triumfującego komercjalizmu technologia – wraz z nauką jako jej niewolnicą – dostarcza serii prawie magicznych innowacji, które jak dotychczas są wprost fenomenalnie lukratywne. Otoczeni już teraz niekwestionowanym systemem globalnego kapitalizmu z różnymi bodźcami finansowymi i konkurencyjnymi naciskami, dążymy agresywnie do spełnienia obietnic nowych technologii.

Po raz pierwszy w dziejach naszej planety któryś z żyjących na niej gatunków w wyniku swych własnych dobrowolnych działań stał się zagrożeniem dla samego siebie, jak również dla olbrzymiej rzeszy pozostałych gatunków.

[...]

Typowy przebieg wydarzeń, obowiązujący dla wielu światów, mógłby wyglądać następująco: nowo powstała planeta okrąża spokojnie swoją gwiazdę; stopniowo na planecie rodzi się życie; w procesie ewolucji przewijają się jak w kalejdoskopie różnorodne, coraz bardziej rozwinięte stworzenia; pojawiają się istoty rozumne, dzięki inteligencji ich zdolność przetrwania, przynajmniej do czasu, znacznie się zwiększa; istoty te wynajdują technikę i przychodzi im do głowy, że jest coś takiego jak prawa przyrody, które można poznać na drodze eksperymentalnej, a których znajomość może być wykorzystana na niespotykaną dotychczas skalę zarówno dla

---

210 Kauffman, str. 496 [a route to self-reproducing molecular systems on a basis much wider than Watson-Crick base-pairing]

ratowania życia, jak i zabijania. Istoty te poznają, że nauka daje ogromną władzę. W okamgnieniu tworzą środki techniczne zdolne zmienić świat. Niektóre z planetarnych cywilizacji uświadamiają sobie zagrożenie, nakładają ograniczenia, które wyznaczyłyby, co jest dopuszczalne, a co nie, i udaje im się pomyślnie przetrwać niebezpieczny okres – inne zaś, czyli te, którym zabrakło rozważań lub szczęścia, po prostu giną<sup>211</sup>.

To słowa Carla Sagana w książce *Błękitna kropka* z 1994 roku, w której opisuje swoją wizję przyszłości ludzi w kosmosie. Dopiero teraz zaczynam rozumieć, jak bardzo głębokie było jego spojrzenie i jak bolesny jest i będzie dla mnie brak jego głosu. Mimo całej swady, wystąpienia Sagana nie były pozbawione zdrowego rozsądku – przymiotu, którego wraz pokorą, wydaje się brakować wielu orędownikom technologii XXI wieku.

Pamiętam z dzieciństwa, że moja babka była bardzo przeciwna antybiotykom w dużych dawkach. Pracowała od czasu sprzed pierwszej wojny światowej jako pielęgniarka i miała zdroworozsądkowy pogląd, że zażywanie antybiotyków, kiedy nie są absolutnie konieczne, jest szkodliwe.

Nie to, żeby była wrogiem postępu. Widziała wiele postępu w czasie 70 lat swojej pracy pielęgniarki; mój dziadek, który był cukrzykiem, bardzo skorzystał na nowych środkach leczenia, które stały się dostępne za jego życia. Jednak jak wiele rozważnych osób, moja babka uważałaby zapewne, że jest bezczelnością z naszej strony projektować teraz „nowe gatunki”, gdy wyraźnie nie dajemy sobie rady z tym, by działały rzeczy stosunkowo proste, nie potrafimy sobą kierować ani nawet siebie zrozumieć.

Teraz wiem, że czuła, na czym polega porządek życia, szacunek dla tego porządku i życie w zgodzie z nim. Z tego szacunku płynie niezbędna pokora, której my, ze swą hucpą z początku XXI wieku, nie mamy na swoją zgubę. Pogląd zdrowego rozsądku ugruntowany na poszanowaniu bywa często trafny i uprzedza naukowe dowody. Oczywista kruchość i wady systemów budowanych przez człowieka powinny spowodować chwilę wahania i zastanowienia; kruchość systemów, nad którymi sam pracuję, z pewnością uczy mnie pokory.

Powinniśmy byli wyciągnąć lekcję z tworzenia pierwszej bomby atomowej i późniejszego wyścigu zbrojeń. Nie wypadliśmy wtedy dobrze, a podobieństwa do naszej obecnej sytuacji są niepokojące.

Pracom nad pierwszą bombą atomową przewodził świetny fizyk J. Robert Oppenheimer. Nie interesowała go polityka, ale zaczął mieć bolesną świadomość czegoś, co uznał za ogromne zagrożenie dla cywilizacji zachodniej ze strony Trzeciej Rzeszy, zagrożenie z pewnością ogromne ze względu na to, że Hitler mógł uzyskać broń nuklearną<sup>212</sup>. Powodowany tym niepokojem Oppenheimer wniósł swój wybitny intelekt, pasję dla fizyki i charyzmatyczne zdolności przywódcze do Los Alamos i stanął na czele ogromnego i

---

211 Carl Sagan, *Błękitna kropka*. Tłum. Marek Krośniak, Prószyński i S-ka, Warszawa 1996, str. 474-476, 477 – przyp. tłum.

212 Joy pisze: nuclear weapons – przyp. tłum.

uwieńczonego powodzeniem wysiłku niebywałego zgromadzenia wielkich umysłów, by jak najszybciej wynaleźć bombę.

Uderzające, w jak naturalny sposób prace te toczyły się nadal po ustaniu pierwotnej przyczyny. Niedługo po dniu zwycięstwa w Europie, podczas spotkania z fizykami, którzy sądzili, że być może należy zaprzestać prac, Oppenheimer nalegał, żeby ich nie przerywać. Racja jaką wtedy podał, wydaje się nieco dziwna; nalegał nie z powodu obawy przed wielką liczbą ofiar w razie inwazji na Japonię, ale dlatego, że Narody Zjednoczone, które miały wkrótce powstać, powinny się dowiedzieć o [istnieniu] broni atomowej. Projekt toczył się raczej z powodu rozpędu, jakiego nabrał – pierwsza próba atomowa, Trinity, była bardzo blisko<sup>213</sup>.

Wiemy, że, przygotowując ten pierwszy test atomowy, fizycy prowadzili prace mimo wielu możliwych zagrożeń. Na podstawie obliczeń, które wykonał Edward Teller, obawiali się początkowo, że atomowa eksplozja może wywołać zapłon atmosfery<sup>214</sup>. Poprawione obliczenia obniżyły szansę unicestwienia świata do trzech na milion. (Teller mówi, że mógł później wykluczyć przewidywania zapłonu atmosfery całkowicie.) Jednak Oppenheimer tak bardzo niepokoił się o wynik testu Trinity, że postarał się zapewnić ewakuację południowo-zachodniej części stanu Nowy Meksyk. Poza tym istniało oczywiście niebezpieczeństwo rozpoczęcia wyścigu zbrojeń nuklearnych.

Przed upływem miesiąca od tego pierwszego udanego testu dwie bomby atomowe zniszczyły Hiroszimę i Nagasaki. Niektórzy uczeni proponowali, żeby bomba została raczej zademonstrowana niż zrzucona na japońskie miasta – twierdzili, że to by bardzo poprawiło szansę kontroli zbrojeń po wojnie – jednak bezskutecznie. Kiedy w umysłach Amerykanów żyła pamięć tragedii Pearl Harbor, niezwykle trudno byłoby prezydentowi Trumanowi wydać rozkaz demonstracji zamiast użycia tej broni – pragnienie, żeby szybko zakończyć wojnę i uniknąć ofiar, jakie przyniosłaby inwazja na Japonię, było bardzo silne. Ale zapewne rozstrzygnęło coś bardzo prostego. Jak powiedział później fizyk Freeman Dyson: „Zrzucono ją, bo po prostu nikt nie miał odwagi powiedzieć – nie”.

Ważne, by zdać sobie sprawę, że gdy 6 sierpnia 1945 roku zrzucono bombę na Hiroszimę, fizycy przeżyli szok. Opisują emocje nadchodzące falami: najpierw poczucie spełnienia, bo bomba działa, potem grozę ogromnej liczby ofiar, a potem uczucie, że pod żadnym pozorem nie wolno zrzucić drugiej bomby. Jednak, oczywiście, druga bomba została zrzucona na Nagasaki, już w trzy dni po zbombardowaniu Hiroszimy.

Oppenheimer w listopadzie 1945 roku po trzech miesiącach od bombardowań atomowych opowiedział się stanowczo za postawą naukową: „Nie można być uczonym, jeżeli nie sądzi się, że wiedza o świecie i władza, jaką ona daje, ma dla ludzkości wartość samoistną, a używa

---

213 Przemysław Grudziński, *Uczeni i Barbarzyńcy. Polityka nuklearna Stanów Zjednoczonych 1939-1945*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987, str. 291 nn., 323, 350, 436 nn. – *przyp. tłum.*

214 Stanisław M. Ulam, *Przygody matematyka*. Tłum. Agnieszka Górnicka, Prószyński i Ska, Warszawa 1996, str. 179-180; por. William G. Mathhews, Daniel O. Hirsh, tamże, str. 10-13, 16-17 – *przyp. tłum.*



się jej, by poszerzyć wiedzę i jest się gotowym ponieść konsekwencje”.

Oppenheimer wraz z innymi zaczął pracę nad raportem Achesona-Lilienthala, który, jak mówi Richard Rhodes w swojej nowej książce *Visions of Technology*, „znalazł sposób, by zapobiec wyścigowi tajnych zbrojeń nuklearnych bez uciekania się do zbrojnego rządu światowego”; ich plan przewidywał zrzeczenie się prac nad bronią nuklearną przez państwa narodowe na rzecz agencji międzynarodowej.

Propozycja ta doprowadziła do planu Barucha, przedstawionego w czerwcu 1946 roku Narodom Zjednoczonym, który jednak nigdy nie został przyjęty (zapewne dlatego, że, jak przypuszcza Rhodes, Bernard Baruch „nalegał na obłożenie planu sankcjami konwencjonalnymi”, czym przesądził o jego losie, jakkolwiek ten plan „tak czy inaczej prawie na pewno odrzuciłaby stalinowska Rosja”). Inne wysiłki, żeby poddać energię nuklearną międzynarodowej kontroli i zapobiec wyścigowi zbrojeń, spełzły na niczym bądź ze względu na politykę U.S.A. i brak wewnętrznego poparcia, bądź z powodu nieufności Sowietów. Możliwość uniknięcia wyścigu zbrojeń została stracona i to bardzo szybko.

Dwa lata później, w roku 1948, Oppenheimer musiał myśleć inaczej, gdy powiedział: „W jakimś surowym sensie, którego nie da się pokryć żadnym grubiaństwem, dowcipem ani przesadą, fizycy poznali, co to grzech; a to jest wiedza, której nie mogą tracić”.

Sowieci w 1949 roku dokonali eksplozji bomby atomowej. Do 1955 roku U.S.A. i Związek Sowiecki miały za sobą testy bomb wodorowych przenoszonych przez samoloty. I tak rozpoczął się wyścig zbrojeń nuklearnych.

Prawie 20 lat temu, w dokumentalnym programie *The Day After Trinity* Freeman Dyson podał podsumowanie naukowych postaw, które doprowadziły nas nad skraj nuklearnej przepaści.

„Ja też to poczułem. Olśnienie bronią nuklearną. Dla naukowca jest nieodparta. Czuć ją w ręku, wyzwolić tę energię, która rozpala gwiazdy, pozwolić jej spełniać nasze rozkazy. Dokonywać cudów, unosić w niebo miliony ton skały. Jest to coś, co daje ludziom złudzenie bezgranicznej mocy, coś, co w pewien sposób odpowiada za wszystkie trudności – ta, jeżeli można tak powiedzieć, techniczna arogancja, która ogarnia ludzi, kiedy widzą, co potrafią zrobić dzięki swoim umysłom.”<sup>215</sup>

Jak wtedy, tak i teraz jesteśmy twórcami nowych technologii i gwiazd wyobrażonej przyszłości, pędzimy – kierowani tym razem przez wielką finansową korzyść oraz konkurencję – mimo niebezpieczeństw, bez zastanowienia, co z nami będzie, gdy spróbujemy żyć w świecie, jaki zapewne stanowi realistyczny wynik tego, co sobie wyobrażamy i tworzymy.

---

215 Else.

Od 1947 roku *The Bulletin of the Atomic Scientists* zamieszcza na okładce zegar dnia Sądu Ostatecznego. Przez ponad 50 lat zegar ten wskazywał ocenę względnego zagrożenia nuklearnego zależnie od zmiennych warunków międzynarodowych. Wskazówki przesuwane dotychczas 15 razy pokazują dziś za 9 dwunastą, co jest odbiciem nieprzerwanego i rzeczywistego zagrożenia, jakie stanowi broń nuklearna. Lista państw uzbrojonych w broń nuklearną powiększyła się ostatnio o Indie i Pakistan, więc groźba, że nieprolifracja zakończy się fiaskiem, wzrosła, co znalazło odbicie w przesunięciu wskazówek ku dwunastej w roku 1998.

Jak wielkie jest obecnie zagrożenie w postaci nie tylko broni nuklearnej, lecz także wszystkich tych technologii? Jak wysokie jest ryzyko wyginięcia?

Filozof John Leslie badał to zagadnienie i według niego ryzyko wyginięcia człowieka wynosi przynajmniej 30 procent<sup>216</sup>, tymczasem Ray Kurzweil uważa, że mamy teraz „więcej niż połowę szans, że nam się uda” z zastrzeżeniem, że „zawsze był uważany za optymistę”. Oceny te są nie tylko mało zachęcające, ale nie biorą pod uwagę wielu pełnych grozy wyników, równych niemal wyginięciu człowieka.

Wobec takich przewidywań wielu poważnych ludzi powiada, że trzeba możliwie szybko przenieść się poza Ziemię. Skolonizujemy galaktykę, stosując sondy von Neumanna, które przeskakują pomiędzy układami słonecznymi i replikują się po drodze. Ten krok prawie na pewno będzie konieczny za 5 miliardów lat (bądź wcześniej, jeżeli nasz układ słoneczny zderzy się z Wielką Mgławicą Andromedy, co czeka nas przed upływem następnych 3 miliardów lat), ale – jeżeli wierzyć Kurzweilowi i Moravecowi – może okazać się konieczny już w połowie tego stulecia.

Co stąd wynika w sensie moralnym? Jeżeli już niebawem trzeba będzie przenieść się poza Ziemię dla zachowania gatunku, kto weźmie odpowiedzialność za tych (a będzie to większość z nas), którzy pozostaną na miejscu? A jeżeli nawet uda się nam uciec do gwiazd, czy nie wydaje się, że weźmiemy ze sobą nasze problemy lub odkryjemy, że przybyły za nami?

Inny sposób to wznieść szereg osłon przed groźnymi technologiami. Inicjatywa obrony strategicznej, wysunięta przez administrację Reagana, była projektem takiej tarczy przeciwko groźbie nuklearnego ataku ze strony Związku Sowieckiego. Jednak Arthur C. Clarke, wtajemniczony w dyskusje wokół tego projektu, powiedział, że: „Chociaż można by było, wielkim kosztem, zbudować systemy obrony lokalnej, które by przepuszczały ‘tylko’ kilka procent pocisków balistycznych, to gwałtownie forsowana idea narodowego parasola była nonsensem. Luis Alvarez, bodaj największy fizyk doświadczalny tego stulecia, zauważył w

216 21 Ocenę tę zawiera książka Leslieego *The End of the World: The Science and Ethics of Human Extinction*, w której stwierdza on, że prawdopodobieństwo wyginięcia znacznie wzrasta, gdy uznać argument dnia Sądu Ostatecznego u Brandona Cartera, czyli, w skrócie, że „wypada raczej odrzucić przekonanie, iż jesteśmy bardzo wcześniej, przykładowo wśród pierwszej 0.001 procenta wszystkich ludzi, jacy będą kiedykolwiek żyli. To byłby powód, by myśleć, że rodzaj ludzki nie przetrwa o wiele więcej stuleci, a tym mniej, że skolonizuje galaktykę. Argument dnia Sądu Ostatecznego Cartera nie daje żadnej oceny ryzyka sam przez się. Może jednak służyć do rewidowania ocen uzyskanych w rozważaniach różnych możliwych zagrożeń”.

rozmowie ze mną, że zwolennicy takich planów są ‘bardzo bystrymi facetami bez krzty zdrowego rozsądku’”.

Clark mówił dalej: „Patrząc w swoją często zamgloną kryształową kulę, przypuszczam, że totalna obrona mogłaby być w rzeczy samej możliwa za około sto lat. Ale wymagana w niej technologia wytworzyłaby jako dodatkowy produkt tak straszną broń, że nikt by się nie przejmował czymś równie prymitywnym jak pociski balistyczne”<sup>217</sup>.

Eric Drexler w *Engines of Creation* proponował budowę aktywnej tarczy nanotechnologicznej – formy systemu immunologicznego dla biosfery – do obrony przed wszelkiego rodzaju replikatorami, które mogą uciec z laboratoriów lub zostać stworzone ze złym zamiarem. Ale tarcza, którą zaproponował, sama jest skrajnie niebezpieczna – nic by nas nie chroniło przed tym, że sama mogłaby zapaść na autoimmunologiczne schorzenie i zaatakować biosferę<sup>218</sup>.

Podobne trudności są związane z budową osłon przeciw robotyce i inżynierii genetycznej. Technologie te mają zbyt dużą moc, aby bronić się przed nimi przez czas godny uwagi; gdyby nawet było możliwe zbudowanie tarcz ochronnych, uboczne skutki ich opracowania okazałyby się co najmniej tak groźne, jak technologie, przed którymi chcielibyśmy się chronić.

Możliwości te zatem są niepożądane albo nieosiągalne, albo jedno i drugie. Jedyną realistyczną alternatywą jest, według mnie, zrzeczenie się prac: ograniczenie rozwoju technologii, które są zbyt niebezpieczne, przez ograniczenie naszych badań w pewnych dziedzinach wiedzy<sup>219</sup>.

Wiem, wiedza jest cenna, jak cenne jest poszukiwanie nowych prawd. Wiedzy szukamy od czasów starożytnych. Arystoteles otworzył swoją *Metafizykę* prostym zdaniem: „Wszyscy ludzie z natury dążą do poznania”<sup>220</sup>. Za nienaruszalną wartość uznajemy w naszym społeczeństwie od dawna swobodę dostępu do informacji i doceniamy problemy, jakie powstają, gdy próbuje się ograniczać dostęp do wiedzy lub jej rozwój. W czasach najnowszych darzymy szacunkiem wiedzę naukową.

Ale jeżeli, mimo tak mocnego oparcia w przeszłości, otwarty dostęp do wiedzy i jej rozwój bez ograniczeń grozi nam unicestwieniem, to zdrowy rozsądek nakazuje rozważyć na nowo nawet te podstawowe i obowiązujące od dawna zasady.

---

217 Clarke, str. 526.

218 Oraz, jak pisze David Forrest w artykule „Regulating Nanotechnology Development”, dostępnym z [www.foresight.org/NanoRev/Forrest1989.html](http://www.foresight.org/NanoRev/Forrest1989.html): „Gdybyśmy przyjęli zasadę odszkodowania do wysokości straty w miejsce powszechnej regulacji prawnej, żaden wytwórca nie byłby w stanie ponieść kosztów ryzyka działalności (zniszczenia biosfery), zatem teoretycznie działalność związana z rozwojem nanotechnologii nie powinna być podejmowana nigdy”. Według Forresta pozostają nam wyłącznie regulacje rządowe – myśl niezbyt uspokajająca.

219 Sir Martin Rees powiedział BBC World w lipcu 2003 roku, że Joy ma na myśli uczonych, którzy będą opóźniać (*go slow*) swoje badania; por. Martin Rees *Our Final Hour: A Scientist's Warning: How Terror, Error, and Environmental Disaster Threaten Humankind's Future in this Century – on Earth and Beyond*, Basic Books U.S (marzec 2003) lub pod innym tytułem: tenże, *Our Final Century: The 50/50 Threat to Humanity's Survival*, Random House U.K. (maj 2003) – *przyp. tłum.*

220 Arystoteles, *Metafizyka*. Tłum. Kazimierz Leśniak, PWN, Warszawa 1983, 980a str. 3. – *przyp. tłum.*

Pod koniec XIX wieku Nietzsche ostrzega nie tylko, że Bóg umarł, ale że „wiara w naukę, której istnieniu niepodobna zaprzeczyć, nie może zawdzięczać swego powstania rachubie korzyści; musiała powstać *wbrew* temu, że bezużyteczność i niebezpieczeństwa ‘woli prawdy’, ‘prawdy za wszelką cenę’ są jej dowodzone nieustannie”. Oto niebezpieczeństwo, przed którym teraz stajemy – konsekwencje naszych poszukiwań prawdy. Prawdę, jakiej szuka nauka, z pewnością można uznać za groźny substytut Boga, jeżeli zapewne prawda ta doprowadzi do naszej zagłady.

Gdybyśmy jako gatunek potrafili uzgodnić, czego chcemy, dokąd zmierzamy i dlaczego, nasza przyszłość stałaby się mniej niebezpieczna – wtedy udałoby się nam zrozumieć, czego można i należy się wyrzec. W przeciwnym razie możemy z łatwością wyobrazić sobie wyścig zbrojeń wszczęty wokół nowych technologii GNR, jak wcześniej wokół technologii NBC w XX wieku. Zapewne jest to największe ryzyko, gdyż kiedy taki wyścig się rozpocznie, trudno go zakończyć. Obecnie – inaczej niż podczas projektu Manhattan – nie jesteśmy w stanie wojny i nie stoimy wobec nieubłaganego wroga, który zagraża naszej cywilizacji; kierują nami natomiast nasze nawyki, pragnienia, system gospodarczy oraz konkurencyjna potrzeba, by wiedzieć.

Wierzę że wszyscy chcemy, aby naszą drogę wyznaczały zbiorowe wartości, etyka i moralność. Gdybyśmy w ciągu ostatnich kilku tysięcy lat nabyli więcej zbiorowej mądrości, dialog w takim celu byłby bardziej praktyczny, zaś niewiarygodne siły, które właśnie mamy obudzić, znacznie mniej niepokojące.

Można by sądzić, że do takiego dialogu powinien nas skłonić instynkt samozachowawczy. Niewątpliwie czują go jednostki, ale jako gatunek zachowujemy się w sposób, który nie wydaje się działać na naszą korzyść. Mając do czynienia z nuklearnym zagrożeniem, mówiliśmy często rzeczy nieuczciwe sobie oraz innym, zwiększając przez to ogromnie niebezpieczeństwo. Czy stały za tym racje polityczne, czy nie chcieliśmy myśleć w dłuższej perspektywie, czy też wobec tak poważnych zagrożeń działaliśmy irracjonalnie ze strachu, nie wiem, ale to nie wróży dobrze.

Może tego nie widzimy, ale nowa puszcza Pandory z genetyką, nanotechnologią i robotyką jest prawie otwarta. Do niej nie da się już z powrotem włożyć idei; idee inaczej niż uran czy pluton nie wymagają wydobywania w kopalniach ani wzbogacania w rafineriach i dają się dowolnie powielać. Kiedy raz staną się wolne, są wolne na zawsze. Sławny jest dwuznaczny komplement Churchilla, że Amerykanie i ich przywódcy „zawsze robią właściwą rzecz, po zapoznaniu się z każdą inną alternatywą”. Jednak w tym przypadku musimy działać bardziej przewidująco, gdyż, robiąc właściwą rzecz dopiero na koniec, mamy szansę nie zrobić jej wcale. Jak powiedział Thoreau: „Nie przejedziemy się kolejją; kolej przejedzie się po nas”<sup>221</sup>; i

---

221 „Naród żyje zbyt szybko. Ludzie uważają za konieczne, ażeby Naród prowadził handel i eksportował lód, porozumiewał się za pomocą telegrafu i podróżował trzydzieści mil na godzinę, i nie zastanawiają się, w jakim stopniu to ich dotyczy; dotychczas jednak nie ustalili, czy mamy żyć jak pawiany, czy jak ludzie. Jeżeli nie poderwiemy śpiących podkładów kolejowych i nie wykujemy szyn, jeżeli nie poświęcimy dni i nocy na pracę nad nimi, lecz oddamy się partaczeniu swojego życia, chcąc je ulepszyć, kto zbuduje kolej żelazną? A skoro nie

otóż z tym walczymy teraz, w naszych czasach. Pytanie brzmi naprawdę: Co weźmie górę? Czy przetrwamy własne technologie?

Podążamy w nowe stulecie bez planu, sterowania i hamulców. Czy jesteśmy za daleko, żeby zmienić drogę? Nie sędzę, ale nawet nie próbujemy, a ostatnia szansa, by zacząć kierować – ten punkt, skąd można się cofnąć – zbliża się szybko. Mamy pierwsze roboty w roli domowych zwierzątek i pierwsze komercyjne techniki inżynierii genetycznej, zaś nasze techniki nanoskalowe rozwijają się w szybkim tempie. Chociaż rozwój tych technologii jest wielostopniowy, ostateczny krok do sprawdzenia pewnej technologii niekoniecznie musi być – jak w przypadku projektu Manhattan i testu Trinity – wielki i trudny. Skok do gwałtownej samoreplikacji w robotyce, inżynierii genetycznej lub nanotechnologii może nastąpić nagle i wywołać takie zaskoczenie, jak wtedy, gdy usłyszeliśmy o klonowaniu ssaka.

A jednak wierzę, że jest mocna podstawa, by nie tracić nadziei. Nasze starania, aby rozwiązać sprawę broni masowego rażenia w minionym wieku, dostarczają dobrego przykładu zrzeczenia się, jakie warto rozważyć: chodzi o dobrowolne, jednostronne i bezwarunkowe zaprzestanie prac nad bronią biologiczną przez Stany Zjednoczone<sup>222</sup>. Wynikło ono ze zrozumienia, że gdy trzeba ogromnych nakładów, by tworzyć te straszliwe rodzaje broni, są to rodzaje broni, które potem z łatwością mogą być duplikowane i wpadną w ręce zbrodniczych państw lub grup terrorystycznych. Wniosek był jasny: pracując nad rozwojem tych broni, stworzymy dodatkowe zagrożenia dla siebie i znacznie bezpieczniej będzie ich nie rozwijać. Nasze zrzeczenie się broni biologicznej i chemicznej zawarliśmy w

---

zbuduje się kolei, jak w porę dotrzemy do nieba? Jeżeli natomiast będziemy siedzieć w domu i pilnować własnego nosa, komu będą potrzebne koleje? To nie my jeździmy koleją, to ona jeździ nam po głowie. Czy zastanawialiśmy się kiedyś, kim są te śpiochy, które służą za podkłady kolejowe? Każdy z nich to człowiek, Irlandczyk albo Jankes. Na nich układa się szyny, zasypuje piaskiem, a potem gładko mkną nad nimi wagony. Zapewniam wszystkich, że ludzie owi mają dobry sen. Co roku kładzie się całe mnóstwo szyn, po których biegną pociągi. Tedy jedni zaznają jazdy koleją, drudzy zaś mają nieszczęście służyć za podkłady.” H. D. Thoreau, *Walden, czyli życie w lesie*. Tłum. Halina Cieplińska, PIW, Warszawa 1991, str. 123-124.

Rozdział, skąd pochodzi ten cytat, ma w przekładzie 19 stron, do których Tłumaczka dała 24 przypisy. Nie zaszkodziłby jeszcze jeden, któryby tłumaczył po prostu, że w języku angielskim podkład kolejowy to *sleepers*, śpioch.

Co znaczy zdanie: „Jeżeli nie poderwiemy śpiących podkładów kolejowych i nie wykujemy szyn, jeżeli nie poświęcimy dni i nocy na pracę nad nimi, lecz oddamy się partaczeniu swojego życia, chcąc je ulepszyć, kto zbuduje kolej żelazną?”. Chodzi o przekład zdania: „If we do not get out sleepers, and forge rails, and devote days and nights to the work, but go to tinkering upon our lives to improve them, who will build railroads?”. W tym zdaniu mowa wprost o układaniu podkładów kolejowych; dlaczego „podrywać [budzić?] śpiące podkłady kolejowe” już teraz? O tym Thoreau chce powiedzieć pod koniec, czego nie cytuję (por. <http://www.eserver.org/thoreau/walden02.html>). Ale o partaczeniu sobie życia nie ma mowy. Wprost przeciwnie: „go to tinkering upon our lives to improve them” znaczy, że mamy zająć się swoim życiem, żeby je naprawić.

Wreszcie, dlaczego „[kolej] jeździ nam po głowie”; jak w takich warunkach spać? Czy trzeba wtedy kogoś budzić? Nonsens. Mimo że w Polsce pewnie mało kto o tym wie, ta myśl Thoreau jest jedną z najczęściej cytowanych. Nie może być aż tak nieuchwytna – *przyp. tłum.*]

222 Por. Freeman J. Dyson „The Future Needs Us!” [recenzja, Michael Crichton, *Pray*, HarperCollins, New York, 2002 *The New York Review of Books*, Volume 50, Number 2 – February 13, 2003, <http://www.nybooks.com/articles/16053> – *przyp. tłum.*]

konwencji z roku 1972 w sprawie broni biologicznej, Biological Weapons Convention (BWC) oraz broni chemicznej z roku 1993, Chemical Weapons Convention (CWC)<sup>223</sup>.

Co się tyczy nieustannego zagrożenia nuklearnego, w jakim żyjemy od przeszło pięćdziesięciu lat, odrzucenie ostatnio przez Senat U.S.A. traktatu o całkowitym zakazie prób jądrowych świadczy, że zrzeczenie się broni nuklearnej będzie niełatwe politycznie. Mamy jednak wyjątkową okazję z końcem zimnej wojny, żeby odsunąć groźbę wielostronnego wyścigu zbrojeń. Wzorowany na konwencjach BWC i CWC, skuteczny zakaz w sprawie broni nuklearnej, mógłby wytworzyć obyczaj zrzekania się niebezpiecznych technologii. (W istocie, pozbywając się całej broni nuklearnej na świecie z wyjątkiem 100 sztuk, czyli całej siły rażenia jaka została wyzwolona w czasie II wojny światowej, lecz w znacznie prostszej postaci, możemy usunąć tę groźbę unicestwienia gatunku.<sup>224</sup>)

Sprawdzanie, czy zakazy są przestrzegane, jest zadaniem, co prawda, trudnym, ale możliwym do rozwiązania. W związku z BWC i innymi traktatami mieliśmy szczęście wykonać już wiele odpowiedniej pracy tego rodzaju. Naszym głównym zadaniem będzie zastosowanie jej do technologii, które z natury są znacznie bardziej komercyjne niż technologia militarna. Nieodzowna do tego będzie jawność, gdyż trudności ze sprawdzaniem są wprost proporcjonalne do trudności z odróżnieniem działań zakazanych od uprawnionych.

Naprawdę wierzę, że sytuacja w 1945 roku była prostsza niż teraz: technologie nuklearne dawały się wtedy podzielić na komercyjne i militarne, zaś monitoring ułatwiała sama natura prób atomowych i prostota pomiarów promieniowania. Badania nad zastosowaniami wojskowymi mogły przebiegać w państwowych laboratoriach, takich jak Los Alamos, gdzie wyniki miały pozostawać w tajemnicy jak najdłużej.

Technologie GNR nie dzielą się jasno na komercyjne i militarne; biorąc pod uwagę ich potencjał rynkowy, trudno sobie wyobrazić, że będą rozwijane tylko w państwowych laboratoriach. Powszechnie prowadzone badania komercyjne będą wymagać nadzoru, podobnie jak bronie biologiczne, ale na niespotykaną skalę. To nieuchronnie wzbudzi napięcia między dobrami osobistymi i tajemnicą handlową, a potrzebą kontroli dla ochrony nas wszystkich. Bez wątpienia pojawi się silny opór przeciw ograniczaniu prywatności i wolności działania.

Kontrola dotycząca niektórych technologii GNR będzie musiała obejmować zarówno fizyczne urządzenia, jak i cyberprzestrzeń. Najtrudniej będzie sprawić, żeby niezbędna jawność była do przyjęcia dla świata handlowych tajemnic – wprowadzając zapewne nowe formy ochrony własności intelektualnej.

Kontrola będzie wymagać także, aby uczeni i inżynierowie przyjęli w swoim postępowaniu surowy kodeks etyczny na wzór przysięgi Hipokratesa i mieli odwagę uderzyć na alarm w razie konieczności, nawet za cenę wysokich osobistych kosztów. Odpowiedzą tym na apel – w 50 lat po Hiroszynie – Hansa Bethego, laureata nagrody Nobla i najstarszego z

---

223 Meselson.

224 Doty, str. 583.

żyjących uczestników projektu Manhattan, by uczeni „wstrzymali i odstąpili od prac nad tworzeniem, rozwijaniem, ulepszaniem oraz wytwarzaniem broni jądrowej i innych broni potencjalnie masowego rażenia”<sup>225</sup>. Aby w XXI wieku uniknąć rozwijania broni masowego rażenia i broni masowego rażenia z wiedzy, będzie to wymagać czujności i osobistej odpowiedzialności ze strony zarówno tych, którzy pracują nad technologiami NBC, jak i GNR.

Thoreau powiedział jeszcze, że będziemy „bogatsi o wiele rzeczy, bez których możemy się obejść”. Wszyscy pragniemy być szczęśliwi, ale trzeba się chyba zastanowić, czy warto podjąć tak wielkie ryzyko całkowitego zniszczenia, żeby zdobyć jeszcze większą wiedzę i jeszcze więcej rzeczy; zdrowy rozsądek podpowiada, że muszą być jakieś granice potrzeb materialnych – oraz, że pewna wiedza jest zbyt groźna i lepiej jej sobie odmówić.

Nie powinniśmy dążyć do stanu bliskiego nieśmiertelności bez rozpatrzenia kosztów, bez rozważenia współmiernego wzrostu ryzyka zagłady. Nieśmiertelność nie jest jedynym możliwym, chociaż zapewne pierwotnym, utopijnym marzeniem.

Ostatnio miałem szczęście poznać wybitnego pisarza i uczonego Jacquesa Attalię, którego książka, *Lignes d'horizons* (Millenium w angielskim przekładzie), była jedną z inspiracji dla podejścia Javy i Jini do powszechnego przetwarzania danych w nadchodzącym okresie, o czym mowa w innym miejscu w tym magazynie. W nowej książce, *Fraternités*, Attali opisuje jak zmieniały się w czasie nasze utopijne marzenia.

„Na początku człowiek widział swoje życie na Ziemi jako labirynt bólu, z którego wyjście wiodło, poprzez śmierć, do bogów i *Wieczności*. Pośród Żydów, później Greków znaleźli się tacy, którzy, uwolniwszy się od teologii, marzyli o mieście idealnym, w którym kwitłaby *Wolność*. Widząc, że w społeczeństwie rynkowym wolność jednych powoduje alienację innych, zaczęliśmy myśleć o *Równości*”<sup>226</sup>.

Jacques pomógł mi zrozumieć, że w naszym współczesnym społeczeństwie te trzy utopijne cele istnieją we wzajemnym napięciu. Opisuje on dalej czwartą utopię, *Braterstwo*, której podstawą jest altruizm. Braterstwo łączy szczęście osobiste ze szczęściem innych i składa obietnicę materialnej samowystarczalności<sup>227</sup>.

Tak skryształizowała się moja wątpliwość co do utopii Kurzweila. Technologiczne podejście do wieczności – do stanu bliskiego nieśmiertelności poprzez robotykę – nie musi być dążeniem do najbardziej pożądaney utopii, a niesie z sobą oczywiste zagrożenia. Być może powinniśmy przemyśleć wybór utopii raz jeszcze.

---

225 Patrz też Hans Bethe do prezydenta Clintona, list z 1997 roku: [www.fas.org/bethecr.htm](http://www.fas.org/bethecr.htm)

226 Tłum. Ewa Mikina, „Czy jesteśmy potrzebni przyszłości? Skrócona wersja eseju Bila Joy’a opublikowanego w całości w kwietniowym, 8 nr ‘Wired’ z 2000 roku”,

[http://www.magazynsztuki.home.pl/n\\_technologia/Joy.htm](http://www.magazynsztuki.home.pl/n_technologia/Joy.htm) – przyp. tłum.

227 Tu: *self-sustainment*; por. Helena Syrkusowa, *Społeczne cele urbanizacji*, PWN, Warszawa 1984, str. 62 nn, – przyp. tłum.

Gdzie mamy szukać nowej podstawy etycznej, która pomoże nam obrać kurs? Mnie pomogła książka *Ethics for the New Millenium* pióra Dalaj Lamy. Jak zapewne każdy dobrze wie, chociaż rzadko kto na to zważa, Dalaj Lama głosi, że najważniejszą rzeczą dla nas jest kierowanie się w życiu miłością i współczuciem dla innych oraz że nasze społeczeństwa muszą wykształcić w sobie większe poczucie powszechnej odpowiedzialności i naszej współzależności; Dalaj Lama podaje zasadę etycznego postępowania dla jednostek i społeczeństw, która wydaje się współgrać z utopią *Braterstwa* u Attalego.

Potem Dalaj Lama mówi, że musimy zrozumieć, co sprawia, że ludzie są szczęśliwi i uznać poważne świadectwa, że ani materialny postęp, ani pogoń za władzą, która leży w wiedzy, nie jest kluczem – istnieją granice tego, co nauka i poszukiwania naukowe mogą zrobić same dla szczęścia.

Nasze zachodnie pojęcie szczęścia pochodzi od Greków, którzy określali je jako „działanie duszy zgodne z wymogami najwyższego i najlepszego rodzaju w życiu, które osiągnęło pewną długość”<sup>228</sup>.

W takim razie potrzebne są nam w życiu prawdziwe pytania i dostateczny cel, jeżeli mamy być szczęśliwi w przyszłości, jaka by ona nie była. Jednak sądzę, że musimy znaleźć ujście dla naszych twórczych sił poza kulturą ciągłego ekonomicznego wzrostu; ten wzrost przez ostatnie kilkadziesiąt lat był przeważnie błogosławieństwem, lecz nie przyniósł nam niezmaconego szczęścia i musimy teraz wybierać pomiędzy dążeniem do nieograniczonego wzrostu poprzez naukę i technologię oraz jawnymi zagrożeniami, które mu towarzyszą.

\* \* \*

Od pierwszego spotkania z Rayem Kurzweilem i Johnem Searle minął przeszło rok. Dziś źródłem nadziei są dla mnie głosy wzywające do ostrożności i zaniechania oraz wszyscy ci ludzie, którzy, jak odkryłem, są przejęci naszym obecnym położeniem nie mniej niż ja. Czuję także głębszą odpowiedzialność – nie za pracę, którą już wykonałem, ale pracę, którą mogę jeszcze wykonać na zbiegu dyscyplin.

Jednak inni, którzy są świadomi zagrożeń, wciąż zachowują niezrozumiałe milczenie. Naciskani rzucają odpowiedź: „To nic nowego” – jakby dość było wiedzieć, co może się stać. Mówią mi, że uniwersytety są pełne bioetyków badających tę sprawę bez przerwy. Mówią, że wszystko to już zostało opisane i to przez ekspertów. Dla nich moje obawy i rozważania nie są żadnym odkryciem.

Nie mam pojęcia, gdzie podział się strach tych ludzi. Jako architekt złożonych systemów mogę mówić o tych sprawach z ogólnego punktu widzenia. Ale czy przez to moje obawy mają być mniejsze? Wiem, że wiele pisano, mówiono i wykładano bardzo autorytatywnie. Ale czy to dociera do ogółu? Czy mamy prawo pomniejszać zagrożenie?

Wiedząc, nie mamy wymówki dla braku działania. Czy można wątpić, że wiedza stała się

---

228 Hamilton, str. 35. [Por. Arystoteles, *Etyka nikomachejska*. Tłum. Daniela Gromska, PWN, Warszawa 1982, 1098a 15 str. 22 – *przyp. tłum.*]



bronią, którą zwracamy przeciw sobie?

To, co przeżyli uczeni atomowi, jasno wskazuje potrzebę, by wziąć osobistą odpowiedzialność, zagrożenie, że sprawy zajdą za daleko, i sposób, w jaki przedsięwzięcie zaczyna być własnym życiem. Podobnie jak oni, możemy niemal od razu wywołać problemy nie do rozwiązania. Musimy więcej myśleć zawczasu, jeżeli nie mamy być równie zaskoczeni i wstrząśnięci skutkami swoich odkryć.

W swoim zawodzie ciągle pracuję nad podwyższaniem niezawodności oprogramowania. Oprogramowanie jest narzędziem i jako twórca narzędzi muszę stale borykać się z tym, jak moje narzędzia bywają używane. Zawsze wierzyłem, że dzięki bardziej niezawodnemu oprogramowaniu, zważywszy tak wiele różnych zastosowań dla oprogramowania, świat będzie miejscem bezpieczniejszym i lepszym; gdybym miał kiedyś uwierzyć, że jest przeciwnie, byłbym moralnie zobowiązany do przerywania tej pracy. Potrafię teraz wyobrazić sobie, że taki dzień może nadejść.

Nie robię się od tego zły, ale nieco melancholijny. Odtąd, dla mnie, postęp będzie mieć smak trochę gorzki.

\* \* \*

Czy pamiętacie uroczą scenę pod koniec *Manhattanu*, gdy Woody Allen leży na kanapie i nagrywa na taśmie pomysł na opowiadanie? Chce opisać ludzi, którzy stwarzają sobie zbędne, neurotyczne problemy, bo mogą dzięki temu nie zajmować się dużo bardziej nierozwiązalnymi i zastraszającymi problemami wszechświata.

To go doprowadza do pytania: „Czy warto żyć?” i rozważań o tym, co sprawia, że jego zdaniem warto: Groucho Marx, Willie Mays, druga część *Symfonii Jowiszowej*, *Potato Head Blues* w wykonaniu Louisa Armstronga, szwedzkie filmy, *Edukacja Sentymentalna* Flauberta, Marlon Brando, Frank Sinatra, jabłka i gruszki Cézanne’a, kraby u Sama Wo, a wreszcie, pointa tej sceny, twarz ukochanej Tracy.

Każdy z nas ma rzeczy, które uważa za cenne, a gdy troszczymy się o nie, poświęcamy im część swojego człowieczeństwa. W tej naszej ogromnie pojemnej trosce widzę ostatnią nadzieję, że stawimy czoła groźnym problemom, jakie stoją przed nami.

Na razie chciałbym wziąć udział w znacznie szerszej dyskusji o poruszonych tu sprawach, z ludźmi z wielu różnych dziedzin, którzy nie będą zwolennikami albo przeciwnikami technologii jako takiej.

O wielu tych sprawach zdążyłem już wspomnieć dwukrotnie na spotkaniach sponsorowanych przez Aspen Institute i osobno zwróciłem się do American Academy of Arts and Science, by zajęła się nimi w ramach przygotowań do konferencji ruchu Pugwash. (Te konferencje organizuje się od 1957 roku, by dyskutować o kontroli zbrojeń, w tym zwłaszcza broni nuklearnej, i opracować skuteczne procedury.)

Niestety, spotkania Pugwash rozpoczęły się na długo po tym, jak nuklearny dzinn

wydostał się z butelki – czyli około 15 lat za późno. Spóźniamy się również z podjęciem zagadnień dotyczących technologii XXI wieku – z przewencją dotyczącą masowego rażenia z wiedzy – więc dłużej nie można czekać.

Trzeba nauczyć się wielu rzeczy; zatem nadal szukam. Jeszcze nie jest jasne, czy wygramy, czy przegramy, przetrwamy, czy zginiemy przez te technologie. Znów siedzę do późna – jest prawie szósta rano. Próbuję zobaczyć pełniejsze odpowiedzi, rozproszyć czar i wydobyć je z kamienia.

## **ŹRÓDŁA**

### **KSIĄŻKI**

Drexler, Eric, *Engines of Creation* (Anchor, 1987).

–, Chris Peterson, Gayle Pergamit, *Unbounding the Future: The Nanotechnology Revolution* (Quill, 1993).

Dyson, George, *Darwin Among the Machines* (Perseus Publishing, 1998).

Garret, Laurie, *The Coming Plague: Newly Emerging Diseases in a World Out of Balance* (Penguin, 1994: 47-52, 414, 419, 452).

Gelernter, David, *Drawing Life: Surviving the Unabomber* (Free Press, 1997: 120).

Hamilton, Edith, *The Greek Way* (W. W. Norton & Co., 1942: 35).

Leslie, John, *The End of the World: The Science and Ethics of Human Extinction* (Routledge, 1996: 1, 3, 145).

Stone, Irving, *The Agony and the Extasy* (Doubleday, 1961: 6, 144).

### **ARTYKUŁY**

Clarke, Arthur C, „Presidents, Experts and Asteroids”, *Science*, June 5, 1998.

Doty, Paul, „The Forgotten Menace: Nuclear Weapons Stockpiles Still Represent the Biggest Threat to Civilization”, *Nature*, 402, December 9, 1999: 583.

Easterbrook, Gregg, „Food for the Future: Someday, rice will have built-in vitamin A. Unless Luddites win”, *The New York Times* (November 19, 1999).

Hillis, Danny „Test of Time”, *Wired* 8.03 (March 2000).

Kauffman, Stuart, „Sel-replication: Even Peptides Do It”, *Nature*, 382, August 8, 1996: 496, [www.santafe.edu/sfi/People/kauffman/sak-peptides.html](http://www.santafe.edu/sfi/People/kauffman/sak-peptides.html).

Lovins, Amory, „A Tale of Two Botanies”, *Wired* 8.04 (April 2000).

Meselson, Matthew, „The Problem of Biological Weapons”. Presentation to the 1,818th Stated Meeting of the American Academy of Arts and Sciences, January 13, 1999. ([minerva.amacad.org/archive/bulletin4.htm](http://minerva.amacad.org/archive/bulletin4.htm)).

## **WITRYNY**

Bethe, Hans, [www.fas.org/bethecr.htm](http://www.fas.org/bethecr.htm) (1997).

Else, Jon, „The Day After Trinity: J. Robert Oppenheimer and The Atomic Bomb” ([www.pyramiddirect.com](http://www.pyramiddirect.com)).

Forrest, David, „Regulating Nanotechnology Development” ([www.foresight.org/NanoRev/Forrest1989.html](http://www.foresight.org/NanoRev/Forrest1989.html)).

NICK BOSTROM

# CZY ŻYJEMY W MATRIKSIE? ARGUMENT Z SYMULACJI

*Niemal każdy, kto ogląda Matrix, musi przez chwilę lub dwie rozważyć nieprzyjemną możliwość, że naprawdę jest w Matriksie. Także Nick Bostrom, filozof z Yale, rozważa tę możliwość i dochodzi do wniosku, że jest znacznie mniej wydumana, niż można by sądzić.*

*Matrix* opisuje dziwaczny i przerażający scenariusz. Ludzkość w stanie śpiączki leży w kapsułach, a każdy przejaw rzeczywistości jest definiowany i kontrolowany przez wrogie komputery.

Dla większości widzów ten scenariusz jest ciekawy jako science fiction, ale niewyobrażalnie odległy od tego, co istnieje dzisiaj lub może zaistnieć w przyszłości. Jednak w świetle starannych rozważań scenariusz niewiele różny od takiego jest więcej niż wyobrażalny. Jest dość prawdopodobny.

We wcześniejszym eseju Ray Kurzweil opisał trend do zwiększania zdolności obliczeniowych, w którym uczestniczymy. Kurzweil przewiduje, że w ciągu następnych pięćdziesięciu lat będzie dostępna w zasadzie nieograniczona moc obliczeniowa. Załóżmy, że ma rację i rodzaj ludzki naprawdę wcześniej czy później rozwinie niemal nieskończoną zdolność obliczeniową. Dla celów naszych rozważań nie jest ważne, ile czasu to zabierze. Może chodzić o sto lat, tysiąc lub milion.

Nieograniczona moc obliczeniowa mogłaby, co zauważył Kurzweil, niewiarygodnie zwiększyć zdolności rodzaju ludzkiego. Taka cywilizacja byłaby „post-ludzka”, zdolna do

ogromnych technologicznych wyczynów.

Cywilizacja post-ludzka może przybrać wiele form. Może być podobna pod wieloma względami do naszej obecnej cywilizacji lub radykalnie różna. Trudno, oczywiście, przewidzieć, jak taka cywilizacja będzie się rozwijać. Ale z definicji wiemy, że cywilizacja post-ludzka będzie mieć dostęp do zgoła nieograniczonej mocy obliczeniowej.

Post-ludzka cywilizacja może być zdolna do przemieniania planet i innych zasobów kosmicznych w komputery o olbrzymiej mocy. Obecnie trudno określić górne ograniczenie mocy obliczeniowej, do której mogą mieć dostęp te cywilizacje.

1. W tym eseju przedstawiam argument z symulacji, który uzasadnia, że *przynajmniej jedno* z następujących zdań jest prawdziwe. Bardzo możliwe, że rodzaj ludzki wyginie, zanim osiągnie stadium post-ludzkie.
2. Raczej wykluczone, że jakaś post-ludzka cywilizacja zajmie się symulacjami swojej ewolucyjnej historii (i jej wariantów).
3. Prawie na pewno żyjemy w komputerowej symulacji.

Rozważmy te trzy zdania po kolei. Pierwsze jest zrozumiałe. Jeżeli wywołamy wojnę nuklearną, biologiczną katastrofę lub nanotechnologiczną zapaść, która nas zniszczy, to pozostała część rozumowania jest bezprzedmiotowa. Ale założmy, że to zdanie jest fałszywe, że zdołamy uniknąć zagłady i wejdziemy w okres post-ludzki.

Naturę ludzkiej cywilizacji w okresie post-ludzkim trudno sobie w pełni wyobrazić. Niełatwo także wyobrazić sobie rozmaite zastosowania, do których użyje się zgoła nieograniczonych zasobów mocy obliczeniowej. Jednak rozważmy pewne wybrane zastosowanie, tworzenie symulacji ludzkich cywilizacji.

Wyobraźmy sobie historyków z przyszłości, którzy symulują różne historyczne scenariusze. Nie będą to uproszczone symulacje, jakie znamy dzisiaj. Wobec ogromnej mocy obliczeniowej, jaką te symulacje mogą dysponować, są niezwykle szczegółowe – z dokładnością do każdego budynku, fragmentu terenu i człowieka. I każdemu z tych symulowanych ludzi można przypisać ten sam poziom mocy obliczeniowej, złożoności i inteligencji, jaki ma żywy człowiek. Jak Agent Smith, będą się składać z programów i mieć umysłowe własności człowieka. Stąd, oczywiście, mogą nigdy sobie nie uświadomić, że są oprogramowaniem. Dla uzyskania dostatecznie ścisłej symulacji spostrzeżenia u symulowanych ludzi będą nie do odróżnienia od tych, które mają ludzie żyjący w rzeczywistym świecie.

Podobnie jak mieszkańcy Matriksa, będą żyć w sztucznym świecie z przekonaniem, że jest realny. Wbrew scenariuszowi Matriksa, będą jednak zbudowani wyłącznie z programów.

Czy tacy symulowani ludzie naprawdę będą „ludźmi”? Czy będą inteligentni, bez względu na to, ile mają mocy obliczeniowej? Czy będą świadomi?

Tego naprawdę nie wie nikt. Ale filozofowie umysłu na ogół zakładają *niezależność od podłoża*. Ta zasadniczo oznacza, że świadomość może zależeć od wielu rzeczy – wiedzy, inteligencji (mocy obliczeniowej), typu osobowości, szczegółów struktury obliczeniowej itp. – ale nie zależy od czegoś takiego, jak żywa tkanka. Nie jest istotną własnością świadomości to, że jej implementacja opiera się na tworzonych przez związki węgla, biologicznych sieciach neuronalnych wewnątrz czaszki; silikonowe procesory w komputerze mogą zrobić w zasadzie to samo.

Idea świadomego oprogramowania wydaje się niewiarygodna tym, którzy znają się na przetwarzaniu danych dziś. Lecz ta intuicyjna niewiara wynika stąd, że dzisiejsze komputery mają dość żałosne możliwości. Wraz z postępem w komputerach i oprogramowaniu, komputery będą wydawać się coraz bardziej inteligentne i świadome. Jeżeli wziąć pod uwagę ludzką skłonność do antropomorfizowania wszystkiego, co choćby nieznacznie przypomina człowieka, ludzie zaczną przypisywać komputerom świadomość zapewne na długo wcześniej, niż będzie faktem.

Argumenty za niezależnością od podłoża są zawarte w literaturze filozofii umysłu i nie będę starał się ich tutaj powtarzać. Ale chcę zwrócić uwagę, że to założenie jest rozsądne. Komórka mózgu jest obiektem fizycznym o pewnych własnościach. Jeżeli zrozumiemy te własności w pełni i nauczymy się naśladować je elektronicznie, wtedy na pewno taka elektroniczna komórka będzie mogła wykonywać te same funkcje co organiczna. A jeżeli jest to możliwe z komórką mózgu, dlaczego nie z całym mózgiem? I gdyby to się udało, dlaczego taki system nie miałby być równie świadomy jak mózg?

Implikacje są interesujące. Zakładając dostatecznie dużą moc obliczeniową, post-ludzie będą mogli tworzyć symulacje historycznych osób, które są w pełni świadome, uważają się za biologicznych ludzi żyjących we wcześniejszym okresie. Tak dochodzimy do zdania numer dwa.

Pierwsze zdanie sugerowało, że przetrwamy dość długo, by rozwinąć cywilizację post-ludzką. Ta cywilizacja będzie mieć zdolność rozwijania takich symulacji jak Matrix. Zdanie numer dwa wyraża możliwość, że post-ludzie nie będą rozwijać tych symulacji. Możemy przypuszczać, że w „okresie post-ludzkim” nie będzie zapotrzebowania na symulacje historyczne. Zakłada to poważną zmianę motywacji u człowieka okresu post-ludzkiego, gdyż dziś jest z pewnością wielu ludzi, którzy by chcieli przeprowadzić symulację swoich przodków, gdyby było ich na nią stać. Ale przypuśćmy, że ktoś, kto stał się post-człowiekiem, uzna wiele naszych pragnień za niemądre. Albo przypuśćmy, że wartość poznawcza takich symulacji będzie do zaniedbania dla post-ludzkiej cywilizacji (co nie jest wykluczone, zważywszy nieporównaną wyższość intelektualną tej cywilizacji nad naszą), czy wreszcie, że post-ludzie uznają nasze rozrywki za bardzo nieefektywny sposób osiągania przyjemności – skoro dzięki bezpośredniej stymulacji ośrodków przyjemności w mózgu można ją uzyskać mniejszym kosztem. Stąd wynika, że społeczeństwa post-ludzkie będą niezmiernie różnić się

od ludzkich: nie będą zawierać stosunkowo niezależnych, silnych finansowo czynników, które kształtują i zaspokajają te potrzeby w naszym społeczeństwie.

Z drugiej strony możliwe, że poszczególni post-ludzie zapragną symulacji swoich przodków, ale nie pozwoli im na nią post-ludzkie prawo. Co mogłoby prowadzić do takiego prawa? Można przypuszczać, że zaawansowane cywilizacje rozwijają się po trajektorii, na której dochodzą do etycznego zakazu tych symulacji ze względu na cierpienie sprawiane mieszkańcom takich symulacji. Jednak z naszego obecnego punktu widzenia wcale nie jest jasne, że tworzenie ludzkiej rasy jest niemoralne. Wprost przeciwnie, uważamy z reguły, że istnienie naszej rasy stanowi wielką wartość etyczną. Ponadto konwergencja tych cywilizacji pod względem moralnie ujemnej oceny co do symulacji przodków nie wystarcza. Musi jej towarzyszyć konwergencja cywilizacyjnych struktur społecznych, w których niemoralne działania będą faktycznie wykluczone.

Chociaż zdanie numer dwa może być prawdziwe, zakłada, że post-ludzie będą mieć zupełnie inne [emocje i] motywacje niż ludzie lub wprowadzą powszechny i skuteczny zakaz symulacji przodków. Co więcej, musiałoby to dotyczyć wszystkich post-ludzkich cywilizacji w skali kosmicznej.

Wobec tego musimy brać pod uwagę możliwość, że cywilizacje ludzkiego poziomu mają szansę przejścia na poziom post-ludzki oraz że przynajmniej niektóre cywilizacje post-ludzkie będą zawierać indywidua, które przeprowadzają symulacje przodków. To prowadzi nas do trzeciego zdania: prawie na pewno żyjemy w symulacji komputerowej. Jest to bardzo naturalny wniosek.

Jeżeli post-ludzie robią symulacje przodków, to prawie na pewno na bardzo wielką skalę. Można z łatwością wyobrazić sobie miliony post-ludzi, którzy odgrywają tysiące wariacji na setki tematów z miliardami symulowanych ludzi w każdym z nich. Naukowcy, hobbyści, artyści i uczniowie, wszyscy mogą robić takie symulacje. Istnieją tryliony symulowanych ludzi i wszyscy oni wierzą, że są realni, żyją we wcześniejszym pokoleniu.

Okolo sześciu miliardów biologicznych ludzi żyje w roku 2003. W okresie post-ludzkim mogą istnieć tryliony symulowanych ludzi żyjących w roku 2003 swojego symulowanego świata i przekonanych, że są biologicznymi ludźmi, jak Ty czy ja. Rachunek jest prosty; ogromna większość tych ludzi jest w błędzie; wierzą, że są biologicznymi ludźmi, a tak nie jest. Nie ma powodów, by wykluczyć z tego rachunku naszą cywilizację. Mamy ogromną szansę żyć w symulowanym roku 2003, gdzie nasze ciała są złudzeniami programów.

Warto podkreślić, że argument z symulacji nie usiłuje uzasadnić wniosku, iż żyjemy w symulacji komputerowej. Uzasadnia tylko, że przynajmniej jedno ze zdań od 1. do 3. powyżej jest prawdziwe. Jeżeli odrzuci się wniosek, że żyjemy w symulacji, trzeba uznać, że zgola wszystkie cywilizacje post-ludzkie powstrzymują się od symulacji przodków lub że na pewno wyginie przed wejściem w okres post-ludzki. Na przykład skutek tego, że postęp w naukach komputerowych ustali się na obecnym poziomie bądź dojdzie do ogólnego upadku

cywilizacji. Albo, powiedzmy, postęp nauki będzie ulegać przyspieszeniu, zamiast się ustalać, co będzie przyczyną naszej zagłady. Weźmy molekularną nanotechnologię, która w rozwiniętej postaci pozwoli budować nanoroboty zdolne do replikacji, a pożerające śmieci i resztki organiczne – rodzaj mechanicznych bakterii. Takie nanoroboty, stworzone we wrogich zamiarach, mogłyby unicestwić życie na naszej planecie. Gdzie indziej spróbowałem skatalogować główne zagrożenia egzystencjalne dla ludzkości<sup>229</sup>.

Jeżeli nasza cywilizacja faktycznie jest symulacją, to niekoniecznie nakłada to ograniczenia na nasz rozwój. Niewykluczone, że cywilizacje symulowane mogą się stać cywilizacjami post-ludzkimi. Wtedy będą mogły robić symulacje własnych przodków na potężnych komputerach, które zbudują w swoim symulowanym wszechświecie. Te komputery będą „wirtualnymi maszynami” znanymi z nauk komputerowych. (Apletki są wykonywane przez maszynę wirtualną – komputer symulowany w Twoim komputerze.) Maszyny wirtualne mogą tworzyć hierarchię; można symulować maszynę symulującą inną maszynę itd., w dowolnie wielu iteracjach. Jeżeli zaczniemy tworzyć symulacje swoich przodków, będzie to silne świadectwo przeciw zdaniom 1. i 2., a więc będziemy musieli wywnioskować, że żyjemy w symulacji. Co więcej, trzeba będzie podejrzewać, że post-ludzie, którzy robią symulację nas, też są istotami symulowanymi; ich twórcy także mogą być takimi istotami.

Rzeczywistość może wobec tego zawierać wiele pięter (ten temat podejmowano w wielu utworach science fiction, zwłaszcza w filmie *Trzynaste piętro*). Nawet jeżeli taka hierarchia na pewnym piętrze musi dochodzić do dna – metafizyczny sens tego twierdzenia jest dość niejasny – może być dość miejsca na wiele pięter rzeczywistości i liczba takich pięter może rosnąć w czasie. (Przeciw hipotezie wielu pięter przemawia to, że koszt symulatorów na samym dnie hierarchii byłby bardzo wielki. Symulacja nawet jednej cywilizacji post-ludzkiej byłaby niemożliwie kosztowna. Jeżeli tak, możemy oczekiwać, że przestanie się nas symulować tuż zanim osiągniemy stan cywilizacji post-ludzkiej.)

Chociaż wszystkie elementy takich systemów mogą być naturalistyczne, a nawet fizyczne, można tworzyć pewne analogie z religijnymi koncepcjami świata. Pod wieloma względami post-ludzie, którzy prowadzą symulację, są jak bogowie względem ludzi żyjących w tej symulacji: post-ludzie stworzyli świat, który w niej widzimy; stanowią wyższą inteligencję; są „wszechmocni” w tym sensie, że mogą wpływać na działanie naszego świata nawet z naruszeniem jego praw fizycznych, i „wszechwiedzący” w tym sensie, że mogą poznać wszystko, co się dzieje. Jednak ci półbogowie, prócz tych, którzy są na najniższym piętrze rzeczywistości ulegają przymusowi potężniejszych bogów żyjących na niższych piętrach.

Dalsza refleksja nad tą tematyką może kulminować w *naturalistycznej teogonii*, która zajmie się badaniem struktury tej hierarchii i ograniczeniami, jakie na jej mieszkańców

---

229 Bostrom.



nakłada możliwość, że ich postępowanie, na ich piętrze, ma wpływ na to, jak traktują ich mieszkańcy niższych pięter. Na przykład, jeżeli nikt nie może być pewien, że żyje na najniższym piętrze, to wszyscy będą musieli rozważyć możliwość, że ich postępowanie będzie nagradzane lub karane, być może w oparciu o kryteria moralne, przez tych, przez których są symulowani. Życie pozagrobowe będzie realną możliwością, podobnie jak reinkarnacja. Ze względu na tę fundamentalną niepewność nawet cywilizacja u podstawy hierarchii może mieć powód do etycznego postępowania. Fakt, że ma taki powód, by postępować moralnie, dochodzi do powodów, jakie wszyscy inni mają, by moralnie postępować itd. w tym prawym błędnym kole<sup>230</sup>. Stąd można by wziąć jakby „znikąd” uniwersalny imperatyw etyczny, taki że w interesie wszystkich byłoby go przestrzegać.

Prócz symulacji przodków można także rozważać węższe symulacje, które zawierają małą grupę ludzi lub pojedynczego człowieka. Resztę ludzkości stanowiłyby żywe trupy lub „cienie” – ludzie symulowani tylko w stopniu wystarczającym na to, by symulowani w pełni nie zauważyli nic podejrzanego. Nie jest jasne, o ile symulacja cieni byłaby tańsza od symulacji prawdziwych ludzi. Tym mniej, że coś może zachowywać się jak prawdziwy człowiek, lecz nie mieć świadomego doświadczenia. Nawet jeśli takie węższe symulacje zachodzą, nie należy myśleć, że się jest w jednej z nich, o ile nie sądzi się, że jest ich znacznie więcej niż szerszych symulacji. Symulacji *ja* (symulacji życia pojedynczego umysłu) musiałoby zachodzić około sto miliardów razy więcej, gdyż dla większości osób w symulacjach *ja* wymagane są symulacje przodków.

Możliwe też, że autorzy symulacji prześlizną się ponad pewnymi częściami życia umysłowego symulowanych ludzi, dając im rzekome wspomnienia tego rodzaju doświadczeń, jakie mieliby podczas tak pominiętych okresów. Wobec tego można rozważać następujące (dość naciągnięte) rozwiązanie problemu zła: w świecie nie ma cierpienia i wszystkie wspomnienia dotyczące cierpień są złudzeniami. Oczywiście, tę hipotezę można na serio rozważać tylko w okresach, gdy nie przeżywa się cierpienia.

Zakładając, że żyjemy w symulacji, jakie będą skutki tego stanu rzeczy dla nas ludzi? Mimo powyższych uwag, skutki te nie są zbyt radykalne. Najlepszym przewodnikiem co do tego, jak nasi stwórcy zbudowali nasz świat, będzie standardowe empiryczne badanie wszechświata, jaki widzimy. Zmiany w siatce naszych przekonań będą raczej lekkie i nieznaczne – związane z poziomem naszej nieufności co do tego, czy potrafimy zrozumieć sposób myślenia post-ludzi. Stąd właściwie rozumiane zdanie numer 3 nie powinno powodować u nas „wariactwa” ani powstrzymywać nas od zajmowania się swoimi sprawami i robienia planów na przyszłość.

Jeżeli dowiemy się więcej – może stąd, że sami będziemy się stawać post-ludźmi – o motywach i ograniczeniach zasobów u post-ludzi, to hipoteza, że jesteśmy wynikiem symulacji, zyska bogatszy zbiór konsekwencji empirycznych. Oczywiście, jeżeli jesteśmy

---

230 Cóż, *virtuous circle*: (virtuous | vicious) circle – przyp. tłum.

symulacjami robionymi przez cywilizację post-ludzką, to znaleźliśmy się w lepszym położeniu niż mieszkańcy Matriksa. Zamiast być jeńcami wrogich systemów AI, służącymi za źródło energii dla ich cywilizacji, jesteśmy zbudowani z programów jako część badawczego projektu. Albo, jako część pracy domowej, którą mała dziewczynka zrobiła na lekcję przyrody. Mimo to jesteśmy w lepszym położeniu niż mieszkańcy Matriksa. Nieprawdaż?

## **ŹRÓDŁA**

### **ARTYKUŁY**

Bostrom, Nick, „Existential Risk; Analyzing Human Extinction Scenarios and Related Hazards”, *Journal of Evolution and Technology*, vol. 9 (2002); [www.jetpress.org](http://www.jetpress.org).

# SŁOWNICZEK MATRIKSA

101 – Numer mieszkania Neo, odnosi się do faktu, że jest „Jedynym”. Zauważmy, że jest to numer dwójkowy.

1313 – Numer pokoju w hotelu Lafayette, gdzie Neo po raz pierwszy spotyka Morfeusza i wybiera czerwoną pigułkę. Inna wariacja na temat 1 i 3. Czy 13 przynosi pecha?

303 – Pokój, w którym Trinity znajduje się na początku filmu. Rozmawia z Cypherem, którego wtedy nie ma w Matriksie. Trinity znaczy „trzy”; Cypher to inny wyraz na oznaczenie zera, stąd 303. Neo zostaje zastrzelony przez Agenta Smitha i umiera w tym samym pokoju. Liczba 303 jest symbolem trzech dni od śmierci do zmartwychwstania Chrystusa, chociaż w przypadku Neo są to raczej trzy sekundy.

312-555-0690 – 312 jest numerem obszaru telekomunikacji Chicago. *Matrix* nakręcono w Sydney, w Australii. Miasto w Matriksie jest anonimowe, lecz nazwy ulic i numery telefonów odpowiadają Chicago, które jest rodzinnym miastem braci Wachowskich.

9/18 – Urodziny żony Andy’ego Wachowskiego. Zegar w mieszkaniu Neo wskazuje 9:18.

Agenci (Smith, Brown i Jones) – Jak powiada Morfeusz „w Matriksie są każdym i nikim”. Ich nazwiska świadczą o anonimowości. W ramach ograniczeń Matriksa mają swobodę ruchu, a ich zdolność do przemian sprawia, że są trudni do wykrycia. Stąd każda osoba w Matriksie jest potencjalnym zagrożeniem.

Aktor – Patrz: Pan Reagan.

Akumulatory – W *Matriksie* do roli akumulatorów zostali sprowadzeni ludzie. Ich mózgi przyłączono do realistycznego świata snu; ludzie leżą w kapsułach i zasilają maszyny, które nimi rządzą (patrz: Bateriajka).

Alegoria jaskini – Metafora u Platona, w której ludzie zostali opisani jako jeńcy uwięzieni w jaskini i patrzący na grę cieni. Jeńcy sądzą, że cienie są rzeczywistością, gdyż nie widzą rzeczy, które je rzucają w świetle ognia. Zanim Neo zażył czerwoną pigułkę, nie mógł widzieć Matriksa poza jego cieniem. Pod koniec filmu widzi rzeczywisty kod Matriksa przepływający w postaci zielonych liter przez wszystkie rzeczy – zaawansowaną „grę cieni”, kontrolowaną przez AI.

Alicja w krainie czarów – Neo jest ostrzejszą wersją niewinnej Alicji; kiedy wpada do króliczej nory, odkrywa ponurą rzeczywistość zamiast magicznego świata marzeń. Oczywiście, *Matrix* odwraca paradygmat Alicji; życie jest snem, a rzeczywistość jest krainą czarów.

Analogowy a cyfrowy – W świecie sterowanym cyfrowo przez sztuczną inteligencję „analogowe” urządzenia są jedyną drogą ucieczki dla bohaterów. Wydaje się że agenci mają zdolność do zmieniania większości rzeczy w Matriksie, ale telefony (rzekomo analogowe, lecz faktycznie cyfrowe jak wszystko inne w Matriksie) zostawili w spokoju. Mogą zamurować pokój i zmieniać w Matriksie różne inne rzeczy, ale te drogi ucieczki muszą niszczyć fizycznie.

Zapytani w trakcie sesji IRC o sens symboliki telefonicznej bracia Wachowscy odpowiedzieli, że „podoba im się analogowy charakter starszej technologii... wzmianka o pierwszych telefonicznych hakerach”<sup>231</sup>.

Wydanie *Matriksa* na DVD było oznaką wymiany technologii z analogowej na cyfrową. Wersja DVD (cyfrowa) została sprzedana w znacznie większej liczbie kopii niż wersja VHS (analogowa), co było bezprecedensowym zjawiskiem. *Matrix* na DVD stanowi bestseller DVD wszystkich czasów. Dyski DVD były początkowo rozwiązaniem nieprzekonującym dla konsumentów, którzy nie chcieli się rozstać z VHS. Popularność *Matriksa* na DVD (ze wszystkimi dodatkami) spowodowała wzrost sprzedaży odtwarzaczy i innych tytułów DVD<sup>232</sup>.

---

231 [www.8ung.at/michamarcus/matrix/inter.htm](http://www.8ung.at/michamarcus/matrix/inter.htm).

232 [www.icr2.com/articles/news/648.html](http://www.icr2.com/articles/news/648.html).

Anderson – Anderson jest nazwiskiem angielskim, które znaczy „syn Andrzeja”. Andrzej pochodzi od greckiego Andreas, człowiek. Etymologicznie Anderson to „syn człowieczy”, epitet, którym wolał być określany Jezus Chrystus.

Także możliwe odniesienie do firmy Anderson Consulting (później Accenture) z Chicago sławnej z powodu konformizmu konsultantów zwanych „Androidami Andersona”. Nie należy mylić tej spółki z zamieszaną w skandal Enronu jej siostrzaną firmą Anderson Consulting.

Apoc – Pierwsze dwie sylaby *Apocalypse* – apokalipsa.

Apokalipsa – Przedstawiana z reguły z postaciami czterech jeźdźców, szarańczą wylatującą z głębokich czeluści, znakiem Bestii i Antychrystem; w filmie apokalipsa jest przedstawiona jako całkowite zniszczenie planety i zniewolenie człowieka przez AI.

Armageddon – Wielka rozstrzygająca bitwa między dobrem i złem [Apokalipsa 16:16]. W filmie pojawienie się Jedyne go oznacza początek swego armageddonu, walki człowieka z maszyną.

Baterijka – *Coppertop* marki Duracell bądź człowiek w roku 2199. Switch przy pierwszym spotkaniu nazywa Neo baterijką, gdyż Neo nadal zasila maszynę.

Baudrillard – Sławny francuski teoretyk postmodernizmu. Jego teorie rzeczywistości, symulacji i symulacji wpłynęły na wiele złożonych tematów filmu. Zgodnie z najlepszą francuską tradycją filozoficzną Baudrillard prychnął z pogardą na *Matrix*. Według niego żaden film nie jest w stanie przekazać myśli *Simulacra and Simulation* i usiłowania podjęte w *Matriksie* są nieporozumieniem (patrz: Felluga i Gordon w tym zbiorze).

Baza danych IRS – Neo jest zdziwiony, że włamanie do bazy danych urzędu skarbowego IRS dokonała kobieta, Trinity. Wiele razy mówi się, że „płacenie podatków” jest czynnością o znamionach Matriksa. Czy oznacza to, że Wachowscy nie są miłośnikami IRS?

Bezgrzeszne narodziny – W pewnym sensie Neo jest wynikiem bezgrzesznych narodzin [virgin birth], chociaż jego matką jest raczej maszyna niż święta.

Biały królik – Przewrotny gryzoń, przez którego Alicja miała wszystkie kłopoty.

Bioelektryczność – Zanim ludziom udało się zadymić niebo nad światem, maszyny AI były zasilane energią słoneczną. Kiedy ta energia stała się niedostępna, pomysłowe maszyny znalazły sobie inne źródło zasilania: samych ludzi oraz „nową formę syntezy jądrowej”. Ludzie wytwarzają bioelektryczność (prąd elektryczny w żywej tkance) i to „więcej niż studwudziestowoltowy akumulator” – jak Morfeusz mówi do Neo (patrz: Lloyd i Sawyer).

Chicago – Miasto, w którym dorastali bracia Wachowscy. Mimo że film kręcono w Sydney, wszystkie ulice i budowle mają nazwy miejsc w Chicago. Miejscem akcji *Bound*, pierwszego filmu reżyserów, jest Chicago, podobnie jak *Matriksa* w pierwszej wersji scenariusza. Kiedy dowiedzieli się, że mają filmować w Australii, postanowili nie zmieniać nazw ulic w scenopisie.

Chłopiec z łyżką – Mały chłopiec o bardzo buddyjskim wyglądzie, który wraz z innymi dziećmi w salonie Wyroczni ćwiczy się w naginaniu *Matriksa*. Jak mówi: „Łyżka nie istnieje... to nie łyżka się zgina. To ty.”

Oto, co mówi koan zen:

Dwaj mnisi spierali się o chorągiew, powiewającą w świątyni na wietrze. Jeden mówił: „Porusza się chorągiew”. Drugi mówił: „Porusza się wiatr”. Spór trwał, bo nie mogli się pogodzić. Wreszcie Huineng, szósty patriarcha, powiedział: „Przestańcie! Nie porusza się chorągiew. Nie porusza się wiatr. To wasz umysł się porusza”. Mnichów ogarnęło zdumienie.

Cierpienie – Trudny temat, który, obok przemocy, został poruszony w filmie. Ludzie nie są w stanie uwierzyć w doskonały świat stworzony początkowo przez AI, gdyż nie mogą zrozumieć egzystencji bez cierpienia.

Wielu filozofów (zwłaszcza chrześcijańskich, jak Kierkegaard i Buber) podchodzi do tego od innej strony – jak myśleć, że Bóg jest sprawiedliwy, widząc ludzkie cierpienie? Myśliciele ci usiłowali zrozumieć egzystencję (tę, jaką przeżyli w doświadczeniu) zawierającą cierpienie. *Matrix* umieszcza cierpienie w naturze człowieka.

Cyfrowy alfons – Bohaterowie zajęci walką ze złem mają potrzeby. Jak na ironię seksualna przyjemność, a właściwie przyjemność każdego rodzaju, leży dla nich w świecie wirtualnym. Nie wykazują zachowań seksualnych w społecznym wymiarze swojego świata, lecz w cyberprzestrzeni. Cypher powiada, że, patrząc na kod, widzi „blondynkę, brunetkę i rudą...”. Nie wiemy jeszcze, jak wygląda Syjon, ale możemy założyć, że nie spotkamy tam kobiet w czerwieni. (Wystarczy spojrzeć na ubrania noszone na pokładzie Nabuchodonozora.)

Cypher – Wyraz, który oznacza zero. Być może także wyraz pochodny od Lucyfera (Cypher nosi marynarkę ze skóry węża). Cypher jest kluczową postacią Judasza w filmie; fakt że zdradza Morfeusza za kawałek befsztyka, a nie srebra, jest szczególnie wymowny (patrz: esej Fontany).

Czerwona pigułka – Wybierz ją, a zanurzysz się w głębinę rzeczywistości (patrz: esej Lloyda).

Czujące programy – „Mogą wchodzić i wychodzić z oprogramowania wciąż połączone z systemem” – każdy, kto nie został odłączony, jest potencjalnym agentem. Morfeusz przedstawia to na przykładzie kobiety w czerwieni, która nieoczekiwanie zmienia się w Agent Smitha w programie treningowym.

Człowiek urodzony naprawdę – Wszyscy oni są dumni, że nigdy nie byli pożywką dla AI. Ponieważ nie mają sprzętu do łączenia się z Matriksem, pełnią rolę operatorów central i zamieszkują Syjon. Ich istnienie jest znakiem wytrwałości i nadziei dla rodzaju ludzkiego poza Matriksem.

Doskonały świat człowieka – Pierwszy, nieudany Matrix. Maszyny stworzyły doskonale harmonijny świat, ale – jak powiedział Agent Smith – „traciły całe zbiory”. Problem polegał na tym, że ludzie nie mogli pojąć świata bez cierpienia (patrz: Cierpienie).

Dozer – Jego imię przypomina staromodne maszyny analogowe.

EMP (impuls elektromagnetyczny) – Ładunek elektryczny stosowany do obrony przed strażnikami. Wachowscy odrobili zadanie: jest całkowicie możliwe, żeby Nabuchodonozor był wyposażony w tego rodzaju broń.

Impuls elektromagnetyczny powstaje, gdy promieniowanie gamma zderza się z

cząsteczkami powietrza, wysyłając rozległą falę gwałtownego napięcia elektrycznego. Elektromagnetyczne rodzaje broni faktycznie są dziś rozwijane; mogą niszczyć samoloty, okręty a nawet generatory elektryczne, centrale telefoniczne itd. (Zdaniem niektórych jest to broń humanitarna, bo może zniszczyć energetyczną infrastrukturę kraju i jednostki bojowe bez nadmiernej liczby ofiar.)

W Stanach Zjednoczonych pomyślano o użyciu elektromagnetyzmu ziemskiego jako broni, kiedy odkryto, że wybuch bomby jądrowej na dużej wysokości wywołuje EMP o dalekim zasięgu.

Logiczne, że Nabuchodonozor został wyposażony w broń bardzo podobną do tej, którą w tajemnicy rozwija dziś wiele krajów (w latach 70. Sowieci próbowali namówić Narody Zjednoczone, żeby zajęły się nadzorem nad pracami prowadzonymi w dziedzinie tych broni). Taka broń mogłaby natychmiast unieszkodliwić strażników.

Efekt *bullet-time* – W czasie zdjęć Wachowscy nie mieli techniki tworzącej efekt *bullet-time* – ale kręcili sceny, tak jakby ją już posiadali. Na szczęście różne zespoły od efektów specjalnych, które pracowały nad postprodukcją *Matriksa*, zdołały udoskonalić efekt, który przyczynił się do sukcesu filmu (*Matrix* dostał nagrodę Akademii za najlepsze efekty wizualne.) Od reklam Gap po *Shreka* efekt był niezliczoną ilość razy wykorzystywany i parodiowany od czasu wejścia filmu na ekrany.

Gestapowskie metody – Otwarty sposób, w jaki agenci grożą Neo, gdy został przez nich zatrzymany. To doświadczenie było dla Neo jedną ze wskazówek, że świat jest inny, niż się wydaje.

Główny komputer Syjonu – Agent Smith chce zdobyć kod, który daje dostęp do tego komputera, odkryć tajne plany powstania i zniszczyć powstańców.

Haker – Komputerowy talent z żyłką do złośliwości. Hakerzy potrafią łamać kody, włamywać się do baz danych i nielegalnie odbierać programy z kablówki. Bohaterowie *Matriksa* są hakerami; dokładnie rozumieją technologię cyfrową, dzięki czemu nadają się do walki w *Matriksie*.

Hipoteza „mózgu w wanie” – Standardowa kwestia filozoficzna wysunięta przez



Hilarego Putnama: „Skąd wiem, że gdzieś nie jestem tylko mózgiem w waniencie, stymulowanym przez jakiegoś szalonego naukowca?”. *Matrix* przeniósł to pytanie na następny poziom: „Skąd wiem, że gdzieś nie jestem tylko ciałem w ohydnej kapsule, stymulowanym przez złośliwą maszynę?” (patrz: Boetke i Zynda). [Hillary Putnam *Reason, Truth and History*, Cambridge University Press, London 1981, str. 5-6; por. *Mózg w kadzi* w Simon Blackburn *Oksfordzki słownik filozoficzny*, Książka i Wiedza, Warszawa 1997 – przyp. tłum.]

Hotel Lafayette – Tam Neo osobiście spotyka Morfeusza po raz pierwszy. Według scenariusza jest to „miejsce o zmurszałej elegancji, mieszkanie dla robactwa”. Bohaterowie trzymają się takich zaniedbanych i opuszczonych miejsc, żeby uniknąć wykrycia przez agentów. W rzadko uczęszczanych miejscach jest mniej „ruchu” i łatwiej się ukryć. Podobnie jak rzadko odwiedzana witryna, takie miejsce jest trudniejsze do odszukania. Agenci nie potrafią go znaleźć bez cyfrowego namiaru (albo wskazówek Cyphera).

Jedyny – Prorokowany zbawca ludzkości.

Kapsuła – Neo musi wybrać czerwoną pigułkę, żeby odkryć, że jest tylko ciałem w kapsule, zasilającym maszynę.

Kaszka – Zabawny przykład trudności, które pojawiają się w rozważaniach nad *Matriksem*. Kiedy ludzie uwolnieni z Matriksa myślą o tym, co jedli w Matriksie, nie wiedzą, czy mogą być pewni, czego smak miało to jedzenie. Wiedzą tylko, że maszyny robiły je tak, że smakowało jak to, czy tamto. Mysz pyta: a jeśli wszystko pomyliły? Dotyczy to większości ich wspomnień z wirtualnej rzeczywistości. Nie mają pojęcia, jaki naprawdę jest rok 1999. Muszą wierzyć, że maszyny niczego nie pomyliły. Mamy tu prosty przykład symulatu Baudrillarda – to, co kiedyś „jedli” (kaszka dla dzieci), mogło być kopią bez oryginału (patrz: esej Lloyda).

Kino z Hong Kongu – Kinowa konwencja pochodząca z Hong Kongu. Kiedy kung fu po raz pierwszy pokazano w produkcjach z Hollywood, Ameryka była zachwycona. Takich scen walki jeszcze nikt w Ameryce nie widział. Wachowscy wprowadzili do filmu sceny walk kung fu wzbogacone o efekty bullet time. Hugo Weaving, Keanu Reeves, Carrie Ann Moss i Laurence Fishburne ćwiczyli przez kilka miesięcy – po raz pierwszy prawdziwi aktorzy przygotowywali się do wykonania samodzielnie trudnych sekwencji walki kung fu (patrz: Yuen Woo-

Ping).

Komiksy – *Matrix* jest ruchomym komiksem. Autor zdjęć tak kadruje każde ujęcie, że jeżeli zatrzyma się film w dowolnej chwili, obraz wygląda jak wzięty z komiksu lub obrazkowej powieści. Wachowscy zrobili komiksową wersję filmu, żeby zachęcić wytwórnę i wyraźnie się im udało.

Konstrukt – *Matrix* jest jedną wielką konstrukcją, zbudowaną tym razem przez AI. Konstrukt z reguły uważany jest za coś „naturalnego”, lecz faktycznie jest *konstruowany*, budowany przez kogoś lub coś innego – społeczeństwo, represywny patriariat albo wrogów.

Królicza nora – Kolejne odniesienie do *Alicji w krainie czarów*.

Labirynt ścianek działowych – Thomas A. Anderson należy do infrastruktury korporacji. Korporacja jest metaforą dla złowrogiej władzy AI, ostatecznej „korporacyjnej” potęgi.

Wraz z *Matriksem* wiele innych popularnych filmów próbowało dekonstrukcji doświadczenia pracy dla korporacji. W *Office Space*, *American Beauty* i *Fight Club* (i wielu innych) kwestionuje się *status quo* kultury biurowych dystrybutorów na wodę. Myśl, że ludzie marnują sobie życie, siedząc przed ekranami, otoczeni monotonią ścianek działowych, prowadzi bohaterów tych filmów do buntu przeciw konformizmowi.

Lustrzane okulary – Agenci i rebelianci, przebywając w *Matriksie*, noszą lustrzane okulary przeciwsłoneczne. Zadaniem luster pojawiających się w *Matriksie* jest przypominanie widzom, że Neo przeszedł „na drugą stronę lustra”, gdzie znalazł rzeczywistość, a nie krainę czarów.

Mark 3 No. 11 – Wzór i numer okrętu z tablicy na pokładzie Nabuchodonozora. Z Biblii Króla Jakuba: „I duchy nieczyste, na jego widok, padały przed nim i z płaczem mówiły, Ty jesteś Synem Bożym” [Mark: Marek]. Sam Nabuchodonozor zdaje się obwieszczać, że Neo jest Jedynym (Patrz Nabuchodonozor.)

*Matrix* – „Świat, który postawiono ci przed oczami, żebyś nie widział prawdy” (patrz: esej Schuchardta).

Mesjasz – Wybraniec, który potrafi dokopać i przybywa, by przemocą wybawić swój lud od zła. Oczekiwano Chrystusa dzierżącego miecz; jego styl „miłuj bliźniego swego” i późniejsze męczeństwo-zmartwychwstanie głęboko kontrastowało z wojowniczym postępowaniem Boga w Starym Testamencie. Przemoc Neo w celu ratowania Morfeusza bardziej odpowiada temu, czego Izraelici oczekiwali od swojego mesjasza (patrz: esej Fontany).

Meta CorTechs – Firma programistyczna, w której pracuje Neo. Wachowscy uniknęli pozwu, dodając „meta” do nazwy; CorTechs jest nazwą prawdziwej firmy programistycznej.

Metafizyka – Filozoficzna spekulacja i badanie zagadnień nierozwiązalnych dla nauki. Ogólnie rzecz biorąc, w badaniach metafizycznych wchodzi w grę pytanie o naturę rzeczywistości.

Morfeusz – To Jan Chrzciciel, biały królik, który wprowadza Neo w antytezę krainy czarów. Morfeusz jest bogiem snów w *Metamorfozach* Owidiusza. Morf jest przekształceniem, czymś, co Morfeusz robi wielokrotnie (otwierając umysły kandydatów na przyjęcie prawdy, zmieniając Matrix w miarę swoich możliwości).

Most przy Adams Street – Tam Neo spotyka trójkę: Switch, Apoc i Trinity. Most ten faktycznie istnieje w Chicago; jest sławną historyczną budowlą.

Motel w Sercu Miasta – Tam Agent Smith strzela Neo w pierś, raniąc go zapewne w serce.

Mózgojeb – Cypher używa tego osobliwego kolokwializmu, żeby wyrazić swoje zdanie o boskim przeznaczeniu prorokowanym Neo. [Mindjob – Cypher employs this quaint colloquialism to describe his opinion of Neo’s prophesied divine destiny; por. też pol. *psychodel*]

Nabuchodonozor – Starzejący się statek, którym grupka bohaterów podróżuje we wnętrzu ziemi.

Historyczny król Nabuchodonozor II miał zbudować wiszące ogrody Babilonu (jeden z siedmiu cudów świata). Złupił i zburzył pierwszą świątynię żydowską w Jerozolimie. Król Nabuchodonozor w Biblii jest ważny z powodu swoich snów;

prorok Daniel interpretuje nawet te sny, których sam król nie pamięta! Te interpretacje prowadzą do prorocत्व o przyjściu mesjasza.

Faktycznie, nazwa statku jest właściwa, gdyż Morfeusz poświęcił się szukaniu Mesjasza.

Neo – Anagram „one”, jeden; przedrostek oznaczający „nowy” oraz sieciowe imię Thomasa A. Andersona, przyjęte przez niego na stałe, gdy przekonał się, że jest Jedynym.

*Neuromancer* – Powieść Williama K. Gibsona, w której słowo „matrix” oznacza wielką sieć komputerową. Wielu sądzi, że Matrix jest odnowieniem gatunku cyberpunk.

Niebieska pigułka – Klucz do życia w błogostanie niewiedzy: soczyste steki, udane kariery i codzienna krzątanina, która nie ma nic wspólnego z epickim zmaganiem się człowieka z maszyną. Weź tę pigułkę, a nie będziesz musiał się przejmować ponurą rzeczywistością.

Niebieski – Filmowcy postanowili nadać scenom rozgrywającym się w rzeczywistości chłodny niebieski odcień. Bill Pope, autor zdjęć, powiedział, że „...żeby odróżnić Matrix od ‘rzeczywistości’, od Nabuchodonozora i kapsuła, rzeczywistość otrzymała spokojniejszy, niebieskawy, bardziej normalny i mniej niezdrowy wygląd. Przyszłość jest w filmie zimna, słońce jest zachmurzone, nie ma tam żadnego ciepła, chyba że jest wytwarzane sztucznie, dlatego pomyśleli o chłodnym odcieniu”<sup>233</sup>. (patrz: esej Greena.)

Niewierny Tomasz – W Nowym Testamencie jeden z uczniów, Tomasz, nie chciał uwierzyć, że Jezus powstał z grobu, dopóki nie zobaczył Pana na własne oczy. Podobnie Thomas Anderson nie może uwierzyć, że Matrix jest rzeczywisty. Pozbywszy się wątpliwości (wystarczy parę spotkań z Agentem Smithem i kilka posiłków na pokładzie Nabuchodonozora), Thomas Anderson przybiera na stałe swój przydomek hakera: Neo.

*Night of the Lepus* – Horror na ekranie telewizora w mieszkaniu Wyroczni. W tym filmie są białe króliki.

---

233 [www.hollywoodjesus.com/matrix.htm](http://www.hollywoodjesus.com/matrix.htm).

Oświecenie – Stan duchowego lub intelektualnego oglądu, jaki starają się osiągnąć niektórzy. Na czym ten stan polega, to już zależy od tego, o kim mowa. W wieku osiemnastymi myśliciele okresu oświecenia (jak Rousseau i Voltaire) szukali wiedzy przez rozum. Buddyści szukają nirwany; Neo pragnie odkryć prawdziwą naturę rzeczywistości (patrz: esej Forda).

Pan Reagan – Cypher chce być kimś ważnym „jak aktor”, gdy wróci do Matriksa – zgadza się; w tamtym świecie nosi nazwisko Reagan.

Poznaj samego siebie – Łaciński napis na tablicy wiszącej w kuchni u Wyroczni. (Zapisany po grecku u wyroczni w Delfach.)

Prawda – Nic, co można by rozpoznać zmysłami. Skoro tak, to skąd Neo wie, że podziemny świat z doświadczenia poza Matriksem nie jest jeszcze jednym Matriksem? Jeżeli nie ufamy zmysłom, jak możemy *wiedzieć* cokolwiek?

Pustynia rzeczywistości – Pojęcie z książki *Simulacra and Simulation* Baudrillarda. Ten, kto żyje na pustyni rzeczywistości, jest raczej na mapie niż w terenie; to, co uważa za rzeczywiste, jest kopią bez oryginału (patrz: Felluga i Gordon).

Rak – Agent Smith porównał ludzkość do raka, który toczy planetę. W tej scenie Agent Smith zdradza niemal ludzkie emocje: wyraża obrzydzenie i nienawiść do ludzi. Czuje silną potrzebę – Agent Smith chce wydostać kod od Morfeusza, by przestać walczyć z powstańcami i wydostać się z Matriksa. Tylko dokąd pójdzie?

Czynnikami różnicującym AI i ludzkość jest wymiar ludzkich emocji. Ale ta scena podaje tę różnicę w wątpliwość. Czy AI (oraz jej twory, takie jak agenci) jest bardziej ludzka, niż sądzimy? (patrz: esej Lloyda.)

*Reaktywacja* – Wachowscy i ekipa realizatorów obiecują, że następna część *Matriksa* będzie zawierać efekty specjalne, którym nie dorówna żaden inny film (zapewne z wyjątkiem *Rewolucji*).

Rhineheart – „Prawdziwy człowiek firmy” (jak opisuje go scenariusz), szef Neo, który poucza go o subtelnościach konformizmu.

Róg Franklin i Erie – Miejsce, gdzie dochodzi do zdrady Cyphera; także skrzyżowanie prawdziwych ulic w Chicago.

Róg State i Balbo – Miejsce, gdzie na stacji metra dochodzi do konfrontacji między Neo i Agentem Smithem (także stacja kolei podziemnej w Chicago).

Róg Wells i Lake – Miejsce, do którego musi uciekać Trinity, gdy Cypher ujawnia pierwsze z wyjść. Róg Wells i Lake symbolizuje wybawienie od niebezpieczeństwa; nazwy ulic Wells i Lake sugerują pewien rodzaj chrztu w wodzie. (Chrzest jest rytuałem spełnianym przez wielu chrześcijan dla wybawienia od grzechu.)

Schemat ciała – Mentalna projekcja elektronicznej jaźni. Po sprzęgnięciu z Matriksem lub treningowym wideo ciało widziane jest bez wtyków i kabli, które łączą je ze sprzętem. Zmysły mówią wtedy, że spostrzeżenia są realne, chociaż można zdawać sobie sprawę z tego, że jest to jedynie zaawansowana rzeczywistość wirtualna.

Stek – Odpowiednik trzydziestu srebrników.

Storyboard – Rysunek tego rodzaju był niezwykle ważny dla ostatecznego wyglądu filmu. Najczęściej jest to narzędzie komunikacji między reżyserem i operatorem – wizję reżysera przedstawia się w postaci komiksowych plansz, które pokazują, jakie ujęcia powinien zrobić operator.

Do wykonania tych rysunków zostali wynajęci Steve Skroce i Tani Kunitake, gdy Wachowscy stwierdzili, że szefowie studia mają kłopot ze zrozumieniem i wyobrażeniem sobie scenariusza. Rysunki Skroce'a i Kunitake'a, dzieła sztuki same w sobie, służyły stale jako przewodnik podczas kręcenia *Matriksa*.

Strażnicy – „Ośmiornice” są mechanicznymi stworzeniami i stanowią ciągłe zagrożenie dla ludzi niepołączonych z Matriksem. Może je pokonać tylko EMP.

Stylizowana przemoc – *Matrix* wszedł na ekrany niedługo po strzelaninie w Columbine, więc (podobnie jak inne filmy i gry wideo) znalazł się pod ostrzałem. Przemoc pokazana w filmie stanowiła problem dla jednych, ale inni w większości docenili bardzo szczególny, niepowtarzalny wygląd scen akcji i walki, jaki ona nadaje filmowi. Trudno pokonać zło bez ofiar.

Sydney w Australii – Tam, zamiast w Hollywood, filmowano *Matrix*, aby obniżyć

koszty. Mimo że na następne części trylogii bracia Wachowscy dostali znacznie więcej pieniędzy, postanowili nakręcić je w Australii, gdzie zdążyli nawiązać współpracę z utalentowanymi filmowcami.

Syjon – Niebiańskie miasto obiecane Izraelitom przez Boga. Miejsce pełne harmonii i piękna na szczycie wzgórza w Jerozolimie. Syjon w *Matriksie* stanowi kontrast. Leży w pobliżu środka ziemi „gdzie nadal jest ciepło”, ale jest ostatnim miastem ludzi w którym pokładane są równie wielkie nadzieje co w biblijnym Syjonie. Syjon Matriksa zobaczymy w Reaktywacji.

Szosa – Stare lotnisko zamienione w drogę z pleneru w Almeda (na terenie bazy marynarki wojennej w San Francisco). Plotka głosi, że tam będą kręcone najbardziej zawrotne sceny do następnych części filmu. Reżyser w drugiej ekipie filmowej, David Ellis, powiedział *Sci-fi Wire*, że sceny pościgów samochodowych porwą widownię. Mówił: „Swego czasu widywało się niezłe pościgi samochodowe na szosie, ale nie takie, gdzie faceci skaczą pomiędzy samochodami i walczą w powietrzu albo robią różne numery z Matriksa w czasie pościgu... Trinity pokazuje niezłą jazdę na motocyklu”<sup>234</sup>.

Sztuczna inteligencja (AI) – Maszyny myślące i twórcze w zakresie większym niż to, co mogą zaprogramować w nich ludzie. Inteligentne maszyny, które „myślą” dokładnie tak samo jak ludzie – czynnikiem różniącym AI i ludzkość jest ustrój fizjologiczny; ludzkość jest organiczna, zaś AI – mechaniczna. Niektórzy sądzą, że AI jest przyszłością ewolucyjną ludzkości (patrz: Kurzweil, Lloyd i Joy w tym zbiorze).

Tank – Podobnie jak Dozer, duży kawał analogowego sprzętu. Grany przez Marcusa Chonga Tank nie pojawi się w następnych częściach filmu; podczas negocjacji w sprawie kontraktu pojawiły się jakieś problemy.

Trinity – Androgyniczna Maria Magdalena, jest duchem i wierną uczestniczką grupy.

Wyraz „trójca” faktycznie nie pada w Biblii; jest to wyraz, którym chrześcijanie opisują naturę boskości trzech w jednym: Boga, Jezusa i Ducha Świętego. Jednak, oczywiście, ten wyraz ma głęboką chrześcijańską wymowę.

Wersja reżyserska – Bracia Wachowscy są zadowoleni z filmu w obecnej postaci. Nie

---

234 [www.scifi.com/scifiwire/art-main.html?2002-05/28/14.00.film](http://www.scifi.com/scifiwire/art-main.html?2002-05/28/14.00.film).

widzą potrzeby tworzenia wersji reżyserskiej; poza tym zbyt są zajęci następnymi częściami.

Wielkanocny weekend – Po ukrzyżowaniu w Wielki Piątek Chrystus powstał z grobu w najbliższą Niedzielę, zgodnie ze swą obietnicą, zaskakując Marię i pozostałych żałobników. Chrześcijanie świętują ten triumf życia nad śmiercią w niedzielę przypadającą po czternastym dniu paschalnego miesiąca. Wobec całej chrześcijańskiej mitologii zawartej w *Matriksie* trudno się dziwić, że film znalazł się na ekranach w czasie świąt Wielkiej Nocy.

Wirus – Agent Smith porównuje rasę ludzką nie do innych ssaków, lecz do wirusów; te organizmy mnożą się i zużywają zasoby aż do wyczerpania, po czym muszą niszczyć coś innego.

Wyczyny na drutach – Wyglądają na zabawę, ale aktorzy musieli bardzo ciężko trenować, by przygotować się do zdjęć na drutach. Praca na drutach, przyczynia wielu blizn i urazów, złożyła się na niepowtarzalny wygląd filmu. Carrie Ann Moss złamała nogę przy kręceniu kolejnej części filmu (skręciła nogę w kostce, przebiegając po ścianie podczas sceny w budynku rządowym). Keanu Reeves nadwreżył szyję podczas przygotowań do pierwszego filmu; wszyscy aktorzy doznali niewielkich urazów w trakcie treningu.

Wyrocznia – Miła, starsza pani z zacięciem do pieczenia ciasteczek i przewidywania przyszłości. Gloria Foster, aktorka, która grała Wyrocznię, zmarła po zakończeniu zdjęć do większości swoich scen w *Reaktywacji*. Wskutek tego bracia Wachowscy musieli zrobić pośpieszne zmiany w scenariuszu *Reaktywacji* i pojawiły się spekulacje, czy Wyrocznia znajdzie się w ostatniej części trylogii. Jaką postać przybierze?

Yuen Woo-Ping – Pomógł kształtować karierę Jackie Chana i Jeta Li; trenował aktorów i tworzył choreografię scen walki w *Matriksie*.

*Zaczynam widzieć światło* – Utwór Duke’a Ellingtona, który słyszać w mieszkaniu Wyroczni.

Zbiory – Język Agenta Smitha służy dehumanizacji. Kiedy Agent Smith mówi o ułożonych rzędami, uwięzionych przez maszyny ludziach jako o zbiorach, jest jasne, że AI uważa ludzi jedynie za źródło pokarmu i energii.



Zielony – Ten kolor zwraca uwagę w scenach wewnątrz Matriksa – autor zdjęć używał zielonych filtrów i starannie dobierał rodzaj filmu, żeby uzyskać zielonkawy odcień w miejscach takich, jak biuro Thomasa Andersona. Fizyczny kod Matriksa jest zielony, ponieważ to przypominało Wachowskiom „fosforyczną zieleń w starych PC”<sup>235</sup>. (patrz: Niebieski.)

Zmartwychwstanie – Fundament wiary chrześcijan; zmartwychwstanie Jezusa dowodzi, że jest on zapowiadany mesjaszem. Podobnie zmartwychwstanie Neo jest niezbędne, żeby był zapowiedzianym „Jednym”.

---

235 [www.8ung.at/michamarcus/matrix/inter.htm](http://www.8ung.at/michamarcus/matrix/inter.htm).

# O AUTORACH

Peter J. Boettke jest profesorem ekonomii w George Mason University i autorem kilku książek o historii, upadku i odchodzeniu od socjalizmu w byłym Związku Radzieckim. Ostatnie książki Boettkego to: *Calculation and Coordination* (Routledge, London, 2001) i *The Economic Way of Thinking* (Prentice Hall, 2002). Zanim został członkiem wydziału w GMU, uczył w New York University i pracował jako National Fellow w Hoover Institution on War, Revolution and Peace na Uniwersytecie Stanforda. Boettke uzyskał stopień doktora w George Mason University, a bakałarza w Grove City College.

Dr Nick Bostrom jest filozofem z Yale University. W roku 1998 (wraz z Davidem Pearcem) założył World Transhumanist Association i często występuje w mediach. Zajmuje się filozofią nauki, teorią prawdopodobieństwa oraz etycznymi i strategicznymi implikacjami nowych technologii (łącznie z AI, nanotechnologią, genetyką itp.). Ma doświadczenie w dziedzinie kosmologii, neurologii obliczeniowej, logiki matematycznej, filozofii, sztucznej inteligencji, był komikiem; jest autorem książki *Anthropic Bias: Observation Selection Effects in Science and Philosophy* (Routledge, New York, 2002).

Dino Felluga jest profesorem anglistyki w Purdue University w West Lafayette. Jego pierwsza książka, *The Perversity of Poetry: Romantic Ideology and the Popular Male Poet of Genius*, ukaże się nakładem Uniwersytetu Stanu Nowy Jork [SUNY Press]. Obecnie pracuje nad witrą i książką, która przedstawia studentom i uczonym zagadnienia teorii literatury za pomocą metod kultury popularnej: [www.purdue.edu/guidetotheory](http://www.purdue.edu/guidetotheory).

Paul Fontana ukończył z odznaczeniem filozofię w Colby College w 1996 roku. Jego esej powstał w czasie studiów w Harvard Divinity School. Obecnie mieszka w

Nowym Jorku.

James L. Ford jest profesorem religii Azji Wschodniej na wydziale religioznawstwa Wake Forest University w Karolinie Północnej. W roku 1996 uzyskał magisterium, a 1998 zrobił doktorat z religii Azji Wschodniej w Princeton University. Dr Ford zajmuje się głównie średniowiecznym buddyzmem japońskim i ostatnio ukończył książkę: *Boundless Devotion: Jōkei (1155-1213) and the Discourse of Kamakura Buddhism*. Obecnie jest sekretarzem Society for the Study of Japanese Religion i członkiem komitetu naukowego Japanese Religions Group w American Academy of Religion.

Andrew Gordon jest profesorem anglistyki i dyrektorem Institute for the Psychological Study of the Arts (IPSA) w University of Florida. Był wykładowcą literatury amerykańskiej z fundacji Fulbrighta w Hiszpanii, Portugalii, Serbii oraz profesorem na Węgrzech i w Rosji. Uczy współczesnej literatury amerykańskiej, amerykańskiej literatury żydowskiej oraz teorii literatury i filmu sf. Opublikował książki: *An American Dreamer: A Psychoanalytic Study of the Fiction of Norman Mailer*; *Psychonanalyses/Feminisms* (jako współredaktor z Peterem L. Rudnytskym) oraz *Screen Savors: Hollywood Fictions of Whiteness* (jako współautor z Hernanem Verą; książka omawia wiele filmów, łącznie z takimi filmami sf i fantasy jak *Poszukiwacze zaginionej arki*, *Faceci w czerni* i *Matrix*). Napisał dla *Science Fiction Studies* i innych czasopism wiele esejów, których tematem jest literatura sf i filmy reżyserów, takich jak George Lucas, Steven Spielberg i Robert Zemeckis.

James Gunn jest pisarzem i profesorem literatury science fiction. Jego pierwsze opowiadanie zostało wydane w 1949 roku; od tego czasu opublikował 99 opowiadań i 38 książek z *The Joy Makers*, *The Listeners*, *Kampus*, *The Dreamers* i *The Immortals* włącznie; powieść *The Immortals* w 1969 stała się filmem telewizyjnym *The Immortal*, a w latach 1970-1971 serialem telewizyjnym. Przez czterdzieści lat uczył w University of Kansas, a obecnie prowadzi letnie kursy pisarstwa sf jako emerytowany profesor anglistyki. Był prezesem stowarzyszenia Science Fiction Writers of America oraz Science Fiction Research Association, zdobył nagrodę Hugo, Pilgrim i Eaton. Wśród jego książek akademickich są: *Alternate Worlds: The Illustrated History of Science Fiction*, *Isaac Asimov: The Foundations of Science Fiction*, *The Science of Science-Fiction Writing* oraz sześciotomowa antologia historyczna *The Road to Science Fiction*.

Robin Hanson jest profesorem ekonometrii w George Mason University. W roku 1998 uzyskał stopień doktora nauk społecznych w California Institute of Technology i rozpoczął pracę w University of California w Berkeley nad problemami polityki zdrowotnej jako stypendysta Robert Wood Johnson Foundation. Wcześniej uzyskał magisteria z fizyki i filozofii nauki w University of Chicago i spędził dziewięć lat na badaniach z zakresu sztucznej inteligencji, statystyki Bayesa i hipertekstowej publikacji u Locheeda, w NASA i prywatnie. Prace Robina ukazały się w kilku publikacjach, takich jak *Cato Journal*, *International Joint Conference on Artificial Intelligence*, *Journal of Evolution and Technology*, *Social Philosophy and Policy* i *Theory and Decision*.

Bill Joy jest współzałożycielem, szefem działu badań oraz jednym z dyrektorów Sun Microsystems i odegrał główną rolę w tworzeniu kluczowych technologii, takich jak Java, Jini i innych. W roku 1997 powierzono mu współprzewodnictwo w Presidential Information Technology Advisory Committee. Znalazł się na okładce *Fortune Magazine*; pismo to w uznaniu dla jego dorobku nazwało go „Edisonem Internetu”.

Ray Kurzweil, wynalazca i technolog, stworzył pierwszą maszynę do czytania dla niewidomych i jest autorem wielu innych pionierskich rozwiązań. Założył i rozbudował dziewięć bardzo dobrze prosperujących firm technologicznych i jest autorem bestsellera *The Age of Spiritual Machines* (Viking, 1999). Pan Kurzweil otrzymał jedenaście doktoratów honorowych i wiele nagród, w tym, w roku 1999, National Medal of Technology, najwyższe krajowe wyróżnienie w dziedzinie technologii, oraz MIT-Lemelson Prize for Invention and Innovation w wysokości 500000\$.

Peter B. Lloyd ukończył matematykę w Cardiff University, w Walii, gdzie pozostał, by prowadzić badania inżynierskie w dziedzinie energii słonecznej. Później pracował jako programista w medycznej grupie badawczej ISIS na uniwersytecie oksfordzkim i pogłębiał swoje zainteresowania filozoficzne, studiując pod kierunkiem doktora Michaela Lokwooda na wydziale eksternistycznym Oxford University. Od roku 1994 pracuje jako niezależny programista. Pisuje dla *Journal of Consciousness Studies Online* i wydał samodzielnie dwie książki o naturze świadomości. Mieszka w Londynie z żoną, którą jest Deborah Marshall-Warren, wybitna hipnoterapeutka.

Robert J. Sawyer, nazwany „nieomal najlepszym pisarzem science fiction” przez *The*

*Denver Rocky Mountain News* i przywódcą nowej grupy sf przez sieć Barnes and Noble, pisze o sztucznej inteligencji, zwłaszcza w powieści: *Golden Flee* (uznanej przez krytyka Orsona Scotta Carda w „The Magazine of Fantasy & Science Fiction” za powieść roku), która zdobyła nagrodę Aurora, *The Terminal Experiment* (uhonorowanej nagrodą Science Fiction and Fantasy Writers of America’s Nebula Award for Best Novel of the Year), nominowanej do nagrody Hugo powieści *Factoring Humanity*, nominowanej do nagrody Hugo powieści *Calculating God* (która była numerem pierwszym na liście bestsellerów branżowego czasopisma sf *Locus*) i właśnie wydanej, swojej trzynastej powieści, *Hominids*, która zajmuje się kwantowo-mechanicznym pochodzeniem świadomości. Według agencji Reutera był pierwszym pisarzem sf, który miał witrynę WWW; w sprawie dalszych informacji na temat Roba i jego książek warto odwiedzić tę ogromną witrynę pod adresem [www.sfwriter.com](http://www.sfwriter.com).

Read Mercer Schuchardt jest profesorem studiów medialnych w Marymount Manhattan College w Nowym Jorku. Jest także redaktorem i autorem tekstów w magazynie *Regeneration Quarterly*, założycielem CLEAVE: The Counter Agency ([www.cleave.com](http://www.cleave.com)) i wydawcą witryny *Metaphilm* ([www.metaphilm.com](http://www.metaphilm.com)) poświęconej interpretacji sztuki filmowej. W roku 2003 w wydawnictwie Spence Publishing ukazały się jego książki *Metaphilm: Seers and Silver Screen* oraz *The Disappearance of Women: Technology, Pornography, and the Obsolescence of Gender*. On i jego żona są prywatnymi nauczycielami piątki swoich dzieci w Jersey City, w stanie New Jersey. Można skontaktować się z nim pod adresem: [read@cleave.com](mailto:read@cleave.com).

Lyle Zynda uzyskał tytuł doktorski w Princeton University w 1995 roku. Po roku pracy na politechnice Caltech objął obecne stanowisko na wydziale filozofii w Indiana University South Bend (IUSB), gdzie jest teraz profesorem nadzwyczajnym. Dr Zynda specjalizuje się w filozofii nauki, filozofii umysłu, psychologii poznania, epistemologii, metafizyce i logice. Publikował w czasopismach o międzynarodowej randze, takich jak *Synthese*, *Philosophy of Science* i *Philosophical Studies*. Ponadto okresowo prowadzi w IUSB wykład po tytule „Filozofia, nauka i science fiction”.