Po piśmie: polityka, sztuka i człowiek w epoce przeżyć

AUTOR

Fundacja Dobre Państwo

STRESZCZENIE / ABSTRACT

Artykuł "Po piśmie: polityka, sztuka i człowiek w epoce przeżyć" bada głębokie przemiany społeczne, kulturowe i polityczne, które zachodzą w dobie post-piśmiennej. Koncentruje się na koncepcji "dwujęzyczności", czyli zdolności do łączenia racjonalnych argumentów z językiem emocji, jako kluczowej dla przetrwania w nowej rzeczywistości. Analizuje, jak polityka ewoluuje w kierunku spektaklu i immersyjnych doświadczeń, a sztuka przyjmuje rolę laboratorium testującego nowe formy życia społecznego i konstytucji. Podkreśla ryzyko utraty języka argumentów oraz potrzebę budowania instytucji wspierających dwujęzycznego obywatela, zdolnego do aktywnego uczestnictwa w życiu publicznym.

The article "After Writing: Politics, Art, and the Human in an Age of Experience" explores the profound social, cultural, and political transformations taking place in the post-literate era. It focuses on the concept of "bilingualism," or the ability to combine rational arguments with the language of emotion, as crucial for survival in the new reality. It analyzes how politics is evolving toward spectacle and immersive experiences, and art is taking on the role of a laboratory for testing new forms of social life and constitution. It highlights the risk of losing the language of argument and the need to build institutions that support bilingual citizens capable of active participation in public life.

Wróćmy do figury dwujęzyczności. Nie jest to jednak kompromis, w którym obie strony odchodzą z połową łupu, lecz model polis, gdzie pismo odpowiada za pamięć długiego czasu i kontrolę reguł, a przymiotniki za energię wspólnego przeżywania i mobilizację do działania. Jeśli wygramy tylko po jednej stronie, przegramy na obu. Pismo bez przymiotników zamieni się w katechizm, którego nikt nie czyta; przymiotniki bez pisma w karnawał, który nie umie policzyć śmieci po własnej zabawie. Sokrates ostrzegał, że „życie nieprzemyślane nie jest warte życia”. Dziś trzeba do tego dopisać, że życie nieprzeżywane nie jest życiem, tylko archiwum.

> Zadanie naszej epoki jest zatem podwójne: rozumieć, co się z nami dzieje, i jednocześnie dbać o to, jak to się dzieje. Jeśli uda nam się utrzymać to fundamentalne napięcie, będziemy mogli śmiało przejść do części czwartej, gdzie opiszę konkretne instrumentarium badań i wdrożeń. Znajdą się tam protokoły mierzenia A/P w instytucjach, standardy jawności algorytmów wpływających na decyzje publiczne, modele finansowania nisz pisma oraz program „szkoły długiego czasu” z harmonogramem pilotażu. A po drodze opowiem, dlaczego najodważniejszą polityką kulturalną XXI wieku jest ufundowanie kilku świetnych pracowni ciszy. Gdy pytamy, czy sztuka stanie się polityką, a polityka sztuką, trafiamy w samo serce paradoksu naszej kultury przymiotników. Oba te światy sięgają bowiem po identyczny zestaw narzędzi: dramaturgię, reżyserię emocji, budowanie immersyjnych doświadczeń i precyzyjne zarządzanie aurą.

SŁOWA KLUCZOWE

dwujęzyczność, epoka przeżyć, polityka jako opera, sztuka jako konstytucja, społeczeństwo spektaklu, reżyseria emocji, immersyjne doświadczenia, post-piśmienna, myślenie rzeczownikowe, protokoły mierzenia A/P, pracownie ciszy, szkoły długiego czasu, technologie VR, teatr partycypacyjny, laboratorium konstytucyjne

Pismo i przymiotniki: konflikt postpiśmienności

Wróćmy do figury dwujęzyczności. Nie jest to jednak kompromis, w którym obie strony odchodzą z połową łupu, lecz model polis, gdzie pismo odpowiada za pamięć długiego czasu i kontrolę reguł, a przymiotniki za energię wspólnego przeżywania i mobilizację do działania. Jeśli wygramy tylko po jednej stronie, przegramy na obu. Pismo bez przymiotników zamieni się w katechizm, którego nikt nie czyta; przymiotniki bez pisma w karnawał, który nie umie policzyć śmieci po własnej zabawie.

Sokrates ostrzegał, że „życie nieprzemyślane nie jest warte życia”. Dziś trzeba do tego dopisać, że życie nieprzeżywane nie jest życiem, tylko archiwum. Zadanie naszej epoki jest zatem podwójne: rozumieć, co się z nami dzieje, i jednocześnie dbać o to, jak to się dzieje. Jeśli uda nam się utrzymać to fundamentalne napięcie, będziemy mogli śmiało przejść do części czwartej, gdzie opiszę konkretne instrumentarium badań i wdrożeń. Znajdą się tam protokoły mierzenia A/P w instytucjach, standardy jawności algorytmów wpływających na decyzje publiczne, modele finansowania nisz pisma oraz program „szkoły długiego czasu”

z harmonogramem pilotażu. A po drodze opowiem, dlaczego najodważniejszą polityką kulturalną XXI wieku jest ufundowanie kilku świetnych pracowni ciszy.

Postpiśmienność: sztuka redefiniuje politykę

Gdy pytamy, czy sztuka stanie się polityką, a polityka sztuką, trafiamy w samo serce paradoksu naszej kultury przymiotników. Oba te światy sięgają bowiem po identyczny zestaw narzędzi: dramaturgię, reżyserię emocji, budowanie immersyjnych doświadczeń i precyzyjne zarządzanie aurą. W epoce pisma różnica była jeszcze czytelna – sztuka opowiadała o światach możliwych, podczas gdy polityka redagowała świat realny. W czasach oralnych było jeszcze inaczej, gdyż pieśń i mit stanowiły jeden, nierozerwalny akt religijny, artystyczny i polityczny, a Homer był jednocześnie poetą i archiwistą greckiej polis. Nasza epoka post-piśmienna przypomina w tym sensie powrót do tamtej ustnej wspólnoty, tyle że z globalnym mikrofonem w dłoni i miliardami widzów przed ekranami.

Sztuka przyszłości będzie dzierżyć klucz do polityki, ponieważ to ona projektuje „mapy rzek przeżyć", w których obywatele uczą się, jakie emocje są publicznie dostępne i jak można je przeżywać zbiorowo. Jeśli instalacja VR potrafi w kilka minut wywołać empatię wobec uchodźców silniejszą niż dziesięć opasłych raportów ONZ, oznacza to, że estetyka staje się kluczowym instrumentem publicznej debaty. Joseph Beuys twierdził, że „każdy człowiek jest artystą", a dziś należałoby to zdanie uzupełnić: „i każdy polityk jest performerem". Spektakl, który Guy Debord opisał pół wieku temu, przestał być jedynie krytyką kapitalizmu konsumpcyjnego, a stał się precyzyjnym opisem mechaniki władzy, w której obraz i przeżycie mają znacznie większą moc niż argument i procedura.

Polityka przyszłości, o ile nie zmienimy reguł gry, stanie się sztuką totalną. Kampania wyborcza nie jest już programem, lecz kolejnym sezonem serialu; lider polityczny to showrunner, który zarządza cliffhangerami, zwrotami akcji i dramaturgią społeczną. Pojęcie „sztuki rządzenia" odzyskuje swoje dosłowne, a nie metaforyczne znaczenie. Nie jest to jednak pochwała, lecz poważne ostrzeżenie. Jeśli w tej grze zabraknie kontrapunktu w postaci języka argumentów, zostaniemy bez reszty wciągnięci w wieczny spektakl, w którym suweren nie jest już obywatelem, lecz bierną publicznością.

Ten ruch działa jednak w obie strony. Sztuka przyszłości, aby zachować jakikolwiek sens, będzie musiała odzyskać swoją funkcję polityczną. Samo wywoływanie emocji już nie wystarczy, bo emocji na co dzień dostarczają nam platformy streamingowe – taniej, szybciej i skuteczniej. Prawdziwa sztuka będzie musiała wytrącać odbiorcę z komfortu przeżycia i prowadzić go ku refleksji nad regułami otaczającej go gry. W tym sensie stanie się polityką, ponieważ będzie jedyną przestrzenią, gdzie można mówić o systemie bez konieczności podporządkowania się jego logice. Artysta przyszłości nie tylko maluje czy komponuje; on

projektuje sytuacje, które udowadniają, że rzeczywistość mogłaby wyglądać zupełnie inaczej. To czysta polityka, tyle że prowadzona językiem estetyki.

Czy zatem granica między tymi sferami całkowicie się zatrze? Raczej wyłoni się nowa zasada ich współistnienia. Polityka będzie musiała udawać sztukę, by pozostać skuteczną, a sztuka będzie musiała przejąć obowiązki polityki, by pozostać konieczną. Ostateczny los tej relacji zależy wyłącznie od nas: czy zbudujemy procedury i instytucje, które wymuszą na polityce drugą, rzeczownikową warstwę opartą na argumentach, a jednocześnie damy sztuce wolność kontestowania dominujących przymiotników. Bez tego grozi nam symbioza absolutna: polityka jako reality show, sztuka jako ministerstwo propagandy, a obywatel jako kurator własnej iluzji.

Jeśli jednak utrzymamy to napięcie, możliwy jest zupełnie inny scenariusz. Sztuka jako laboratorium przyszłych form wspólnoty, polityka jako sztuka negocjowania reguł, a obywatel jako dwujęzyczny uczestnik życia publicznego, biegle posługujący się zarówno językiem przeżyć, jak i argumentów. Byłby to triumf nie jednego pola nad drugim, lecz powrót do najstarszej intuicji polis: że piękno i sprawiedliwość są siostrami, a ich rozdzielenie to tylko chwilowy wynalazek epok pośrednich.

Polityka jako opera: erozja demokracji

Wyobraźmy sobie politykę przyszłości jako wielką operę – monumentalne widowisko, w którym dramaturgia afektu deklasuje chłodną deliberację, a widz staje się częścią scenografii. To nie jest ozdobna metafora, lecz opis realnej struktury władzy. Każde wybory stają się premierą sezonu, każdy lider primadonną lub tenorem, każdy kryzys arią rozpaczy, a każdy sojusz miłosnym duetem albo zdradzieckim tercetem. Już dziś kampanie wyborcze przypominają telewizyjne show, gdzie zamiast argumentu mamy „setkę”, zamiast raportu – viral, a zamiast programu wyskakuje mem. Jeśli przyszłość bez reszty podda się tej logice, doprowadzi tę tendencję do absolutnej skrajności.

W polityce operowej obywatel przestaje być podmiotem, a staje się publicznością. Widz już nie głosuje, lecz reaguje: brawami, gwizdami, lajkami. Instytucje publiczne, które w epoce pisma opierały się na archiwum i procedurze, teraz zamieniają się w kulisy – niewidoczną infrastrukturę, która ma nie przeszkadzać w spektaklu. Guy Debord ostrzegał, że w społeczeństwie spektaklu, czyli w świecie zdominowanym przez obrazy, to, co rzeczywiste, staje się obrazem, a obraz rzeczywistością. W operze politycznej rzeczywistość jest komponowana jak partytura: kryzys finansowy to dramat smyczków, negocjacje międzynarodowe to aria barytonu, a katastrofa klimatyczna staje się monumentalnym chórem w tle – stale obecnym, lecz nigdy nierozstrzygniętym.

Paradoks polega na tym, że polityka jako opera bywa niezwykle skuteczna w mobilizowaniu emocji i budowaniu chwilowej jedności. Jak stadion, który wspólnie śpiewa hymn, tak naród w operze politycznej może odzyskać poczucie wspólnoty, które zniknęło w chłodnych tabelach Excela. Cena jest jednak wysoka. Argument znika, bo aria nie musi niczego dowodzić; wystarczy, że wzrusza. Jeśli przyszłość podąży wyłącznie tą drogą, władza stanie się sztuką totalną – reżyserią percepcji, w której prawda jest już tylko kwestią poprawnej intonacji.

Sztuka jako konstytucja: projektowanie wspólnoty

W kontrze do politycznej opery możemy wyobrazić sobie sztukę, która przejmuje obowiązki konstytucji. Nie chodzi tu o naiwną wizję, w której artyści zaczną pisać ustawy, lecz o scenariusz, gdzie sztuka staje się jedynym polem, na którym praktykuje się alternatywność reguł. Konstytucja jest przecież aktem założycielskim wspólnoty, dokumentem mówiącym, kim jesteśmy i jakie ramy nas obowiązują. Sztuka przyszłości, jeśli ma zachować jakikolwiek sens, będzie musiała pełnić podobną rolę: tworzyć przestrzenie, w których testuje się nowe, nieoczywiste formy życia zbiorowego.

Przykłady tego zjawiska już istnieją i nie są wcale niszowe. Instalacje VR Alejandro Iñárritu, takie jak „Carne y Arena”, nie tylko wywołują powierzchowną empatię wobec migrantów. One uczą, że granica państwa może być przeżywana jako doświadczenie cielesne, a nie tylko suchy zapis w kodeksie. Spektakle partycypacyjne, w których widz staje się współtwórcą reguł gry, to w istocie mikrokonstytucje; tu i teraz decydujesz, jak działa wspólnota, i natychmiast doświadczasz konsekwencji. Nawet gra komputerowa może być symulacją konstytucji, pozwalając przećwiczyć warianty reguł i zobaczyć, jak drobna zmiana w kodzie fundamentalnie przekształca życie społeczne.

Sztuka jako konstytucja nie rywalizuje z prawem, lecz je poprzedza. Jest laboratorium, w którym obywatel uczy się, że świat mógłby wyglądać inaczej. Hannah Arendt pisała, że polityka zaczyna się tam, gdzie rodzi się zdolność do nowego początku. W epoce przymiotników, w której żyjemy, tę rolę przejmuje sztuka, nie jako ozdoba, ale jako fabryka początków. Polityka, uwikłana w operę bieżących emocji, nie ma czasu na myślenie o alternatywie; sztuka, jeśli tylko zachowa niezależność, może tę alternatywę trenować.

Najbardziej realistyczny scenariusz nie jest ani czystą operą, ani czystą konstytucją, lecz zderzeniem i symbiozą obu tych sił. Polityka będzie musiała korzystać z dramaturgii, by być skuteczną, a sztuka z procedur, by być istotną. W wersji idealnej twórczość artystyczna staje się szkołą konstytucyjnej wyobraźni, a polityka, choć wciąż operowa, musi odpowiadać na pytania wywołane przez te artystyczne laboratoria. W wersji pesymistycznej to polityka przechwyci sztukę, czyniąc z niej jedynie dekorację dla swojego spektaklu, a sztuka, w obronie własnej, ucieknie w estetyczny eskapizm. To, która z tych wersji zwycięży, zależy od

instytucji, które stworzymy dzisiaj. Jeśli damy sztuce rolę autonomicznego laboratorium reguł, stanie się ona konstytucją przyszłości. Jeśli nie, polityka zamieni ją w orkiestrę grającą tło do arii swoich liderów.

Jeśli konstytucja jest dokumentem ustanawiającym ramy wspólnoty, to sztuka przyszłości może pełnić podobną rolę – nie przez zapisywanie paragrafów, lecz przez testowanie scenariuszy życia zbiorowego. W tej funkcji sztuka nie jest dodatkiem ani dekoracją, lecz eksperymentem ustrojowym prowadzonym językiem emocji, form i wyobraźni. Dobrym przykładem jest wspomniana instalacja Alejandro González Iñárritu „Carne y Arena". To doświadczenie wirtualnej rzeczywistości, w którym widz staje się uczestnikiem nocnej przeprawy migrantów przez pustynię. Technologia VR nie służy tu rozrywce, lecz rekonfiguracji politycznego przeżycia granicy: obywatel kraju przyjmującego staje się na chwilę migrantem, odczuwa strach, zmęczenie i bezbronność. To nie raport ani manifest – to mikrokonstytucja, w której testujemy, co znaczy „prawo do bezpieczeństwa" z perspektywy odwróconej roli. Podobnie działają projekty grupy Forensic Architecture, która łączy sztukę, naukę i prawo, by rekonstruować naruszenia praw człowieka. Ich prace to hybryda dokumentu i instalacji, a jednocześnie prototyp instytucji, pokazujący, jak mogłaby wyglądać konstytucja oparta na obrazie, dźwięku i analizie przestrzennej, a nie tylko na tekście.

W teatrze XX wieku Brecht chciał uczynić widza krytycznym obserwatorem. W XXI wieku idziemy o krok dalej: teatr partycypacyjny nie tylko „przerywa iluzję", lecz pozwala widzowi realnie wpływać na bieg spektaklu. Projekty grupy Rimini Protokoll angażują „ekspertów życia codziennego" – zwykłych ludzi z doświadczeniem uchodźczym, zawodowym, społecznym – i czynią z nich aktorów. Widzowie stają się współuczestnikami procesu decyzyjnego: muszą głosować, negocjować, podejmować wybory. To sceniczne mikrodemokracje, które uczą, że każda wspólnota wymaga reguł, a reguły wymagają świadomego aktu ich tworzenia. Gry komputerowe, często traktowane jako banalna rozrywka, są w rzeczywistości jednym z najpotężniejszych laboratoriów konstytucyjnych. W grze „Democracy" wcielamy się w rząd i uczymy się, jak decyzje fiskalne wpływają na poparcie społeczne. W „Papers, Please" codzienna praca celnika staje się ćwiczeniem z bycia trybikiem w totalitarnym systemie. Gry nie tylko symulują prawo, ale też pozwalają doświadczyć jego konsekwencji na własnej skórze, stając się emocjonalnym kodeksem.

W świecie anglojęzycznym sztuka-konstytucja często opiera się na indywidualnej wolności i praktykach oddolnych. Artyści i aktywiści wykorzystują instalacje czy performans do krytyki władzy i korporacji, a celem jest poszerzenie wolności jednostki, jak w twórczości Ai Weiweia, który łączy instalację z manifestem politycznym, testując granice cenzury. W Rosji i kontekście postsowieckim sztuka konstytucyjna bywa bardziej demaskatorska. Prace Pussy Riot czy Teatru.doc pokazują, jak performans może być aktem politycznym obnażającym fasadowość instytucji. To sztuka w roli trybunału obywatelskiego. W Chinach państwo samo wykorzystuje sztukę i nowe technologie jako narzędzie edukacji zbiorowej, choć w podziemiu artystycznym pojawiają się projekty krytyczne, testujące alternatywne reguły wspólnoty w języku metafory. W Polsce natomiast tradycja sztuki jako konstytucji ma mocny wymiar rytuału wspólnotowego. Teatr

obywatelski, performansy uliczne podczas protestów czy instalacje Joanny Rajkowskiej pełnią rolę laboratorium pamięci zbiorowej, co jest echem dawnej roli literatury w czasach zaborów i komunizmu.

Sztuka przyszłości stanie się więc konstytucją na dwa sposoby. W wersji systemowej – jako narzędzie edukacji i formowania postaw, czasem pod auspicjami państwa. W wersji krytycznej – jako laboratorium alternatywnych reguł, w którym można doświadczyć innej wspólnoty, innego prawa, innej wrażliwości. W obu przypadkach sztuka nie jest luksusem, lecz przestrzenią konstytucyjnego ćwiczenia. A od tego, który z tych nurtów przeważy, zależy, czy polityka przyszłości będzie operą bez kontrapunktu, czy też znajdzie w sztuce równorzędnego partnera do rozmowy.

Pismo i postpiśmienność: nowe paradygmaty

Każda rewolucja w komunikacji jest zarazem rewolucją w człowieczeństwie, bowiem każda z nich narzuca własny reżim prawdy, własną architekturę czasu i własną definicję człowieka. Świat oralności pierwotnej był światem pamięci wspólnotowej, w którym „prawdziwe” oznaczało tyle, co „zapamiętane i powtarzane przez pokolenia”. Prawda miała charakter rytualny, uświęcony tradycją i autorytetem starszyzny, a czas, zamiast biec naprzód, krążył w cyklach wyznaczanych rytmem przyrody i kalendarzem świąt. W tym porządku człowiek był istotą wspólnoty, a jego istnienie trwało tak długo, jak długo niósł się jego głos i powracało echo.

A potem nadeszło pismo i wywróciło ten świat do góry nogami. Zapis linearny, trwały i zewnętrzny wobec ludzkiego ciała, stał się fundamentem logiki, prawa i nauki. Walter Ong, badacz tej transformacji, pisał o „drugiej oralności” jako o powrocie słowa mówionego, które jednak zostało już na zawsze przefiltrowane przez doświadczenie pisma. To właśnie pismo narzuciło nam „myślenie rzeczownikowe”: świat przestał być strumieniem zdarzeń, a stał się uporządkowanym katalogiem bytów, które można zdefiniować i sklasyfikować. Prawda zyskała charakter dowodowy, czas stał się linearną strzałą, a historia – opowieścią możliwą do zapisania. Przede wszystkim jednak człowiek stał się jednostką, która odkryła swoje „ja”, wyodrębnione z plemiennej całości. Bez pisma nie byłoby ani logiki Arystotelesa, ani Deklaracji Praw Człowieka.

Tyle że ten porządek właśnie się rozpada. Wkraczamy w epokę post-piśmienną, w której dominującym medium staje się obraz, dźwięk i immersyjne doświadczenie. Nie oznacza to, że pismo znika – ono zmienia swoją funkcję. Z narzędzia codziennej komunikacji staje się formą higieny epistemicznej, czyli intelektualną kotwicą, potrzebną, by nadać sens nieustannemu strumieniowi przeżyć. Prawda przestaje być kwestią zgodności sądu z rzeczywistością, a staje się pytaniem o intensywność i autentyczność doznania. Czas ulega fragmentaryzacji, rozciągając się w równoległych strumieniach narracji – od gier, przez seriale, po wiralowe

wideo. W tym świecie człowiek przeistacza się w operatora przymiotników: istotę, która definiuje się nie przez to, co wie lub posiada, lecz przez jakość i paletę swoich doznań.

Stoimy zatem na ostrym zakręcie antropologicznym. „Homo sapiens" powoli ustępuje miejsca „Homo experientiae" – człowiekowi doświadczenia. I tu właśnie kryje się odpowiedź na pytanie, dlaczego człowiek w epoce „po piśmie" tak fundamentalnie się zmienia. Jego aparat poznawczy, emocjonalny i społeczny kształtuje się w środowisku, które premiuje nie analityczne pytanie „dlaczego?", lecz immersyjne pytanie „jak?". A to nieuchronnie zmienia zarówno jego zdolność do myślenia, jak i jego miejsce w nowej wspólnocie.

Postpiśmienność: nowa psychika i relacje społeczne

Epoka postpiśmienna nie jest jedynie techniczną wymianą nośnika informacji, lecz głębokim przemeblowaniem ludzkiej psychiki i samej tkanki wspólnoty. To nie technologia sama w sobie jest tu aktorem, ale sposób, w jaki rzeźbi ona nasz aparat uwagi, emocji i tożsamości. Marshall McLuhan, prorok ery mediów, przypominał, że medium nie tylko przenosi treść, lecz przeobraża całe środowisko percepcyjne. A skoro owo środowisko jest, jak twierdził, „drugim ciałem człowieka", to w epoce obrazów, immersji i algorytmów zmienia się również sam człowiek.

Najbardziej jaskrawa zmiana dotyczy sfery emocji. W psychologii konstruktywistycznej Lisa Feldman Barrett dowodzi, że emocje nie są prostymi reakcjami biologicznymi, lecz złożonymi konstrukcjami poznawczymi, które zależą od konceptów, jakimi dysponujemy. Jeżeli jednak nasze koncepty dostarczane są nie przez książki i rozmowy, lecz przez niekończące się feedy wideo, memy i algorytmy rekomendacji, to zmienia się sama gramatyka przeżywania. Człowiek postpiśmienny reaguje szybciej, intensywniej, ale zarazem ubożej, ponieważ jego słownik emocjonalny składa się częściej z binarnych etykiet („super/tragiczne", „hot/cringe") niż z subtelnych, literackich rozróżnień. W efekcie rośnie nasza zdolność do natychmiastowej empatii, a maleje zdolność do długiego, cierpliwego współodczuwania.

Psychologicznym kosztem tego stanu jest krótkowzroczność afektywna. Niezwykle łatwo jest uruchomić współczucie wobec ofiary nagłej tragedii pokazanej w dynamicznym obrazie; znacznie trudniej wzbudzić troskę o przyszłe pokolenia czy abstrakcyjne wskaźniki klimatyczne. Empatia staje się intensywna, lecz punktowa i lokalna, a przez to politycznie podatna na manipulację.

W epoce pisma tożsamość, nasze „ja", była konstruktem linearnym. Autobiografia, dziennik, pamiętnik – to formy narracyjne, w których człowiek uczył się myśleć o sobie jako o spójnej ciągłości. W epoce postpiśmiennej tożsamość staje się płynna, multiplikowana i starannie kuratorowana. Profile w mediach społecznościowych, awatary w grach czy persony w wirtualnej rzeczywistości to nie tyle maski, ile

równoległe, pełnoprawne inkarnacje. Psychologia Williama Jamesa, który już w XIX wieku pisał o „ja materialnym, społecznym i duchowym", powraca w skali globalnej. Człowiek postpiśmienny żyje wieloma życiami naraz, a granica między nimi jest niebezpiecznie cienka.

Społecznym efektem jest nowa forma wspólnoty, w której „wszyscy przeżywają życie wszystkich". Przeżycia innych, transmitowane w czasie rzeczywistym, stają się moim doświadczeniem, a moje jest natychmiast cudzym. Wspólnota nie jest już oparta na pamięci wspólnej (jak w oralności) ani na umowie prawnej (jak w piśmie), lecz na synchronizacji afektów.

Skoro to afekt spaja wspólnotę, polityka i gospodarka muszą przejąć rolę inżynierów przeżywania. Shoshana Zuboff opisała kapitalizm inwigilacji, który przerabia ludzkie doświadczenia na dane predykcyjne i sprzedaje je jako towary przyszłych zachowań. W epoce postpiśmiennej możemy mówić o zjawisku jeszcze głębszym: kapitalizmie przeżyć, w którym walutą stają się nie tylko dane, lecz same jakości emocjonalne. Platformy cyfrowe rywalizują już nie o nasze opinie, lecz o naszą uwagę i o „przymiotniki", które z nami rezonują. Społeczeństwo w takim układzie staje się patokracją, czyli systemem opartym na rządach pathos. Nie chodzi o to, że ludzie są bardziej emocjonalni niż dawniej, lecz o to, że instytucje systemowo nagradzają emocję silniejszą od argumentu. W konsekwencji demokracja ryzykuje przeobrażenie się w permanentny plebiscyt przeżyć, w którym wygrywa ten, kto wzbudzi intensywniejszy afekt.

Najciekawszy aspekt dotyczy jednak naszej relacji z przyszłością. Pismo, jako medium z natury linearne, uczyło myśleć w długich ciągach przyczynowo-skutkowych, pisać kroniki, kodeksy i wieloletnie plany. W epoce przymiotników przyszłość zanika, ponieważ nie daje się jej przeżyć „tu i teraz". Psychologia decyzji pokazuje, że im bardziej obrazowy i namacalny jest bodziec, tym silniej na nas oddziałuje. Przyszłość, z definicji abstrakcyjna i niewidzialna, w tej konkurencji zawsze przegrywa. Dlatego epoka postpiśmienna rodzi fundamentalny paradoks: rośnie nasza empatia wobec jednostki w teraźniejszości, a jednocześnie maleje troska o wspólnotę w przyszłości.

Kapitalizm przeżyć: ekonomia doświadczeń

Skoro epoka postpiśmienna demoluje naszą psychikę i tożsamość, to jej wstrząsy muszą zburzyć także fundamenty gospodarki. W logice klasycznego kapitalizmu walutą była praca materialna i produkcja dóbr. W jego industrialnej odsłonie – maszyny, fabryki i logistyka. W erze informacyjnej – dane i wiedza. Dziś, w epoce postpiśmiennej, wyłania się zupełnie nowa baza: przemysł przeżyć. Nie liczy się już tylko to, co posiadamy, ani nawet to, co wiemy. Kluczowe staje się to, co czujemy – i z jaką intensywnością.

Już w latach 70. Alvin Toffler wieszczył, że po rolnictwie i przemyśle nadejdzie „trzecia fala" cywilizacji usług i informacji. Dziś dopisujemy do tej prognozy kolejny rozdział: „czwartą falę", czyli cywilizację

doznań. Widać ją gołym okiem w strukturze rynków: streaming, gaming, VR, turystyka doświadczeń czy coaching emocjonalny nie sprzedają już przedmiotów ani nawet danych. Sprzedają uczucia opakowane w cyfrową formę. Chińskie raporty o internecie, gdzie ponad 95% użytkowników konsumuje krótkie wideo, są tego brutalnym potwierdzeniem. Nie chodzi o rozrywkę, lecz o to, że „pakiety emocjonalne" – minuta śmiechu, chwila wzruszenia, dawka ekscytacji – stały się głównym towarem. W tej nowej ekonomii dobra materialne stają się jedynie infrastrukturą przeżyć (telefon nie jest urządzeniem, lecz portalem do emocji), a wiedza surowcem do produkcji afektu (algorytmy nie uczą się prawdy, lecz tego, co wzbudza reakcję).

Automatyzacja metodycznie wypycha człowieka z kolejnych obszarów pracy. To, co dla niego pozostaje, nie jest już klasycznym „trudem" ani nawet „usługą", lecz zarządzaniem przeżyciami. Influencer, trener mindfulness, projektant gier czy kurator treści to nowe profesje, które w swojej funkcji przypominają starożytnych kapłanów: ich zadaniem jest dostarczanie wspólnocie jakości emocjonalnych, podczas gdy roboty i algorytmy zajmują się przyziemną „produkcją". Tu odsłania się dramatyczny paradoks. Można bowiem dekretem zapewnić dochód podstawowy, ale nie da się ustawą zagwarantować sensu podstawowego. Problem pracy w epoce postpiśmiennej nie polega więc na jej braku, lecz na braku odpowiedzi na pytanie „po co?". Jeśli dawniej człowiek odnajdywał sens w wysiłku i wytwórczości, dziś musi go szukać w twórczości i przeżywaniu. To tłumaczy eksplozję popularności rytuałów samorozwoju czy festiwali – to nie jest już rozrywka, to nowa ekonomia sensu.

Shoshana Zuboff w swoim opisie kapitalizmu nadzoru, który przechwytuje nasze dane, by sprzedawać prognozy zachowań, zatrzymała się o krok za wcześnie. Epoka postpiśmienna idzie dalej: ona nie tylko przewiduje, ale automatyzuje nasze przeżycia. Algorytm nie tyle zgaduje, co obejrzę, ile aktywnie kształtuje, jakie emocje staną się dla mnie w ogóle dostępne. Jeśli, jak twierdzi Lisa Feldman Barrett, emocje są konstrukcjami poznawczymi, to algorytmy stają się architektami naszego wewnętrznego świata. To już nie jest nadzór. To inżynieria podmiotowości. W ten sposób technologia przejmuje funkcję, którą w epoce pisma pełniły instytucje kultury. Biblioteka uczyła, jakie pytania są ważne; algorytmiczny feed uczy, jakie emocje są modne. Różnica jest fundamentalna: książka była statyczna i wymagała aktywnego czytelnika, podczas gdy feed jest dynamiczny i karmi biernego odbiorcę. W rezultacie człowiek postpiśmienny ryzykuje utratę zdolności do samodzielnego rzeźbienia swojego „ja" – jego tożsamość jest kuratorowana przez niewidzialne mechanizmy rekomendacji.

Kapitalizm przemysłowy dzielił ludzi według dostępu do ziemi i kapitału. Kapitalizm informacyjny – według dostępu do wiedzy i technologii. Nadchodzący kapitalizm przeżyć wprowadzi nową, być może najgłębszą oś podziału: dostęp do jakości emocjonalnych. Elity zapewnią sobie bogatą paletę doświadczeń – egzotyczne podróże, immersyjne laboratoria, sztukę wysoką i spersonalizowane ścieżki rozwoju. Reszta społeczeństwa będzie musiała zadowolić się masową produkcją emocji o niskiej rozdzielczości: prostymi filmikami, schematycznymi grami i gotowymi pakietami afektu z cyfrowej taśmy produkcyjnej. To coś

więcej niż nierówność ekonomiczna. To nierówność sensu, w której nie każdy będzie miał równe szanse na głębię i złożoność własnego życia.

Postpiśmienność: redefinicja prawdy, nauki, kultury

Najgłębsze wstrząsy epoki postpiśmiennej uderzają nie tylko w gospodarkę i politykę, lecz w sam fundament naszego rozumienia prawdy i wiedzy. To tutaj właśnie objawia się największy paradoks naszych czasów: narzędzia, które powołaliśmy do życia, aby zwielokrotnić dostęp do informacji, zaczynają metodycznie rozpuszczać samo pojęcie prawdy.

W kulturze pisma prawda była kategorią logiczną, niemal architektoniczną. Słowo, raz zapisane i utrwalone, stawało się obiektem, który można było porównać z rzeczywistością, zweryfikować, obalić. W kulturze postpiśmiennej prawda traci swój binarny charakter – ostre rozróżnienie na „prawdę" i „fałsz" – a staje się jakością przeżycia. Obowiązuje nowa zasada: co przeżyte, to prawdziwe, nawet jeśli jest kompletną fikcją. To dlatego fake newsy czy symulacje VR potrafią wywoływać skutki bardziej realne niż fakty. Oddziałują bowiem bezpośrednio na emocje i ciało, zyskując w ten sposób status „prawdziwości doświadczalnej".

Już Jean Baudrillard pisał o symulakrach, czyli obrazach, które nie odnoszą się do żadnej rzeczywistości, lecz tworzą własną, często bardziej przekonującą niż oryginał. Dzisiejsze deepfake'i i wirtualne światy są precyzyjną materializacją tej proroczej wizji. „W epoce symulakrów – pisał filozof – znak nie ukrywa już rzeczywistości, lecz ukrywa fakt, że rzeczywistość w ogóle się nie liczy". W kulturze postpiśmiennej ten proces przestaje być filozoficzną abstrakcją, a staje się naszą codziennością.

Nowoczesna nauka wyrosła na fundamencie pisma: na możliwości precyzyjnego zapisu eksperymentów, porównywania wyników, budowania łańcuchów dedukcji i falsyfikacji. Karl Popper definiował ją jako system hipotez i ich nieustannych, krytycznych obaleń. Jednak w epoce postpiśmiennej obiektywne metody przegrywają z percepcją przeżyć. Jeśli odbiorca za prawdziwe uznaje to, co rezonuje z jego zmysłami, to metoda naukowa jawi się jako „sucha", „zimna", wręcz „nieludzka". Pojawia się ryzyko, że nauka zostanie zdegradowana do roli jednej z wielu „narracji przeżyć", postawionej na równi z przekazem mistycznym czy doznaniem estetycznym. Chińscy badacze zauważają, że w świecie przesyconym obrazem autorytet nauki słabnie, jeśli nie potrafi ona przełożyć swoich wyników na język angażujących doświadczeń. To tłumaczy, dlaczego najskuteczniejsi popularyzatorzy nauki stają się bardziej performerami niż nauczycielami.

Walter Benjamin, analizując dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej, pisał o utracie „aury" – tej unikalnej, jednorazowej obecności obiektu w czasie i przestrzeni. W epoce cyfrowej aura zanika niemal całkowicie. Oryginał od kopii różni się co najwyżej rozdzielczością. Nową „aurą" staje się intensywność przeżycia, jakie dzieło jest w stanie wywołać w odbiorcy. Sztuka przestaje być mową autora, a staje się

inżynierią afektu. Algorytmy AI komponują muzykę, malują obrazy i piszą wiersze, które potrafią poruszyć. Autentyczność dzieła traci na znaczeniu, bo liczy się nie „kto" stworzył, lecz „jakie" przeżycie zostało wygenerowane. To radykalnie przemeblowuje relację twórca–odbiorca. W świecie postpiśmiennym odbiorca staje się współtwórcą, ponieważ to jego emocje i reakcje są ostatecznym dziełem sztuki.

Filozofia epoki pisma była sztuką argumentu. Od Sokratesa, przez Arystotelesa i Kanta, aż po analityków XX wieku, jej mistrzowie tworzyli systemy myślowe, które można było czytać, analizować i poddawać krytyce. Filozofia ery postpiśmiennej staje się natomiast formą życia, a nie formą rozumowania. Jak pisze Dukaj, „największym filozofem będzie ten, kto żył w określony, odkrywczy sposób". Filozof nie będzie już autorem traktatu, lecz bohaterem przeżycia, które można współdzielić. Już Nietzsche przeczuwał tę zmianę, notując, że „myśl przychodzi, gdy ona tego chce, a nie gdy ja tego chcę". Filozofia jako przeżycie jest nieprzewidywalna, fragmentaryczna i nielogiczna – ale jest prawdziwa, bo została przeżyta.

Literatura i kino ery pisma opierały się na linearnych narracjach: miały początek, rozwinięcie i koniec. Epoka postpiśmienna preferuje mapy rzek przeżyć: gry komputerowe, światy VR, interaktywne seriale. Treść zależy od wyborów odbiorcy, a strukturą nie jest już fabuła, lecz sieć możliwych połączeń. To wymusza zupełnie inny typ myślenia – bardziej asocjacyjny, a mniej przyczynowo-skutkowy. W rezultacie nasza kultura traci zdolność do budowania wielkich, wspólnych opowieści, które spajały społeczeństwa. Zamiast wspólnych mitów mamy miliardy samotnych ścieżek w labiryncie indywidualnych przeżyć.

Dominacja przeżycia: erozja argumentu społecznego

Zmiana medium to nie jest zwykła ewolucja technologiczna – to sejsmiczna rekonfiguracja samego sposobu, w jaki ludzie istnieją razem. Marshall McLuhan ostrzegał, że „medium jest przekazem": nie tyle treść, co sama forma komunikacji rzeźbi nasze życie społeczne. Jeśli pismo stworzyło cywilizacje oparte na narracji i instytucjach, to epoka postpiśmienna rodzi społeczeństwa przeżyciowe, w których więzi, władza i konflikty układają się w konstelacje dotąd nieznane.

Epoka pisma budowała wspólnoty wokół długich, spójnych opowieści: mitów założycielskich, świętych ksiąg, programów politycznych. Wspólna lektura Biblii, konstytucji czy narodowych epopei tworzyła to, co Benedict Anderson nazwał „wyobrażonymi wspólnotami". W erze postpiśmiennej linearne narracje ustępują miejsca strumieniom przeżyć. Zamiast jednej, wspólnej powieści mamy miliardy spersonalizowanych feedów, a każdy z nas zamieszkuje własną, hermetyczną bańkę emocjonalną. Wspólnota ulega erozji, ponieważ znika „ten sam tekst", który moglibyśmy czytać razem, by się ze sobą nie zgodzić.

W takich warunkach polityka przestaje być debatą o faktach i programach, a staje się grą w transfer przeżyć. Polityk nie jest już autorem ustawy, lecz reżyserem emocjonalnego spektaklu, który ma rezonować w

świadomości wyborców. Zamiast logosu, czyli siły argumentu, i etosu, czyli autorytetu, decyduje pathos – zdolność do wzbudzania oburzenia, lęku czy współczucia. W efekcie demokracja dryfuje w stronę patokracji, w której rządzi nie demos (lud), lecz właśnie pathos (afekt). Rosyjscy medioznawcy piszą o „emocjonalnej suwerenności" jako zdolności państwa do kreowania masowych przeżyć cementujących władzę, a chińscy analitycy wskazują na rolę „emocjonalnej infrastruktury internetu", która organizuje emocje społeczne skuteczniej niż informacje.

Również tożsamość przechodzi fundamentalną transformację. W epoce pisma opierała się ona na przynależności do wspólnej narracji: bycia Polakiem, robotnikiem, katolikiem. Dziś tożsamość konstytuuje się jako unikalna konfiguracja przeżyć. Ktoś nie jest już po prostu kobietą, lecz „osobą, która doświadcza świata" jako biedna czarna lesbijka albo jako gracz z Europy Wschodniej. Każda taka konstelacja emocji staje się nieredukowalna, tworząc społeczeństwo miliarda jednostkowych „przeżyciowych ja". Polityka tożsamości nieuchronnie mnoży konflikty, bo w tej mozaice każdy jest jednocześnie ofiarą i opresorem w różnych, przecinających się wymiarach.

Epoka postpiśmienna gloryfikuje empatię, ale jest to empatia wybiórcza i krótkowzroczna. Z łatwością wczuwamy się w tych, którzy dzielą nasze przeżycia, lecz z trudem rozumiemy tych, którzy żyją inaczej. Empatia pozbawiona racjonalnej korekty prowadzi do moralnej krótkowzroczności: podejmujemy decyzje „tu i teraz" dla tych, których cierpienie widzimy na ekranie, kosztem tych, których nie widzimy – jak przyszłe pokolenia czy ofiary zmian klimatycznych. Jonathan Haidt trafnie zauważył, że rozum często pełni jedynie funkcję rzecznika prasowego dla naszych emocjonalnych intuicji. W epoce postpiśmiennej ta logika staje się logiką całych społeczeństw.

Co więcej, erozji ulega sam fundament demokracji: mit autonomicznego „ja", jednostki, która samodzielnie rozważa argumenty i podejmuje racjonalne decyzje. Jeśli algorytmy potrafią przewidzieć moje emocje i wybory lepiej niż ja sam, to co właściwie znaczy „moja decyzja"? Bez tej podmiotowej fikcji demokracja traci swoje uzasadnienie, a społeczeństwa mogą osuwać się w systemy oparte na algorytmicznym sterowaniu afektem, a nie na publicznej deliberacji.

Skoro nie łączy nas już wspólna opowieść, jedyną formą spoiwa stają się spektakle zbiorowych przeżyć. Festiwale muzyczne, transmisje sportowe, globalne kryzysy – to momenty, w których „wszyscy przeżywają wszystkich". Wspólnota nie jest już oparta na pamięci wspólnej, lecz na synchronizacji afektów. Dlatego wielkie widowiska, od igrzysk olimpijskich po premiery seriali na Netfliksie, nabierają rangi quasi-religijnych rytuałów, jednoczących nas w chwilowym, intensywnym, wspólnym doświadczeniu.

Postpiśmienność: nowa antropologia człowieka

Najbardziej dramatyczna przemiana epoki postpiśmiennej dokonuje się nie na peryferiach, lecz w samym epicentrum ludzkiego doświadczenia – w świadomości, tożsamości i strukturach psychicznych. To nie jest kolejna zmiana narzędzi komunikacji czy modelu gospodarki; to fundamentalne przesunięcie w samej definicji tego, kim jesteśmy. Sejsmiczne pęknięcie w architekturze duszy.

Epoka pisma zrodziła podmiot wewnętrzny, zdolny do autorefleksji. To Augustyn z Hippony, pierwszy speleolog jaskiń pamięci, naszkicował duszę jako wewnętrzną przestrzeń, w której człowiek spotyka siebie i Boga. To Kartezjusz wykuł z tego nowożytne „ja" – twardy rdzeń świadomości, który istnieje, ponieważ myśli. W epoce postpiśmiennej ten solidny monolit zaczyna się kruszyć. Tożsamość staje się płynna, wymienna, niemal przenoszalna jak plik danych. Człowiek doświadcza siebie nie jako stałego punktu odniesienia, lecz jako wzburzonego strumienia wrażeń. Jego „ja" nie jest już właścicielem przeżyć, lecz chwilową, niestabilną konfiguracją samych przeżyć. Nietzsche przeczuwał ten rozpad, pisząc: „Myśl przychodzi, gdy ona tego chce, a nie gdy ja tego chcę". Dziś można by to sparafrazować: „Przeżycie przychodzi, gdy ono tego chce, a nie gdy ja tego chcę". Tak rodzi się Uniwersalny Przeżywacz – istota, która nie posiada tożsamości, lecz zrzuca ją i przywdziewa niczym teatralny kostium.

Pismo stworzyło również pamięć zewnętrzną, obiektywną, pozwalającą zamrozić ulotne doświadczenie i przekazać je w niezmienionej formie. To ona stała się fundamentem nauki, historii i filozofii. Epoka postpiśmienna tę zamrażarkę doświadczeń rozpuszcza. W symulacjach VR czy niekończących się strumieniach mediów społecznościowych teraźniejszość staje się absolutna, a przeszłość i przyszłość kurczą się do roli pakietów danych, dostępnych na żądanie. Psychologia opisuje to jako **flow state**, stan przepływu, w którym człowiek traci poczucie upływu czasu i własnego ego. W naszej epoce **flow** z wyjątkowego uniesienia staje się stanem normatywnym, domyślnym trybem operacyjnym. W rezultacie jednostka traci narzędzia długofalowej orientacji, a jej biografia rozpada się na kolekcję oderwanych od siebie migawek.

Zmienia się także natura empatii. Epoka pisma rozwijała to, co można nazwać empatią strukturalną: zdolność wczuwania się w los innych dzięki powolnej lekturze wielkich narracji. Jak zauważała filozofka Martha Nussbaum, powieść XIX wieku była prawdziwą szkołą rozumienia cudzej perspektywy. Epoka postpiśmienna oferuje w zamian empatię symulacyjną. Wirtualna rzeczywistość, gry czy transmisje strumieniowe pozwalają przeżyć fragment cudzego życia „od środka". Doświadczenie to jest niezwykle intensywne, ale zarazem krótkotrwałe i fragmentaryczne. Nie buduje głębokiej, trwałej relacji, lecz oferuje serię szybkich, przelotnych utożsamień – rodzaj emocjonalnej turystyki.

Nawet nasza relacja z ciałem ulega redefinicji. Australijski performer Stelarc, głosząc, że ciało to „bezosobowa struktura ewolucji", którą należy przeprojektować pod potrzeby maszyn, okazał się prorokiem. Jego intuicja staje się codziennością, w której ciało przestaje być kotwicą tożsamości, a staje się interfejsem

do doświadczania. Rzeczywistość rozszerzona, biofeedback czy implanty modyfikują propriocepcję, czyli nasz wewnętrzny zmysł orientacji. Psychologia notuje coraz więcej zaburzeń tożsamości cielesnej, od derealizacji po poczucie istnienia „cyfrowego ducha" – świadomości częściowo rezydującej w sieci.

Filozof Ernst Cassirer definiował człowieka jako **animal symbolicum** – istotę tworzącą symbole, której triumfem była epoka pisma. Dziś jednak dokonuje się radykalna transformacja antropologiczna. Człowiek symboliczny ustępuje miejsca **homo aestheticus** – istocie, której sednem nie jest tworzenie znaczeń, lecz doświadczanie jakości. Nie oznacza to, że zdolność symboliczna zniknie całkowicie. Raczej stanie się niszową umiejętnością, domeną mniejszości, podobnie jak dziś łacina czy kaligrafia. Większość będzie żyła w świecie bezpośrednich wrażeń, nie abstrakcyjnych symboli.

Najwyraźniej widać tę zmianę u dzieci wychowanych w erze ekranów i symulacji. Badania neurologiczne, prowadzone m.in. przez Janice Chen z Princeton, pokazują, że okablowanie ich mózgów przebiega inaczej. Podczas odbioru narracji zamiast linearnej ścieżki skojarzeń tworzą unikalną sieć równoległych „map przeżyć". To tłumaczy ich trudności w skupieniu na długich tekstach i jednoczesną, niemal nadprzyrodzoną łatwość w nawigowaniu multimodalnymi środowiskami. Antropologicznie oznacza to, że „człowiek pisma" i „człowiek przeżycia" stają się powoli dwoma różnymi gatunkami kulturowymi, które coraz trudniej będzie zrozumieć nawzajem.

Pismo: społeczne i poznawcze wyparcie

Opowieść o przejściu od książki do ekranu, od pisma do VR, zwykle jest snuta w kategoriach technologicznego postępu. To jednak wygodne uproszczenie, które maskuje głębsze mechanizmy społeczne i psychologiczne napędzające tę zmianę. Nie jesteśmy bowiem świadkami ewolucji narzędzi, lecz transformacji ludzkich potrzeb i instynktów. Współczesne nauki społeczne – od socjologii i psychologii poznawczej po antropologię kulturową – dostarczają nam aparatu pojęciowego, by tę rewolucję zrozumieć w jej właściwym, ludzkim kontekście.

Psychologia ewolucyjna bezlitośnie przypomina, że człowiek jest przede wszystkim istotą multisensoryczną. Nasze zmysły kształtowały się przez setki tysięcy lat, podczas gdy pismo to zaledwie pięciotysięczny epizod w historii gatunku – statystyczna anomalia. W konsekwencji, jak zauważa Donald D. Hoffman, mózg traktuje abstrakcyjne symbole jako nieporęczny interfejs, a nie naturalne narzędzie poznania. Wystarczyło pojawienie się technologii bardziej intuicyjnych, takich jak ruchomy obraz, wideo czy VR, abyśmy niemal odruchowo powrócili do pierwotnego, bardziej bezpośredniego trybu komunikacji. Chińskie badania nad „ekologią internetu wizualnego" potwierdzają, że dominacja obrazu jest zgodna z naturalną preferencją mózgu, gdyż wzrok to kanał o największej przepustowości informacyjnej. Dlatego, mając wybór, niemal zawsze wybierzemy obraz zamiast tekstu.

Socjologia wiedzy, w ujęciu Bergera i Luckmanna, demaskuje pismo nie jako naturalny dar, lecz jako złożoną instytucję społeczną. Jego opanowanie wymagało długiej edukacji, żelaznej dyscypliny i wejścia w świat sztywnych reguł gramatycznych i logicznych. Z kolei teoria obciążenia poznawczego, czyli nauka o granicach naszej mentalnej przepustowości, pokazuje, że pismo generuje wysoki koszt: aby poczuć to, co opisane, trzeba najpierw przejść przez mozolny proces dekodowania symboli, wyobrażania sobie i interpretacji. Kultura pisma była więc z definicji projektem elitarnym, wymagającym czasu, instytucji i wytrwałości, na które stać było nielicznych. W epoce globalnej sieci, gdzie miliardy ludzi wchodzą w interakcję bez tego kulturowego bagażu, pismo nieuchronnie traci swoją przewagę. Jak celnie ujął to Walter Ong, „pismo jest technologią”, a każda technologia może się zdezaktualizować, gdy tylko pojawi się prostsza i bardziej ekonomiczna alternatywa.

> Z kolei teoria obciążenia poznawczego, czyli nauka o granicach naszej mentalnej przepustowości, pokazuje, że pismo generuje wysoki koszt: aby poczuć to, co opisane, trzeba najpierw przejść przez mozolny proces dekodowania symboli, wyobrażania sobie i interpretacji. Kultura pisma była więc z definicji projektem elitarnym, wymagającym czasu, instytucji i wytrwałości, na które stać było nielicznych. W epoce globalnej sieci, gdzie miliardy ludzi wchodzą w interakcję bez tego kulturowego bagażu, pismo nieuchronnie traci swoją przewagę. Jak celnie ujął to Walter Ong, „pismo jest technologią”, a każda technologia może się zdezaktualizować, gdy tylko pojawi się prostsza i bardziej ekonomiczna alternatywa.

Inspiracje

[1] **Alejandro González Iñárritu**

APA ONE Publishing System
Fundacja Dobre Państwo © 2026
Article ID: 2ef43379-44c8-49bc-83fc-73f369926980