Psychologia apokalipsy i architektura poznania w świetle Fallout and Philosophy

AUTOR

Fundacja Dobre Państwo

STRESZCZENIE / ABSTRACT

Artykuł analizuje fascynację wizjami końca świata przez pryzmat psychologii poznawczej i mechanizmów adaptacyjnych. Autor wyjaśnia koncepcję morbidnej ciekawości jako narzędzia do badania zagrożeń w bezpiecznych warunkach, co pozwala na trening strategii emocjonalnych. Tekst odwołuje się do definicji apokalipsy jako 'odsłonięcia' fundamentalnych warunków ludzkiego istnienia i zależności od systemów infrastrukturalnych. Na przykładzie serii Fallout omówiono paradoks bezpiecznej grozy – sytuację, w której gracz doświadcza intensywnego ryzyka, zachowując jednocześnie pełną kontrolę nad przebiegiem zdarzeń. Dzięki temu fikcyjne światy postapokaliptyczne stają się przestrzenią do eksperymentowania z lękiem i utratą zasobów bez ponoszenia realnych kosztów egzystencjalnych.

The article analyzes the fascination with visions of the end of the world through the prism of cognitive psychology and adaptive mechanisms. The author explains the concept of morbid curiosity as a tool for studying threats in safe conditions, allowing for the training of emotional strategies. The text refers to the definition of apocalypse as an 'unveiling' of the fundamental conditions of human existence and dependence on infrastructural systems. Using the Fallout series as an example, it discusses the paradox of safe horror – a situation where the player experiences intense risk while maintaining full control over the course of events. Thus, fictional post-apocalyptic worlds become spaces for experimenting with fear and loss of resources without incurring real existential costs.

Artykuł analizuje fascynację postapokalipsą – na przykładzie serii Fallout – nie jako eskapistyczną rozrywkę, lecz jako intelektualne laboratorium służące do badania granic

ludzkiej sprawczości i etyki. Autor stawia tezę, że symulowanie świata po katastrofie pozwala nam oswoić lęk przed śmiercią oraz przetestować mechanizmy troski i odpowiedzialności w warunkach skrajnych. Ta analiza stanowi jednak punkt wyjścia do szerszej refleksji nad współczesną kondycją poznawczą człowieka w dobie generatywnej sztucznej inteligencji. Tekst dowodzi, że przejście od masowej konsumpcji jednolitych treści ku algorytmicznie personalizowanym środowiskom AI tworzy nową formę zależności epistemicznej. W świecie, gdzie technologia nie tylko dostarcza informacji, ale aktywnie syntetyzuje nasze rozumienie rzeczywistości, kluczowym wyzwaniem staje się wypracowanie kompetencji krytycznego nadzoru. Ostatecznie artykuł przekonuje, że zachowanie podmiotowości w epoce AI wymaga powrotu do klasycznej dyscypliny pytania i weryfikacji, aby technologiczne rozszerzenia umysłu nie stały się niewidzialną klatką ograniczającą naszą zdolność do samodzielnego myślenia.

SŁOWA KLUCZOWE

psychologia apokalipsy | architektura poznania | morbidna ciekawość | Terror Management Theory | mortality salience | etyka troski | delegowanie poznawcze | systemy hybrydowe | symboliczna nieśmiertelność | mechanizm adaptacyjny | poczucie kontrolowanej sprawczości | instytucje epistemiczne | podmiotowość w epoce AI | symulacja zagrożenia

Apokalipsa jako odsłonięcie warunków brzegowych istnienia

Psychologia apokaliptyczna: śmierć, lęk, kontrola, ciekawość i nadzieja po końcu świata

Fascynacja apokalipsą kryje w sobie paradoks znacznie głębszy niż estetyczna przyjemność czerpana z horroru. Człowiek nie tylko obserwuje fikcyjne cierpienie, którego sam chciałby uniknąć, ale dobrowolnie kieruje uwagę ku wizji unicestwienia własnego świata. Wojna nuklearna, pandemia, katastrofa klimatyczna, upadek państwa, bunt maszyn czy kolaps infrastruktury to warianty jednego problemu: świadomości, że porządek uznawany za trwałe środowisko życia może nagle przestać istnieć. Popularność takich narracji wynika z konfrontacji z własną śmiertelnością

oraz potrzeby bezpieczeństwa i sensu; jest w niej miejsce na morbidną ciekawość, ale i na nadzieję, którą niosą opowieści o świecie potrafiącym przeżyć własny koniec.

Kluczowy jest tutaj sam sens słowa „apokalipsa". Odwołując się do greckiego apokalypsis jako odsłonięcia lub ujawnienia, można przyjąć tę definicję nie tylko filologicznie, lecz interpretacyjnie: postapokalipsa ma ukazywać to, co na co dzień przesłania nam rutyna społecznego funkcjonowania. Katastrofa usuwa dekorację codzienności, obnażając fundamentalne kwestie bezpieczeństwa, przetrwania, lojalności i zależności od innych. W tym znaczeniu apokalipsa nie tyle kończy świat, ile ujawnia jego warunki brzegowe.

Obnaża ona fakt, jak bardzo pozorna samowystarczalność jednostki zależy od niewidzialnych systemów: energii, wody, transportu, medycyny czy wzajemnego zaufania. Psychologiczna atrakcyjność tego procesu nie oznacza jednak pragnienia katastrofy; można bowiem chcieć poznać naturę zagrożenia, nie pragnąc jego urzeczywistnienia. Psychologia poznawcza wskazuje, że nasza uwaga jest szczególnie wrażliwa na informacje kluczowe dla bezpieczeństwa, a badania nad morbidną ciekawością opisują stabilną skłonność do poszukiwania wiedzy o zjawiskach groźnych i odpychających. W pracach Coltona Scrivnera morbidna ciekawość jawi się jako mierzalna cecha indywidualna, która determinuje wybór informacji o zagrożeniach – nie jest więc jedynie poetyckim określeniem zamiłowania do horroru, lecz mechanizmem adaptacyjnym.

Wiedza o zagrożeniu ma szczególną wartość, gdyż jego nieznajomość bywa kosztowna. Śledząc historie o katastrofach, człowiek przyswaja wprawdzie głównie fikcję, ale ćwiczy struktury przewidywania: analizuje, kto jest godny zaufania, jakie zasoby stają się krytyczne i jak ludzie zachowują się pod presją po rozpadzie instytucji. Nie oznacza to wprost, że konsumpcja postapokalipsy przygotowuje do realnego kryzysu, jednak hipoteza fikcji jako symulacji możliwych światów znajduje pewne empiryczne wsparcie.

Interesujące dane dostarczyły badania z okresu pandemii COVID-19. W grupie 310 osób miłośnicy horrorów deklarowali mniejszy dystres psychologiczny, a fani narracji typu „prepper" (apokalipsy, inwazje, zombie) zgłaszali większe poczucie przygotowania do pandemii. Wyższa morbidna ciekawość korelowała tu z dodatnią odpornością psychiczną. Autorzy sugerowali, że fikcja grozy może służyć treningowi strategii poznawczych i emocjonalnych. Należy jednak pamiętać, że był to badanie korelacyjne – nie dowodzi ono, że horror buduje odporność; równie dobrze osoby naturalnie bardziej odporne mogły częściej wybierać ten gatunek.

Nowsze dane z Libanu, gdzie studenci żyją w warunkach chronicznego kryzysu społeczno-politycznego, rzucają na to nowe światło. Choć potwierdzono tam silny związek morbidnej ciekawości z zainteresowaniem horrorem i thrillerem, nie wykazano korelacji między tymi

preferencjami a odpornością psychiczną. Ta różnica jest poznawczo cenna: sugeruje ona, że fikcyjna symulacja zagrożenia działa inaczej w społeczeństwie, dla którego katastrofa jest zdarzeniem hipotetycznym, a inaczej w środowisku permanentnego przeciążenia. Bezpieczna groza może trenować reakcje; groza nakładająca się na realną niepewność nie musi przynosić takiego efektu.

Oswojenie katastrofy poprzez systemową kontrolę i mechanizmy obronne

To rozróżnienie pozwala lepiej zrozumieć mechanikę Fallouta. Pustkowie jest niebezpieczne dla bohatera, lecz bezpieczne dla gracza. Ten może eksperymentować z utratą zasobów, śmiercią postaci, zdradą czy niedoborem, zachowując metapoziom kontroli: w każdej chwili może odłożyć rozgrywkę, wczytać zapis, zmienić strategię i zacząć od nowa. Zagrożenie jest intensywne na poziomie reprezentacji, ale ograniczone egzystencjalnie. Taka podwójność pozwala przeżywać emocje towarzyszące ryzyku bez ponoszenia jego rzeczywistych kosztów.

Właśnie dlatego potrzeba kontroli odgrywa w postapokalipsie rolę szczególną. W realnym świecie katastrofa oznacza utratę przewidywalności; gra wykonuje ruch przeciwny, przedstawiając zagładę jako system możliwy do poznania. Promieniowanie ma swój miernik, obrażenia są policzalne, broń posiada parametry, zapasy masę, lokacje mapę, a przeciwnicy – wzorce działania. Śmierć z kolei zazwyczaj oznacza jedynie możliwość restartu. Chaos świata przedstawionego zostaje zatem ujęty w ramy niezwykle uporządkowanych reguł. Można powiedzieć, że gra zamienia niekontrolowaną katastrofę w katastrofę epistemicznie oswojoną. Pustkowie wygląda chaotycznie, lecz rządzą nim zasady, których można się nauczyć.

Ta możliwość nauki przekształca lęk w kompetencję. Pierwsze spotkanie z danym przeciwnikiem może wywołać bezradność; dziesiąte staje się już problemem taktycznym. Niedobór przestaje być czystym zagrożeniem, a staje się zagadnieniem zarządzania zasobami, zaś promieniowanie – z niewidzialnej groźby zmienia się w mierzalną zmienną. Psychologicznie jest to przejście od niepewności ku sprawczości. Należy jednak odróżnić kontrolę od poczucia kontroli: pierwsza dotyczy realnej zdolności wpływania na wynik, druga zaś subiektywnego przekonania o tej zdolności. Gry są medium wyjątkowym właśnie dlatego, że celowo produkują poczucie kontrolowanej sprawczości. System musi być wystarczająco niepewny, by budować napięcie, ale jednocześnie na tyle regularny, aby działania gracza miały sens. Zbyt łatwy świat nuży; całkowicie przypadkowy traci wartość strategiczną. Satysfakcja rodzi się w przestrzeni pośredniej, gdzie odbiorca może przypisać sukces własnej kompetencji.

W tym punkcie psychologia apokaliptyczna styka się z problemem śmierci. Analiza prowadzi nas do Ernesta Beckera i teorii opanowywania trwogi, czyli Terror Management Theory. Becker postrzegał świadomość śmiertelności jako centralny problem ludzkiej kondycji: człowiek jest organizmem biologicznym zdolnym do przewidywania własnego końca, a kultura dostarcza symbolicznych systemów znaczenia, które pozwalają funkcjonować mimo tej wiedzy. Postapokalipsę można tu interpretować jako szczególny paradoks: unikamy bezpośredniego myślenia o własnej śmierci, a jednocześnie chętnie konsumujemy narracje przesycone śmiercią masową. Terror Management Theory rozwija tę intuicję, zakładając, że przypomnienie o śmiertelności może nas skłaniać do silniejszej obrony światopoglądu kulturowego, samooceny i innych symbolicznych "buforów" przeciwko lękowi przed śmiercią. Klasyczna metaanaliza 277 eksperymentów z 2010 roku wskazywała na umiarkowany efekt manipulacji świadomością śmierci w kontekście obrony tych mechanizmów.

Gdybyśmy poprzestali na tym etapie, otrzymalibyśmy elegancki model Fallouta: wizja zagłady przypomina o śmierci, co skłania odbiorcę do poszukiwania sensu w wartościach zdolnych przetrwać katastrofę. Współczesny stan badań wymaga jednak większej ostrożności. Część prerejestrowanych prób replikacji klasycznych efektów mortality salience nie potwierdziła wcześniejszych rezultatów.

W serii pięciu badań na grupie 1255 uczestników nie uzyskano podstawowych przewidywanych efektów, a połączone oszacowania były bliskie zeru. Z kolei metaanaliza interakcji między świadomością śmierci a normami społecznymi wykazała efekt mały do umiarkowanego przed korektą; po uwzględnieniu błędu publikacyjnego i swobody analitycznej część wyników stała się nieistotna statystycznie. Nowszy systematyczny przegląd literatury dotyczącej hipotezy mortality salience sugeruje bardziej wyważoną konkluzję: efekty prawdopodobnie istnieją, lecz są silnie heterogeniczne, a wiele wcześniejszych eksperymentów cechowała zbyt mała moc. Autorzy sugerują, że w przyszłych badaniach należy zakładać efekty znacznie mniejsze niż te raportowane w klasycznej literaturze. Natomiast metaanaliza z 2026 roku dotycząca objawów o znaczeniu klinicznym znalazła efekt umiarkowany, lecz jednocześnie wskazała na dużą heterogeniczność, zawyżone wskaźniki odkryć i problemy z replikowalnością.

TMT jako model a nie dogmat

TMT powinna zatem funkcjonować w analizie jako istotny i wpływowy model teoretyczny, a nie jako bezsporne prawo psychologiczne. Takie podejście jest zresztą metodologicznie bardziej interesujące. Nie ma potrzeby zakładać, że każdy kontakt z fikcyjną śmiercią automatycznie

uruchamia określony mechanizm obrony światopoglądu. Wystarczy przyjąć ostrożniejszą tezę: świadomość własnej śmiertelności pozostaje psychologicznie znaczącym problemem, a kultura dostarcza symbolicznych narzędzi do nadawania jej sensu; natomiast dokładny mechanizm i skala poszczególnych efektów wymagają dalszych badań. To ujęcie pozwala lepiej dostrzec różnorodność reakcji na katastrofę. Przypomnienie o śmierci nie musi bowiem prowadzić wyłącznie do konserwatywnej obrony dotychczasowych przekonań.

Może ono wzmacniać religijność, identyfikację grupową, poszukiwanie bliskości czy orientację na przyszłość, a także potrzebę struktury i altruizm – lub przeciwnie: budzić agresję wobec grup uznanych za zagrożenie. Kierunek tej odpowiedzi zależy od osobowości, kultury, aktualnych norm oraz treści światopoglądu. Same badania nad TMT wskazywały, że efekty mortality salience są modulowane przez kontekst i normy społeczne, co podważa wizję jednego, uniwersalnego wzorca zachowań po przypomnieniu o śmierci.

Postapokalipsa jako symulacja konkretnego zagrożenia

Fallout prezentuje całe spektrum takich strategii. Bractwo Stali reaguje na doświadczenie technologicznej katastrofy poprzez rygor i koncentrację kontroli. Vault-Tec odpowiada projektowaniem systemów przetrwania tak radykalnych, że same stają się moralnym zagrożeniem. Osadnicy budują małe wspólnoty, raiderzy przyjmują przemoc jako naturalny model funkcjonowania, a Uczniowie Apokalipsy stawiają na wiedzę i pomoc.

Jedne grupy próbują pokonać lęk dominacją, inne solidarnością, ideologią czy techniczną sprawnością. Katastrofa nie odsłania jednej „prawdziwej natury ludzkiej", lecz ujawnia repertuar możliwych odpowiedzi. Właśnie dlatego etymologiczne rozumienie apokalipsy jako ujawnienia ma wartość także psychologiczną. Kataklizm redukuje liczbę ról społecznych i zmusza postać do ustalenia, które wartości zachowa w momencie, gdy przestaną być one nagradzane przez stabilny system. Lucy MacLean staje się tutaj przykładem takiego testu.

Po konfrontacji z brutalnością Ghula ma możliwość odpowiedzi w duchu czystej logiki odwetu, a mimo to zachowuje zdolność udzielenia pomocy. Moment ten interpretowany jest jako dowód na to, że wartości mogą przetrwać w świecie, który im przeczy. Psychologicznie kluczowa jest tu różnica między wartością deklarowaną a zintegrowaną. Łatwo uznawać dobroć i troskę w środowisku, które je nagradza; znacznie więcej informacji o strukturze wartości dostarcza sytuacja, w której działanie zgodne z nimi jest kosztowne. Postapokaliptyczna narracja wykonuje zatem eksperyment, którego realna psychologia nie mogłaby przeprowadzić etycznie: wystawia system moralny bohatera na skrajne przeciążenie. Odbiorca uczestniczy w tym procesie pośrednio.

Może obserwować, czy jego sympatia do postaci zmienia się pod wpływem jej decyzji, czy usprawiedliwia zachowanie lubianego bohatera bardziej niż antagonisty, czy też wybiera w grze rozwiązanie efektywne kosztem własnych deklaracji. Fikcja pozwala poznać nie tylko bohatera, lecz i siebie jako interpretatora. Nie należy jednak romantyzować tej funkcji. Człowiek potrafi racjonalizować własne decyzje i traktować fikcyjny eksperyment instrumentalnie. Gracz może wybrać brutalną opcję dla zabawy lub chęci poznania alternatywnej ścieżki, nie ujawniając tym samym żadnej głębokiej dyspozycji moralnej. Gra nie jest testem osobowości, lecz środowiskiem, w którym konflikt wartości staje się dostępny w doświadczeniu.

Obraz ten komplikuje morbidna ciekawość, której przedmiotem nie jest wyłącznie śmierć. Badania psychometryczne wskazują na zainteresowanie różnymi kategoriami zagrożenia, przemocy czy niepokojących zjawisk. Z perspektywy poznawczej można traktować tę ciekawość jako mechanizm redukcji niepewności: samo zagrożenie jest nieprzyjemne, ale niewiedza o nim generuje dodatkowy koszt. Człowiek może więc zbliżać się poznawczo do tego, od czego oddaliłby się fizycznie. Wyjaśnia to popularność nie tylko postapokalipsy, ale i true crime, horroru czy reportażu wojennego.

Odbiorca uzyskuje dostęp do informacji o sytuacjach skrajnych bez konieczności znajdowania się w nich. Obserwuje procedury przetrwania, błędy ofiar i strategie sprawców. Choć nie każda z tych informacji jest praktycznie użyteczna, system poznawczy nie zawsze rozróżnia wiedzę przydatną od tej jedynie potencjalnie związanej z zagrożeniem. Popularna apokalipsa może być zatem rozumiana jako szczególny rynek symulacji niepewności.

W społeczeństwie wysoko rozwiniętym większość ludzi nie musi codziennie walczyć o wodę czy schronienie. Ich życie jest jednak pełne zagrożeń abstrakcyjnych: kryzysów gospodarczych, pandemii, cyberataków czy zmian klimatycznych. Postapokalipsa przekłada tę trudną do uchwycenia złożoność systemową na prostszy krajobraz problemów materialnych. Zamiast nieprzejrzystego ryzyka finansowego otrzymujemy brak żywności; zamiast geopolitycznej niepewności – wrogą frakcję; zamiast ryzyka systemowego – radioaktywną burzę. Jest to psychologicznie atrakcyjne, ponieważ zagrożenie staje się konkretne. Człowiek lepiej toleruje niebezpieczeństwo, wobec którego potrafi wskazać działanie, niż niepewność pozbawioną strategii. Pustkowie jest straszne, ale czytelne: trzeba znaleźć schronienie, wodę, broń, sojusznika i lekarstwo.

Nowoczesność bywa bezpieczniejsza materialnie, lecz poznawczo znacznie bardziej nieprzejrzysta. Nie wiadomo, jaki ciąg przyczyn prowadzi od decyzji banku centralnego czy algorytmicznej zmiany do osobistego losu jednostki. Postapokalipsa zatem nie tylko potęguje lęk, lecz paradoksalnie upraszcza jego przedmiot. Złożona trwoga zostaje zamieniona w rozpoznawalne zagrożenie. To fundamentalna różnica psychologiczna.

Troska jako symboliczny protest przeciwko nicości

Strach zazwyczaj ma swój przedmiot – boimy się konkretnego przeciwnika. Lęk bywa natomiast bardziej rozproszony; wiemy, że sytuacja jest niepewna, lecz nie potrafimy wskazać źródła ryzyka. Narracja katastroficzna daje temu lękowi ciało, miejsce i przebieg. W takim świecie nawet śmierć zostaje narracyjnie uporządkowana. Podczas gdy śmierć rzeczywista jest radykalnym przerwaniem doświadczenia, ta fikcyjna może mieć przyczynę, sens, świadków, konsekwencje i swoje miejsce w opowieści. To wyjaśnia, dlaczego „dobra śmierć" analizowana wcześniej przy Fallout 3 może być psychologicznie satysfakcjonująca mimo biologicznej klęski postaci. Nadanie znaczenia nie usuwa śmierci, lecz pozwala wpisać ją w strukturę przekraczającą indywidualne życie. W tym punkcie warto powrócić do Beckerowskiej kategorii symbolicznej nieśmiertelności.

Człowiek nie musi wierzyć w biologiczne trwanie, by doświadczać własnego życia jako części czegoś, co go przeżyje: rodziny, wspólnoty, dzieła, pamięci, tradycji, religii, narodu, idei czy instytucji. Popularność opowieści postapokaliptycznych wiąże się z nadzieją, że nawet po katastrofie przetrwają wartości i więzi umożliwiające taki symboliczny przekaz poza jednostkową śmierć. To tłumaczy, dlaczego najbardziej przygnębiająca postapokalipsa rzadko kończy się całkowitą pustką. Zazwyczaj ktoś pozostaje. Narodziny, osada, zasiane pole, uruchomiona pompa, odzyskana książka, zaopiekowane dziecko czy odbudowana sieć współpracy stają się znakami ciągłości. Katastrofa jest ogromna, ale nie ostateczna. To właśnie „to, co nastąpi potem" odróżnia postapokalipsę od czystej reprezentacji zagłady. Psychologia nadziei nie oznacza tu naiwnego optymizmu; nadzieja różni się od przekonania, że wszystko będzie dobrze – może istnieć właśnie dlatego, że wynik pozostaje niepewny.

W świecie Fallout odbudowa jest zawsze lokalna, krucha i odwracalna. Osada może zostać napadnięta, sojusz zerwany, technologia przejęta, a nowa instytucja może powtórzyć błędy poprzedniej. Mimo to ludzie podejmują działania skierowane ku przyszłości. Sam fakt sadzenia rośliny lub wychowywania dziecka w świecie niepewnym jest decyzją, że przyszłość wciąż zachowuje znaczenie. W tym miejscu psychologia apokaliptyczna spotyka etykę troski. Odwołując się do Nel Noddings, Carol Gilligan, Joan Tronto, Berenice Fisher i Shannon Vallor, analiza przeciwstawia relacyjne rozumienie moralności bezosobowym kalkulacjom, badając trzy kluczowe relacje: ojca w Fallout 3, Ochłapa jako towarzysza oraz Shauna w Fallout 4.

Troska staje się tutaj odpowiedzią na problem śmierci inną niż heroizm, techniczna kontrola czy ideologiczna pewność. Nie usuwa ona podatności na stratę; przeciwnie – powstaje właśnie dlatego, że istota, o którą dbamy, może zostać zraniona, utracona lub opuszczona. Relacja nie pokonuje śmiertelności, lecz czyni skończone życie znaczącym. Troska jawi się tu jako protest wobec

barbarzyństwa Pustkowia. Ochrona osadników, opieka nad zwierzęciem czy budowanie wspólnoty to nie tylko mechaniczne zadania z rozgrywki; można je odczytać jako odmowa przyjęcia reguły, według której w warunkach zagrożenia liczy się wyłącznie własne przetrwanie. Troska nie znosi „Żelaznej Reguły Pustkowia" za pomocą silniejszej przemocy, lecz odmawia uznania jej za jedyny możliwy opis stosunków między podmiotami. Przypadek Ochłapa jest w tym kontekście istotniejszy, niż wskazywałaby na to powierzchowna funkcja „towarzysza" – przejście od samotnego wędrowca do roli opiekuna oznacza głęboką zmianę relacyjną.

Kiedy postać troszczy się o drugą istotę nie z obowiązku abstrakcyjnej reguły, lecz z powodu powstałej więzi, moralność zyskuje wymiar ucieleśniony i emocjonalny. Pojawia się odpowiedzialność za konkretnego Innego. Etyka troski nie powinna być jednak przeciwstawiana rozumowi. Jej ambicja jest szersza: ma pokazać, że zależność, opieka i relacja nie są marginalnymi wyjątkami od modelu autonomicznego człowieka, lecz podstawowymi warunkami ludzkiego życia. Każdy z nas rozpoczyna egzystencję w skrajnej zależności od innych; wielu doświadcza jej ponownie w chorobie, starości lub niepełnosprawności. Nawet najbardziej autonomiczna osoba funkcjonuje dzięki pracy opiekuńczej, infrastrukturze i relacjom społecznym.

Sprawczość jako odbudowa sensu w obliczu nieodwracalności

Postapokalipsa uwidacznia ten fakt poprzez usunięcie instytucjonalnych pośredników. W stabilnym społeczeństwie troska jest rozdzielona między rodzinę, szpitale, szkoły, pomoc społeczną czy rynek usług. Na Pustkowiu trzeba ponownie dostrzec konkretnego człowieka podającego wodę, opatrującego ranę, pilnującego dziecka lub dzielącego się żywnością. Katastrofa czyni zależność widzialną.

Stąd szczególna rola straty. Analizy etyki troski w Fallout są związane z doświadczeniem żałoby i możliwością odczytywania fikcyjnych relacji przez pryzmat rzeczywistej utraty. Nie należy jednak sprowadzać tego do prostego twierdzenia o „terapeutycznym" działaniu gry. Fikcja nie jest z definicji psychoterapią, a reakcje na treści związane ze stratą bywają bardzo różne; może ona jednak dostarczać języka i bezpiecznego dystansu, pozwalającego uporządkować doświadczenia trudne do bezpośredniego wypowiedzenia. Narracja żałoby jest zawsze narracją o nieodwracalności. Człowiek może zmienić znaczenie utraty, lecz nie cofnąć samego faktu.

Mechanika gry komplikuje ten proces poprzez możliwość restartu i zapisu stanu rozgrywki. Świat cyfrowy pozwala odwracać porażki, które w rzeczywistości są ostateczne. Ta techniczna cecha jest

psychologicznie fascynująca, gdyż tworzy przestrzeń między losem a eksperymentem: można sprawdzić skutki błędu, a następnie spróbować ponownie. Jednocześnie to właśnie trwałe konsekwencje mają największą siłę narracyjną.

Jeśli każdą stratę można bezkosztowo cofnąć, śmierć staje się jedynie mechanicznym komunikatem o błędzie. Dlatego gry często przywracają poczucie znaczenia poprzez śmierci fabularne lub konsekwencje, których zwykły zapis nie usuwa z historii. Psychologiczna siła narracji wymaga formy nieodwracalności, bo to ona nadaje decyzjom wagę. Postapokalipsa jest więc jednocześnie fantazją o kontroli i lekcją ograniczeń kontroli. Gracz może zarządzać zasobami, rozwijać umiejętności czy budować osady, ale nie cofnie wojny, która stworzyła ten świat. Nie wróci do utraconej cywilizacji; działa w ramach konsekwencji decyzji poprzednich pokoleń.

Jest to istotny model dojrzałej sprawczości: nie polega ona na przekonaniu o pełnej kontroli, lecz na rozpoznaniu, jaka część świata pozostaje dostępna dla działania mimo nieodwracalności reszty. Taka struktura zbliża Fallout do realnego ludzkiego doświadczenia bardziej niż fantazja całkowitej omnipotencji. Nikt nie wybiera epoki, rodziny, genów ani warunków początkowych własnego życia. Sprawczość rozwija się wewnątrz zastanej faktyczności. Człowiek może nie odpowiadać za to, jaki świat otrzymał, ale staje się odpowiedzialny za to, co w jego granicach zrobi dalej.

Dlatego jednym z najgłębszych tematów postapokalipsy nie jest sama katastrofa, lecz odbudowa po niej. Zagłada trwa krótko; życie po niej wymaga rutyny. Trzeba zdobywać żywność, naprawiać, ufać, wychowywać i ponownie odpowiedzieć na pytanie, dlaczego warto podejmować wysiłki skierowane ku przyszłości. Postapokalipsa nie jest zatem wyłącznie fantazją śmierci, lecz pytaniem o to, czy sens może zostać odtworzony po utracie struktur, które wcześniej go dostarczały.

Tłumaczy to również funkcję nadziei i symboliczne przetrwanie wspólnoty oraz wartości. Nadzieja nie pojawia się tu jako cukrowe pocieszenie, lecz stanowi psychologiczny warunek długotrwałego działania. Jeśli żadna przyszłość nie wydaje się możliwa, racjonalność inwestycji w edukację, współpracę czy instytucje rozpada się.

Człowiek potrzebuje przekonania, że jego działanie może przekroczyć teraźniejszy moment. W ten sposób symboliczna nieśmiertelność, troska i odbudowa łączą się w jeden mechanizm. Świadomość śmierci biologicznej nie unieważnia możliwości działania na rzecz świata, który będzie istniał bez nas. Zmienia to relację między skończonością a sensem. Projekt Oczyszczenie, osada czy przekazanie wiedzy stają się sposobami uczestniczenia w przyszłości, której podmiot może nie zobaczyć. Dlatego „obsesja końcem” jest w gruncie rzeczy obsesją tym, co pozostanie po końcu. Pytanie postapokaliptyczne brzmi: „co z tego, co uważamy za ludzkie, będzie warte ocalenia?”. Jeśli

przetrwają tylko organizmy, a nie zaufanie, troska i pamięć, biologiczne przeżycie okaże się niewystarczającą definicją ocalenia cywilizacji.

Kultura masowa jako laboratorium spraw ważkich i przejście ku fragmentacji algorytmicznej

Psychologia apokaliptyczna prowadzi nas zatem ponownie ku filozofii politycznej i moralnej. Lęk przed śmiercią może sprzyjać solidarności, ale i wykluczeniu; potrzeba kontroli może owocować sprawnością lub autorytaryzmem; morbidna ciekawość może poszerzać wiedzę albo zmieniać cierpienie w rozrywkę; troska buduje wspólnotę, lecz bywa też stronniczością; a nadzieja pobudza do działania, choć potrafi przejść w zaprzeczanie rzeczywistości.

Żaden z tych mechanizmów nie jest moralnie jednoznaczny. Właśnie dlatego kultura masowa pełni tu funkcję szerszą niż dostarczanie emocjonalnych bodźców – pozwala zestawić w jednym doświadczeniu procesy, które nauki akademickie zazwyczaj badają oddzielnie. Psychologia analizuje lęk i kontrolę, filozofia pyta o sens śmierci, socjologia bada wspólnotę, politologia bezpieczeństwo i władzę, teoria kultury przetwarzanie katastrofy przez symbole, a medioznawstwo organizację doświadczenia poprzez formę. Postapokalipsa wiąże te poziomy, gdyż katastrofa dotyka równocześnie organizmu, osoby, relacji, instytucji i znaczeń. Fallout nie dostarcza zatem naukowej teorii psychiki człowieka po kataklizmie – nie powinno mu się przypisywać takiej roli.

Oferuje natomiast kulturowe laboratorium hipotez: człowiek boi się śmierci, a jednak na nią patrzy; pragnie kontroli, lecz fascynuje go świat jej pozbawiony; szuka bezpieczeństwa, ale dobrowolnie wchodzi w fikcję Pustkowia; doświadcza straty, a jednocześnie buduje; wie, że przegra z ostatecznością, lecz przekazuje coś przyszłym pokoleniom. Ten paradoks jest być może ważniejszy niż sama katastrofa. Homo sapiens to gatunek zdolny do świadomości końca własnego życia, a mimo to wytwarzający instytucje, teksty, budynki i wspólnoty zakładające trwanie w przyszłości. Apokaliptyczna wyobraźnia testuje właśnie tę właściwość: niszczy świat w przedstawieniu, by sprawdzić, co człowiek spróbuje odbudować jako pierwsze.

Problem przestaje więc dotyczyć wyłącznie psychologii pojedynczego odbiorcy. Jeśli film, serial i gra potrafią uczynić takie eksperymenty udziałem milionów ludzi, należy zapytać, co dzieje się z „ważkimi sprawami", gdy przechodzą one z traktatu filozoficznego do kultury masowej. Czy ulegają banalizacji, czy przeciwnie – odzyskują publiczną zdolność organizowania wspólnego namysłu? Czy obraz upraszcza filozofię, czy daje jej coś, czego abstrakcyjny argument nie posiada: twarz, czas,

głos i wspólną widownię? I czy gra, wprowadzając element decyzji, tworzy jeszcze inną formę praktykowania problemu?

W tym miejscu warto zestawić filozofię, literaturę, kino i gry – już nie jako konkurujące „wysokie" i „niskie" gatunki sztuki, lecz jako odmienne technologie prowadzenia przez społeczeństwo rozmów o sprawach ważkich.

Od masowego ekranu do algorytmicznego rozmówcy: sztuczna inteligencja, rozszerzone poznanie i nowa infrastruktura spraw ważkich. Przejście od filmu do środowiska algorytmicznego zmienia nie tylko dystrybucję kultury, lecz samą architekturę kontaktu człowieka z treścią. Klasyczne kino masowe opierało się na paradoksalnym połączeniu wielkiej skali i względnej jednolitości komunikatu: miliony ludzi mogły zobaczyć tę samą scenę i ten sam montaż, a następnie spierać się o ich znaczenie. Telewizja jeszcze silniej narzucała wspólny rytm odbioru.

Internet osłabił tę jedność niemal nieograniczoną podażą przekazów, media społecznościowe dołożyły algorytmiczną selekcję widzialności, natomiast generatywna sztuczna inteligencja wprowadza jakościowo nowy etap. Użytkownik nie otrzymuje już tylko wybranego materiału, lecz tekst, interpretację czy argument wytworzony specjalnie w odpowiedzi na jego zapytanie. Punkt ciężkości przesuwa się zatem od masowego dzieła ku adaptacyjnemu środowisku poznawczemu. Jest to ewolucja wynikająca z rozwoju technologicznego; książka dostarcza dla niej podstaw przede wszystkim poprzez koncepcję rozszerzonego umysłu, cyborgizacji oraz niebezpieczeństw transhumanizmu.

Taka zmiana wymaga ponownego przemyślenia pojęcia „kultury masowej". Masowość XX wieku oznaczała, że niewielu producentów kierowało ten sam przekaz do ogromnej liczby odbiorców. Masowość epoki algorytmicznej może oznaczać coś przeciwnego: ogromna liczba ludzi korzysta z tej samej infrastruktury, ale każdy otrzymuje inną konfigurację treści. Wspólny system nie produkuje więc koniecznie wspólnego doświadczenia; jedność techniczna współistnieje z fragmentacją świata przedstawianego poszczególnym użytkownikom.

Badania audytowe systemów rekomendacyjnych potwierdzają, że algorytmiczne porządkowanie treści znacząco zmienia widzialność przekazów w stosunku do deklarowanych subskrypcji. W analizach Twittera stwierdzono m.in. nierówną amplifikację treści politycznych, zwiększoną widzialność przekazów emocjonalnych i toksycznych oraz wzmacnianie treści pochodzących ze społeczności ideologicznie zbliżonych do użytkownika.

Władza widzialności jako nowa forma kontroli epistemicznej

Nie należy jednak automatycznie wyciągać z tego popularnego wniosku, że „algorytm zamyka każdego w bańce". Literatura empiryczna dotycząca polaryzacji, selektywnej ekspozycji i systemów rekomendacyjnych jest znacznie bardziej złożona; działanie konkretnych platform zależy bowiem od ich architektury, zachowań użytkowników oraz mechanizmów sprzężeń zwrotnych. Nowsze badania nad TikTokoem w kontekście wyborów prezydenckich w USA w 2024 roku wykazały systematyczne i asymetryczne różnice w ekspozycji na przekazy partyjne. Właśnie ta asymetria oraz zależność od wcześniejszego „zasiania" kont określonymi treściami dowodzą, że nie istnieje jeden uniwersalny model algorytmicznej bańki. Problem z naukowego punktu widzenia brzmi zatem inaczej: system rekomendacyjny staje się współproducentem środowiska informacyjnego, ponieważ decyduje nie tylko o tym, co w ogóle istnieje, lecz o prawdopodobieństwie, z jakim konkretny użytkownik to dostrzeże.

Tutaj powraca problem władzy epistemicznej, analizowany wcześniej przy Bractwie Stali, Mirandzie Fricker i Sheili Jasanoff. Książka wskazuje, że kontrola technologii i wiedzy może być jednocześnie kontrolą zdolności innych ludzi do rozumienia świata, a porządek społeczny i epistemiczny powstają w obopólnym sprzężeniu. W kulturze algorytmicznej należy do tej konstrukcji dodać kolejny poziom: władzę nad widzialnością. Nie trzeba zakazywać treści, aby radykalnie zmniejszyć jej społeczne znaczenie; wystarczy obniżyć prawdopodobieństwo jej ekspozycji. Nie trzeba również nakazywać obywatelowi, czym ma się zainteresować – można po prostu zmieniać kolejność, częstotliwość i emocjonalną atrakcyjność treści pojawiających się przed jego oczami. Władza widzialności jest subtelniejsza od klasycznej cenzury, gdyż działa probabilistycznie. Cenzor mówi: „tego nie wolno publikować".

System rankingowy operuje natomiast znacznie słabiej: „to zobaczy mniej ludzi". Z perspektywy pojedynczego użytkownika interwencja ta może być zupełnie niezauważalna. Tymczasem na poziomie populacyjnym niewielkie różnice w prawdopodobieństwie ekspozycji, powtarzane miliony razy, mogą zmieniać strukturę wspólnej uwagi. Polityka kultury przesuwa się tym samym od kontroli treści ku kontroli dystrybucji uwagi. Nie oznacza to, że każda selekcja algorytmiczna jest formą manipulacji. Selekcja jest konieczna, ponieważ współczesne środowisko informacyjne produkuje więcej treści, niż jednostka jest w stanie przyswoić. Pytanie nie brzmi więc: „czy filtrować?", lecz: według jakich funkcji celu to robimy, z jakimi konsekwencjami, przy jakiej przejrzystości i z jaką możliwością korekty przez użytkownika.

Algorytm zoptymalizowany pod czas spędzony na platformie może tworzyć inne środowisko epistemiczne niż system nastawiony na różnorodność źródeł, trafność informacji, dobrostan odbiorcy czy deliberacyjną jakość rozmowy. Technologia nie wykonuje abstrakcyjnego „rekomendowania"; realizuje ona konkretną definicję tego, co ma zostać uznane za wartościowe do pokazania. Na tym tle szczególnego znaczenia nabiera klasyczny problem sfery publicznej. Habermasowski ideał publicznej deliberacji zakłada możliwość spotkania racji w przestrzeni, w której argument może zostać poddany krytyce przez innych. Nie oznacza to, że historyczne sfery publiczne były kiedykolwiek całkowicie inkluzywne; krytyka Nancy Fraser słusznie zwracała uwagę na wykluczenia oraz znaczenie alternatywnych kontrpubliczności. Epoka algorytmiczna nie powinna więc być zestawiana z fikcyjną przeszłością jednego, idealnie wspólnego forum. Mimo to pozostaje realne pytanie o warunek wspólnego przedmiotu sporu. Jeżeli różni obywatele nie tylko odmiennie interpretują wydarzenie, lecz otrzymują zasadniczo różne zestawy informacji uznanych za warte uwagi, deliberacja napotyka problem wcześniejszy niż sama niezgoda: uczestnicy przestają spierać się o tę samą rzeczywistość.

Film masowy miał pod tym względem właściwość politycznie interesującą. Ten sam film mógł zostać odczytany konserwatywnie, liberalnie, marksistowsko, feministycznie lub religijnie, lecz punktem odniesienia pozostawało wspólne dzieło. Algorytmicznie personalizowana kultura osłabia taki wspólny referent.

Paradoks automatyzacji poznawczej i konieczność kurateli nad AI

Generatywna AI może przesunąć tę zmianę jeszcze dalej, ponieważ nie tylko wybiera spośród istniejących tekstów, lecz tworzy unikalną wersję wyjaśnienia dla każdego odbiorcy. W rezultacie dwie osoby pytające o ten sam problem mogą otrzymać inne przykłady, odmienne rozłożenie akcentów, różny stopień szczegółowości, a nawet odmienne błędy. Nie musi to być jednak wada.

Personalizacja może demokratyzować dostęp do wiedzy. Ten sam problem można wyjaśnić dziecku, studentowi, prawnikowi czy ekspertowi w sposób dostosowany do ich potrzeb, bez zmuszania wszystkich do przyswojenia jednej formy przekazu. Obniża to barierę specjalistycznego języka, przyspiesza tłumaczenia, a dialog z systemem pozwala zadawać pytania, których odbiorca nie odważyłby się zadać publicznie nauczycielowi lub ekspertowi. Generatywna AI pełni zatem funkcję podobną do tej, którą wcześniej przypisywaliśmy kulturze popularnej: obniża koszt wejścia w dany problem, nie ograniczając przy tym jego potencjalnej głębi. Jednocześnie właśnie tutaj pojawia się

ryzyko nowego paternalizmu epistemicznego. Klasyczny film nie udaje, że zna osobiste potrzeby widza.

Algorytm personalizacyjny próbuje je natomiast przewidywać, a system konwersacyjny może jeszcze precyzyjniej dostosowywać odpowiedź do języka, historii dialogu, wcześniejszych pytań i oczekiwań użytkownika. Im lepiej system przewiduje, co człowiek uzna za przekonujące, zrozumiałe lub przyjemne, tym bardziej wzrasta jego potencjał wspomagania – ale również wpływania. Nie trzeba zakładać złej intencji projektanta, aby dostrzec problem; każde dopasowanie może bowiem utwierdzać użytkownika w dotychczasowym sposobie myślenia. Jeśli odbiorca oczekuje konkretnej interpretacji politycznej, system zaprojektowany by maksymalizować satysfakcję, będzie miał strukturalną zachętę do potwierdzania tej wizji. Dobre narzędzie poznawcze musiałoby czasem wykonać ruch przeciwny: przedstawić kontrargument, ujawnić niepewność, oddzielić fakt od wniosku i odmówić łatwego potwierdzenia założenia, którego źródła nie wspierają. W ten sposób projektowanie AI staje się problemem epistemologii normatywnej: system musi nie tylko generować odpowiedzi, ale posiadać reguły określające, kiedy powinien użytkownikowi utrudnić poznawczą drogę zamiast ją maksymalnie wygładzać.

W tym miejscu powraca Pip-Boy i hipoteza rozszerzonego umysłu. Książka interpretuje Pip-Boya jako narzędzie stale dostępne, niezawodnie dostarczające informacji i aktywnie uczestniczące w podejmowaniu decyzji; V.A.T.S. przejmuje część obliczeń taktycznych i priorytetyzacji celów. Współczesna sztuczna inteligencja może zostać potraktowana jako znacznie bardziej radykalna wersja zewnętrznego rusztowania poznawczego, ponieważ nie tylko przechowuje informacje jak notes czy wyszukiwarka, lecz syntetyzuje, porównuje, tłumaczy, generuje hipotezy, redaguje i proponuje struktury działania. Analogia ta ma jednak swoje granice. Klasyczny przykład rozszerzonego poznania działa najlepiej wtedy, gdy zewnętrzny element jest relatywnie stabilny i wiarygodny.

Notatnik z zapisanym adresem nie „interpretuje” go i nie generuje samodzielnie alternatywnych wersji informacji. Model generatywny jest epistemicznie odmienny: jego użyteczność wynika z produktywności, a ta z kolei oznacza możliwość wytworzenia odpowiedzi nowej, a zatem potencjalnie błędnej. Użytkownik otrzymuje nie tylko pamięć zewnętrzną, lecz quasi-rozmówcę uczestniczącego w konstruowaniu reprezentacji problemu. Ta różnica przesuwa ciężar odpowiedzialności.

Im bardziej narzędzie jedynie przechowuje wiedzę, tym łatwiej wskazać źródło błędu. Im bardziej generuje syntetyczne odpowiedzi, tym silniej użytkownik musi rozwijać kompetencję kalibracji zaufania. Nie wystarczy już wiedzieć, jak znaleźć informację; trzeba wiedzieć, kiedy uznać odpowiedź za wymagającą weryfikacji, jak rozpoznawać brak źródła, jak oddzielać płynność

językową od trafności i kiedy ponownie przejąć zadanie poznawcze. Wyniki badań nad pracą z generatywną AI dobrze ilustrują tę ambiwalencję. W badaniu 319 pracowników wiedzy analizującym 936 przypadków użycia GenAI wyższe zaufanie do systemu wiązało się z mniejszym deklarowanym wysiłkiem krytycznego myślenia, podczas gdy większa pewność własnych kompetencji korelowała z silniejszym angażowaniem krytycznej oceny. Autorzy nie stwierdzili, że AI po prostu „niszczy krytyczne myślenie", lecz wskazali na przesunięcie jego struktury w stronę weryfikacji, integrowania odpowiedzi i nadzorowania wykonania zadania. Badanie opierało się na samoopisach, więc nie dowodzi długoterminowego zaniku kompetencji poznawczych. Właściwym pojęciem nie jest zatem automatyczne „ogłupienie", lecz przesunięcie pracy poznawczej. Kalkulator zmienił znaczenie biegłości rachunkowej, wyszukiwarka relację między pamięcią a odnajdywaniem informacji, a generatywna AI może zmieniać proporcję między tworzeniem pierwszej wersji rozwiązania a jego oceną.

Człowiek może wykonywać mniej pracy generacyjnej, a więcej pracy kuratorskiej, kontrolnej i integracyjnej. Problem pojawia się wtedy, gdy kompetencje wymagane do kontroli słabną wskutek długotrwałego delegowania podstawowych zadań. Można tu mówić o paradoksie automatyzacji poznawczej. Im lepsze staje się narzędzie, tym bardziej racjonalne wydaje się jego używanie; im częściej człowiek z niego korzysta, tym mniej okazji ma do samodzielnego ćwiczenia umiejętności; im słabsza staje się własna kompetencja, tym trudniej wykryć błąd coraz doskonalszego narzędzia. Analogiczny problem znany jest z innych systemów wysokiej automatyzacji: człowiek pozostaje formalnie odpowiedzialny za kontrolę, lecz jego zdolność skutecznego nadzoru może maleć właśnie dlatego, że system przez większość czasu działa poprawnie.

AI jako narzędzie emancypacji i homogenizacji

Sztuczna inteligencja realizuje jednocześnie obietnicę Haraway i zastrzeżenie Kafer przywołane w książce. Cyborgizacja może wyzwalać podmiot poprzez rozszerzenie jego możliwości, jednak konkretna technologia nigdy nie istnieje w próżni – zawsze osadzona jest w materialnych warunkach dostępu, kosztach, zależnościach i strukturze społecznej. Technologiczne rozszerzenie nie jest zatem bezcielesną emancypacją; często wiąże się z nierównością, stygmatyzacją i uzależnieniem od infrastruktury. W przypadku AI problem ten dotyczy dostępu do modeli, mocy obliczeniowej, danych, kompetencji cyfrowych oraz jakości językowej i kulturowej systemu.

Demokratyzacja wiedzy poprzez AI może zatem równocześnie budować nowe hierarchie. Osoba z dostępem do zaawansowanego systemu, potrafiąca krytycznie go wykorzystać, znacząco zwiększa własną produktywność poznawczą. Ktoś zaś, korzystając z gorszego narzędzia lub nie umiejąc

rozpoznawać błędów, może otrzymać jedynie iluzję kompetencji. Nierówność przestaje więc dotyczyć wyłącznie dostępu do informacji – zaczyna polegać na jakości pośrednika poznawczego.

Jest to kluczowe z perspektywy sprawiedliwości epistemicznej. Fricker analizowała sytuacje, w których odmawia się wiarygodności czyjemuś świadectwu lub gdy wspólnota nie posiada kategorii pozwalających opisać dane doświadczenie. W środowisku generatywnym pojawia się dodatkowy problem: które doświadczenia, języki i sposoby konceptualizacji zostały wystarczająco reprezentowane w danych treningowych, aby system mógł je sprawnie odtwarzać? AI może wzmacniać dominujący język opisu nie poprzez jawne odrzucenie mniejszościowej perspektywy, lecz przez fakt, że stanowiska częściej występujące w danych są łatwiejsze do płynnego zrekonstruowania. Należy jednak wystrzegać się zbyt uproszczonej teorii statystycznego konserwatyzmu.

Modele generatywne potrafią bowiem łączyć odległe pojęcia i wspierać twórczość. Badania opublikowane w Nature Human Behaviour wykazały, że korzystanie z ChatGPT zwiększało ocenianą kreatywność pomysłów w porównaniu do braku narzędzia czy tradycyjnego wyszukiwania, przy czym poprawa była szczególnie wyraźna w obszarze innowacji przyrostowej. Inne analizy wskazywały na wysoką sprawność modeli językowych w zadaniach myślenia dywergencyjnego, choć testy te mierzą jedynie wybrane aspekty kreatywności i nie są tożsame z całokształtem ludzkiego tworzenia. Pojawia się tu kolizja poziomów: o ile jednostkowo AI może zwiększać liczbę i jakość pomysłów, o tyle na poziomie populacyjnym masowe korzystanie z podobnych systemów może ograniczać różnorodność dróg dochodzenia do tych pomysłów.

Nie jest to sprzeczność logiczna. Narzędzie może uczynić każdego użytkownika bardziej twórczym względem jego indywidualnego punktu wyjścia, a jednocześnie przybliżać wielu z nich do podobnego repertuaru statystycznie prawdopodobnych rozwiązań. W czerwcu 2026 roku komentatorzy w Nature Reviews Psychology zwracali uwagę na potencjalną homogenizację idei, wskazując metapoznanie, intelektualną pokorę oraz świadome przyjmowanie odmiennych perspektyw jako sposoby ograniczania tego zjawiska. Dla kultury jest to problem zasadniczy, gdyż potrzebuje ona nie tylko wysokiej jakości produktów, ale przede wszystkim heterogeniczności. Jeśli tysiące autorów zacznie korzystać z tych samych modeli i danych kulturowych, powstanie napięcie: średnia jakość formalna wzrośnie, lecz odchylenie od dominujących wzorców może zmaleć.

Z punktu widzenia przemysłu kulturowego Adorna byłaby to ironiczna aktualizacja problemu standaryzacji. Tym razem nie musi być ona narzucona przez producenta masowego dzieła – może powstawać oddolnie, poprzez korzystanie z tych samych narzędzi generatywnych przez niezależnych twórców. Równocześnie AI może działać w przeciwnym kierunku, jeśli zostanie użyta

celowo do poszukiwania kontrperspektyw, wariantów stylistycznych czy argumentów przeciw własnemu stanowisku. Współpraca człowiek-AI nie posiada jednej, zdeterminowanej psychologii.

Badania nad interfejsami kreatywnymi wskazują, że sposób zaprojektowania procesu współtworzenia wpływa na rezultaty, a poczucie sprawstwa i własnej skuteczności pozostaje kluczowe dla efektu twórczego. Technologia nie determinuje więc użytkownika jednoznacznie; projekt interakcji może wzmacniać zarówno intelektualną bierność, jak i aktywne poszukiwanie alternatyw. W tym miejscu można powrócić do Spinozjańskiej interpretacji modowania zapisanej w książce.

Autonomia w AI wymaga rozdzielenia perswazyjnej formy od wartości dowodowej

Moder staje się bardziej wolny nie dlatego, że wychodzi poza wszystkie ograniczenia, lecz dlatego, że poznaje strukturę systemu i umie świadomie działać wewnątrz jego praw. Analogicznie dojrzały użytkownik AI nie zyskuje autonomii wtedy, gdy system wykonuje za niego wszystko, ani gdy całkowicie odrzuca narzędzie. Jego niezależność rośnie wraz ze zrozumieniem zakresu możliwości, ograniczeń, źródeł błędu i zależności technologicznego partnera. Prawdziwym przeciwieństwem wolności nie jest zatem technologia, lecz nieprzejrzysta zależność. Człowiek może być głęboko zależny od języka, biblioteki, wyszukiwarki, GPS-u, systemu prawnego czy sztucznej inteligencji, zachowując znaczną autonomię, jeżeli rozumie charakter tej zależności, posiada możliwość wyboru alternatywy i umie kwestionować otrzymywane informacje. Może natomiast formalnie pozostawać wolny, a faktycznie być silnie podporządkowany, jeśli nie zna warunków, według których jego środowisko poznawcze jest konstruowane. To prowadzi ponownie do polityki technologii Winnera i Feenberga.

Pytanie o AI nie powinno ograniczać się do tego, czy modele są inteligentne, kreatywne lub produktywne. Ważniejsze społecznie jest pytanie, jakie relacje władzy utrwala infrastruktura ich działania. Kto posiada modele, kto ustala reguły dostępu, kto może je audytować i kto ponosi koszty błędów? Jakie możliwości odwołania ma użytkownik, jakie dane wpływają na działanie systemu i jak rozłożone są korzyści z automatyzacji? Książka konsekwentnie traktuje technologię nie jako neutralny dodatek do społeczeństwa, lecz jako element porządku społecznego i epistemicznego; przejście do AI nie zmienia więc kierunku tej argumentacji, lecz zwiększa jej aktualność. Szczególna nowość generatywnej sztucznej inteligencji polega jednak na tym, że infrastruktura władzy może przyjmować formę rozmówcy. Dotychczasowe systemy technologiczne były zazwyczaj widoczne jako instytucje lub narzędzia: wyszukiwarka prezentowała wyniki, platforma ranking, urządzenie

pomiar. Model konwersacyjny natomiast odpowiada pełnymi zdaniami, uzasadnia, porównuje i dostosowuje się do pytania.

Interfejs językowy sprawia, że relacja z systemem nabiera cech społecznych, mimo że nie należy automatycznie przypisywać systemowi ludzkiej podmiotowości. Ta antropomorfizacja ma znaczenie epistemiczne. Człowiek jest ewolucyjnie i kulturowo przyzwyczajony do traktowania płynnej, responsywnej komunikacji jako wskaźnika kompetencji społecznej. Styl językowy może więc budować zaufanie szybciej niż faktyczna niezawodność systemu. Właśnie dlatego krytyczne korzystanie z AI wymaga nowej kompetencji: rozdzielania perswazyjnej jakości wypowiedzi od jej wartości dowodowej.

Film stwarzał podobny problem w innym wymiarze. Piękny obraz, charyzmatyczny aktor i dobrze poprowadzona muzyka mogły uczynić stanowisko emocjonalnie przekonującym jeszcze przed jego logicznym zbadaniem. AI stosuje analogiczny zabieg, tyle że nie przez obraz, lecz przez personalizowaną płynność języka. W obu przypadkach medium posiada własną retorykę. Kultura wizualna uczyła nas krytyki obrazu; kultura generatywna będzie wymagała krytyki syntetycznej odpowiedzi. Tutaj "sprawy ważkie" stają się problemem szczególnie wymagającym. Przy pytaniu o pogodę, przepis lub prostą definicję błąd może być łatwo wykrywalny i stosunkowo tani.

Przy pytaniu o aborcję, wojnę, religię, granice wolności, politykę społeczną, odpowiedzialność historyczną czy status moralny sztucznej istoty odpowiedź zawsze zawiera selekcję kategorii, hierarchię wartości i wybór kontekstu. Nie można oczekiwać od modelu "czysto neutralnej" odpowiedzi w takim sensie, w jakim neutralny może być wynik prostego działania arytmetycznego. Można natomiast wymagać jawności rozróżnienia faktów od wartości, reprezentowania istotnych stanowisk, wskazywania niepewności i oparcia twierdzeń empirycznych na możliwych do zweryfikowania źródłach.

Od konsumpcji treści do audytu systemów poznawczych

Właśnie dlatego wejście AI do kultury masowej może zmienić samą definicję masowości. W epoce filmu miliony ludzi otrzymywały ten sam tekst kultury, interpretując go indywidualnie. W erze generatywnej miliony odbiorców mogą otrzymywać miliony wariantów tekstu, powstających z tej samej infrastruktury. Zamiast masowej dystrybucji jednego dzieła pojawia się masowa produkcja jednostkowych odpowiedzi. Paradoks jest wyraźny: kultura może być najbardziej masowa technologicznie właśnie wtedy, gdy na poziomie doświadczenia użytkownika najmniej przypomina

jednolity przekaz masowy. Wszyscy korzystają z podobnej klasy systemów, lecz każdy prowadzi inną rozmowę. Taki model zwiększa indywidualne dopasowanie, a jednocześnie utrudnia społeczną kontrolę treści, gdyż nie istnieje jeden artefakt, który można by publicznie obejrzeć i poddać krytyce. Zmienia to warunki odpowiedzialności kulturowej.

Film można zatrzymać, zacytować i zbadać scenę po scenie. Artykuł posiada ustalony tekst, a książka ma konkretne wydanie. Odpowiedź generatywna bywa jednorazowa, zależna od promptu, kontekstu i aktualnej konfiguracji systemu. Epistemologia kultury otrzymuje więc obiekt dynamiczny. Badacz nie pyta już wyłącznie „co dzieło mówi?", lecz także „w jakich warunkach system generuje taki typ wypowiedzi i jak zmienia ją w zależności od odbiorcy?". Przyszłe medioznawstwo może zatem coraz bardziej przypominać audyt systemów.

Krytyka pojedynczego tekstu pozostanie potrzebna, ale stanie się niewystarczająca. Konieczne będzie badanie rozkładów odpowiedzi, regularności personalizacji, sposobów reagowania na odmienne założenia użytkownika, błędów systematycznych oraz skutków długotrwałego korzystania. Jednostką analizy staje się nie tylko przekaz, lecz mechanizm jego produkcji. Fallout dostarcza tu wyjątkowo użytecznej metafory, choć – zgodnie z przyjętym rygorem – należy zachować jej status metafory. Pip-Boy jest urządzeniem filtrującym Pustkowie; przedstawia użytkownikowi mapę, stan zdrowia, zasoby i zagrożenia, natomiast V.A.T.S. organizuje percepcję sytuacji bojowej. Materiał interpretuje tę technologię jako element architektury poznawczej użytkownika. Współczesne systemy AI mogą pełnić analogiczną funkcję na poziomie informacji: nie zmieniają świata bezpośrednio, lecz modyfikują to, jakie reprezentacje świata stają się łatwo dostępne i jak szybko można je przekształcać w decyzje. Jednak AI jest zarazem czymś więcej niż Pip-Boy, ponieważ może uczestniczyć w konstruowaniu samego pytania.

Może zasugerować, że problem uznany za ekonomiczny ma wymiar prawny; może ukazać konflikt teorii moralnych, wysunąć kontrargument lub zaproponować alternatywny model. W najlepszym wariancie staje się więc nie tylko rozszerzoną pamięcią, ale rozszerzonym warsztatem refleksji. W najgorszym zaś może stać się narzędziem pozwalającym unikać myślenia poprzez natychmiastowe otrzymywanie elegancko sformułowanych wniosków. Różnica między tymi scenariuszami nie tkwi wyłącznie w modelu, lecz zależy od kultury użytkowania. System traktowany jako generator pewności działa inaczej niż ten używany jako generator kontrargumentów. Właśnie tutaj niezbędna jest metapoznawcza edukacja człowieka epoki AI. Dawna edukacja uczyła czytać tekst; edukacja medialna uczyła rozpoznawać manipulację obrazem i weryfikować źródła informacji.

Kolejny etap musi obejmować rozumienie systemów generatywnych: wiedzę o probabilistycznym charakterze ich działania, ograniczeniach pamięci i aktualności, konieczności weryfikacji oraz różnicy między płynnością a dowodem. Chodzi o umiejętność zadawania pytań wymuszających

ujawnienie niepewności i alternatywnych perspektyw. Nie oznacza to, że obywatel ma zostać inżynierem uczenia maszynowego. Tak jak kierowca nie musi znać konstrukcji silnika, by bezpiecznie prowadzić samochód, tak użytkownik nie musi znać wszystkich detali architektury modelu, aby korzystać z niego odpowiedzialnie. Musi jednak wiedzieć, gdzie kończy się wygoda użytkowania, a zaczyna ryzyko epistemicznej zależności. W tej perspektywie „rozmowy o sprawach ważkich" w epoce AI nabierają nowego znaczenia. Dotąd kultura masowa przedstawiała społeczeństwu pytania; teraz technologia może uczestniczyć w prowadzeniu samej rozmowy. Odbiorca filmu wychodził z kina i szukał rozmówcy.

Użytkownik modelu może przejść bezpośrednio od obrazu do dialogu: zapytać o teorię, kontrargument, historię problemu, dane empiryczne, konsekwencje prawne czy alternatywne interpretacje. Ta możliwość jest poznawczo niezwykle doniosła, ponieważ po raz pierwszy na taką skalę kultura popularna i aparat analityczny mogą funkcjonować w tym samym środowisku interakcji. Syntetyk może zostać najpierw zobaczony w serialu, potem porównany z Lockiem, Parfitem i funkcjonalizmem, następnie zestawiony z rzeczywistymi badaniami nad AI, a na końcu użyty jako punkt wyjścia do rozważań prawnych. Granice między odbiorem, edukacją a analizą stają się bardziej przepuszczalne. Jednocześnie właśnie dlatego rośnie znaczenie dyscypliny metodologicznej. Jeżeli to samo narzędzie może opowiedzieć historię, wyjaśnić teorię i zasymulować argument eksperta, odbiorca musi wiedzieć, kiedy ma do czynienia z fikcją, interpretacją, wiedzą źródłową, modelem naukowym lub oceną normatywną. Bez tego połączenie mediów nie poszerzy wiedzy, lecz wymiesza rejestry epistemiczne. Można zatem sformułować szerszą tezę: generatywna sztuczna inteligencja nie znosi konieczności filozofii, nauki i krytyki kultury.

Delegowanie poznawcze zamiast zastąpienia myślenia

Przeciwnie, zwiększa to ich znaczenie. Im łatwiej wygenerować przekonująco brzmiącą odpowiedź, tym ważniejsze stają się pytania o źródło, metodę, falsyfikowalność, interesy, argumentację i stopień pewności. Nadmiar odpowiedzi nie eliminuje problemu prawdy; sprawia jedynie, że jej selekcja staje się trudniejsza. To moment, w którym futurystyczne problemy Fallout spotykają rzeczywistość – nie poprzez dosłowną realizację fabuły, lecz przez podobieństwo strukturalne. Kluczowe pytanie nie brzmi dziś, czy powstanie syntetyk identyczny z Nickiem Valentine'em lub Pip-Boy wierny oryginałowi z gry. Brzmi raczej: co dzieje się z człowiekiem, gdy coraz większa część jego poznania, pamięci, selekcji informacji, twórczości i decyzji zostaje spleciona z systemami technicznymi, których sam nie zbudował i których działania nie potrafi w pełni prześledzić? Perspektywa transhumanistyczna może widzieć w tym naturalne rozszerzenie ludzkiej sprawczości.

Krytyka Lewisa czy Fukuyamy zapyta o utratę czegoś konstytutywnego dla człowieka, natomiast Haraway dostrzeże szansę na przekroczenie fałszywych granic między człowiekiem a techniką.

Kafer przypomni, że techniczne rozszerzenie zawsze wiąże się z materialnym kosztem i konkretnymi warunkami społecznymi. Winner i Feenberg każą zapytać o władzę wpisaną w samą infrastrukturę, a Fricker zwróci uwagę na dystrybucję wiarygodności i zdolności interpretacyjnych. Clark i Chalmers zmuszą natomiast do ponownego rozważenia, gdzie właściwie kończy się system poznawczy człowieka. Wszystkie te tradycje stanowią osie książki i dopiero w epoce AI zaczynają układać się w jeden problem o konkretnym znaczeniu społecznym. Nie należy jednak zamykać tej analizy katastroficzną wizją człowieka przejętego przez technologię. Byłoby to zbyt proste i powtórzyłoby błąd, przed którym ostrzega Fallout: zastąpienie złożonego problemu jednym efektownym obrazem.

Technologie poznawcze zawsze przekształcały praktyki myślenia. Pismo zmieniło pamięć, druk strukturę dostępu do wiedzy, fotografia świadectwo wizualne, radio czas komunikacji politycznej, kino społeczną wyobraźnię, telewizja rytuał masowego odbioru, internet sposób publikowania, a wyszukiwarka strategię odnajdywania informacji. AI należy zatem analizować jako kolejny – choć wyjątkowo głęboki – etap tej historii, a nie jako zerwanie pozbawione precedensu. Jej wyjątkowość polega na sprzężeniu kilku wcześniejszych funkcji: pamięci zewnętrznej, wyszukiwarki, edytora, tłumacza, symulatora rozmowy, generatora i narzędzia rekomendacyjnego. Każda z nich była znana wcześniej, lecz ich integracja w jednym interfejsie językowym obniża próg dostępu do złożonych operacji poznawczych. Badania eksperymentalne i terenowe wskazują już, że AI może zwiększać produktywność w określonych zadaniach, skracać czas pracy i wspierać generowanie pomysłów; jednocześnie analizy nad krytycznym myśleniem podkreślają konieczność zachowania aktywnego nadzoru nad wynikami systemu. Pytanie o to, czy AI „myśli za człowieka”, jest zatem zbyt grube pojęciowo.

Warto raczej pytać, które operacje poznawcze zostają delegowane, które pozostają po stronie człowieka, a które ulegają przekształceniu – i jakie kompetencje stają się przez to bardziej, a jakie mniej potrzebne. Tak sformułowany problem można badać empirycznie, zamiast rozstrzygać go za pomocą sloganów. Z perspektywy kultury równie istotne jest pytanie, czy AI stanie się maszyną standaryzacji, czy instrumentem pluralizacji. Na ten moment nie ma podstaw do jednoznacznego rozstrzygnięcia.

Technologia jako zmiana przestrzeni możliwego działania

Istnieją dowody na wzrost indywidualnej kreatywności, ale równie uzasadnione są obawy o homogenizację; kluczowe dla rezultatów okazują się zatem sposób interakcji oraz projekt samego systemu. Najbardziej prawdopodobna jest odpowiedź warunkowa: to samo narzędzie może poszerzać różnorodność myślenia osoby, która wykorzystuje je do konfrontowania perspektyw, a zawężać ją u kogoś, kto szuka w nim jedynie szybkiego potwierdzenia własnych racji. W tym punkcie kultura masowa, filozofia i AI stają się trzema poziomami tego samego procesu. Kultura kreśli obraz problemu, natomiast filozofia dostarcza pojęć niezbędnych do jego rozłożenia na czynniki pierwsze.

AI może przyspieszyć przechodzenie między tymi sferami, lecz nie gwarantuje poprawności tego procesu. Człowiek pozostaje odpowiedzialny za decyzję, czy potraktuje technologię jako protezy argumentowania, czy jako urządzenia do produkowania pozoru argumentu. Właśnie dlatego przyszłość „spraw ważkich" będzie zależeć nie tylko od pytań, jakie potrafi postawić sztuka, lecz przede wszystkim od jakości instytucji epistemicznych zdolnych podtrzymać różnicę między tym, co atrakcyjne, prawdopodobne, udowodnione i moralnie pożądane. Jeśli te granice zostaną zachowane, AI może rozszerzyć społeczną zdolność do uczestnictwa w trudnych rozmowach. Jeśli jednak ulegną zatarciu, system generujący odpowiedzi może paradoksalnie osłabić umiejętność rozpoznawania pytań, na które nie istnieje jedna łatwa odpowiedź.

Fallout okazuje się w tym kontekście trafnym przewodnikiem – nie dlatego, że przewidział współczesną sztuczną inteligencję, lecz ponieważ konsekwentnie pyta o cenę rozszerzenia ludzkiej sprawczości. Pip-Boy zwiększa orientację w terenie, ale czyni technologię integralną częścią poznania. Pancerz potęguje siłę, lecz uzależnia działanie od infrastruktury. Syntetyk podważa biologiczną definicję osoby, Vault-Tec pokazuje, jak wiedza może stać się narzędziem paternalizmu, a Bractwo Stali demonstruje, w jaki sposób ochrona technologii przeobraża się w monopol nad nią.

Każdy z tych motywów jest wariantem jednej struktury: człowiek tworzy narzędzie rozwiązujące konkretny problem, by następnie musieć nauczyć się żyć z nowym problemem, który powstał właśnie dlatego, że narzędzie działa. To być może najważniejsza odpowiedź kultury popularnej na techno-optymizm i techno-pesymizm. Technologia nie jest ani zbawieniem, ani upadkiem samym w sobie; jest zmianą przestrzeni możliwego działania. Wraz z nową możliwością pojawia się nowa zależność, nowe ryzyko, nowa nierówność i nowy rodzaj odpowiedzialności. Dopiero polityka, prawo, etyka, edukacja i kultura rozstrzygają, w jakiej konfiguracji te możliwości zostaną społecznie ustabilizowane.

Krytyczny nadzór jako warunek zachowania podmiotowości

Człowiek epoki AI staje się cyborgiem przede wszystkim nie dlatego, że wszczepi metal do ciała, lecz dlatego, że coraz większa część jego poznawczej sprawczości funkcjonuje w układzie hybrydowym. Myśl rodzi się dziś na styku pamięci biologicznej, tekstu kultury, wyszukiwarki, algorytmicznej selekcji i generatywnego rozmówcy.

Granica między „ja" a narzędziem przestaje być oczywista funkcjonalnie, choć pozostaje kluczowa moralnie i prawnie. Dlatego ostatnim problemem nie powinno być pytanie o to, czy człowiek zachowa czystość wobec technologii. Takiej czystości nigdy nie posiadał – od zawsze był istotą języka, pisma, narzędzi, instytucji i kultury. Znacznie ważniejsze jest pytanie, czy potrafi zachować zdolność krytycznego odnoszenia się do własnych rozszerzeń. Cywilizacja nie musi bać się człowieka posługującego się narzędziami; powinna raczej obawiać się sytuacji, w której przestaje on dostrzegać, że narzędzia organizują również jego sposób widzenia świata.

W tym miejscu refleksja nad AI powraca do platońskiej jaskini, lecz konfiguracja ulega odwróceniu. Dawny więzień patrzył na cienie, ponieważ nie znał świata poza nimi. Człowiek cyfrowy ma dostęp do większej liczby informacji niż jakiekolwiek wcześniejsze pokolenie, a mimo to doświadcza rzeczywistości przez warstwy selekcji, rankingu, rekomendacji i generacji. Niebezpieczeństwem nie jest już brak obrazów, lecz ryzyko, że ich nadmiar uczyni niewidzialnym sam mechanizm wyboru.

Dlatego najważniejsza kompetencja w algorytmicznej kulturze może okazać się zaskakująco klasyczna: umiejętność pytania, kto mówi, skąd to wie, jakiego argumentu używa, czego nie pokazuje, jakie istnieją kontrprzykłady i co musiałoby się wydarzyć, aby dane twierdzenie uznać za fałszywe. Sokrates nie potrzebował sztucznej inteligencji, by ustanowić tę dyscyplinę; AI czyni ją jedynie bardziej niezbędną. Wówczas technologia nie kończy rozmów o sprawach ważkich, lecz zwiększa ich skalę. Po raz pierwszy ogromna część społeczeństwa zyskała niemal natychmiastowy dostęp do narzędzia zdolnego zestawiać tradycje filozoficzne, tłumaczyć specjalistyczne teksty i rekonstruować argumenty. To potencjał edukacyjny o skali trudnej do porównania z wcześniejszymi mediami, jednak jego wykorzystanie zależy od jednego warunku: odpowiedź musi pozostać początkiem sprawdzania, a nie końcem myślenia.

Pustkowie, syntetyk, Krypta, Nadzorca, Pip-Boy, Złota Reguła, Vault-Tec i apokaliptyczna ruina przestają być wtedy jedynie luźną kolekcją figur popkultury. Stają się odmianami jednego pytania cywilizacyjnego: jak zachować człowieka jako podmiot poznający, moralny i polityczny w świecie,

który coraz skuteczniej potrafi organizować za niego bezpieczeństwo, wiedzę, wybór, pamięć i wyobraźnię?

> Czy w świecie, który coraz skuteczniej organizuje za nas wiedzę, wybory i pamięć, potrafimy jeszcze odróżnić własny głos od echa algorytmicznej sugestii? Być może największym zagrożeniem nie jest nadchodząca apokalipsa, lecz powolna utrata zdolności do zadawania pytań, na które nie istnieje jedna, elegancko sformułowana odpowiedź. Prawdziwym ocaleniem cywilizacji nie będzie zatem biologiczne przetrwanie, lecz odwaga pozostania podmiotem w rzeczywistości, która oferuje nam wygodę całkowitej rezygnacji z myślenia.

Inspiracje

[1] **"Fallout and Philosophy"** Nathan Kellen

2021 | The MIT Press | ISBN: 9780262542067

Nathan Kellen jest amerykańskim filozofem i adiunktem na Wydziale Filozofii Uniwersytetu Stanowego Kansas. Ukończył studia licencjackie na Uniwersytecie Minnesoty, a następnie uzyskał tytuł magistra i doktora filozofii na Uniwersytecie Connecticut w 2019 roku, a także certyfikat ukończenia studiów podyplomowych z logiki. Jego badania doktoranckie dotyczyły teoretycznych powiązań między pluralizmem prawdy a pluralizmem logicznym. Kellen specjalizuje się w filozofii logiki, metafizyce, epistemologii i historii filozofii analitycznej, a jego badania koncentrują się głównie na teoriach prawdy, konsekwencji logicznej i antyrealizmie semantycznym. Oprócz badań naukowych i badań nad kulturą popularną, był współredaktorem drugiego wydania znanego zbioru „The Nature of Truth: Classic and Contemporary Perspectives", wydanego przez MIT Press.

Nathan Kellen *is an American philosopher and Teaching Assistant Professor in the Department of Philosophy at Kansas State University. He completed his Bachelor of Arts at the University of Minnesota before earning his Master of Arts and PhD in philosophy from the University of Connecticut in 2019, alongside a graduate certificate in logic. His doctoral research examined theoretical connections between truth pluralism and logical pluralism. Kellen specializes in the philosophy of logic, metaphysics, epistemology, and the history of analytic philosophy, with primary scholarship centered on theories of truth, logical consequence, and semantic anti-realism. In addition to his research and pop-culture scholarship, he served as a co-editor of the second edition of the prominent collection The Nature of Truth: Classic and Contemporary Perspectives, published by MIT Press.*

Kansas State University

Literatura uzupełniająca

Książki

Książki autorów przywoływanych i literatura pokrewna:

[1] **"Moral Boundaries: A Political Argument for an Ethic of Care Book"**

Joan Tronto

[2] **"Epistemic Injustice: Power and the Ethics of Knowing"**

Miranda Fricker

[3] **"Philosophy in a Time of Terror"**

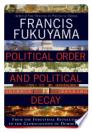
Jürgen Habermas



[4] **"The Theory of Communicative Action"**

Jürgen Habermas

John Wiley & Sons | ISBN: 9780745694221



[5] **"Political Order and Political Decay : from the industrial revolution to the globalization of democracy"**

Francis Fukuyama

Farrar, Straus and Giroux | ISBN: 9781429944328

Artykuły naukowe

Prace autorów przywoływanych w tekście:

[1] **"Toward a Theory of Schizophrenia"**

ERNEST BECKER

1962 | Archives of General Psychiatry | DOI: 10.1001/archpsyc.1962.01720030016003

Źródło

[2] **"TOWARD A COMPREHENSIVE THEORY OF DEPRESSION"**

ERNEST BECKER

1962 | The Journal of Nervous and Mental Disease | DOI: 10.1097/00005053-196207000-00004

Źródło

[3] **"Toward a Feminist Theory of Caring"**

Joan C. Tronto, Berenice Malka Fisher

1990

Źródło

[4] **"No Angel in the Classroom: Teaching through Feminist Discourse"**

Berenice Malka Fisher

2000

Źródło

[5] **"The Chicago Tradition and Social Change: Thomas, Park And Their Successors"**

Berenice Malka Fisher, Anselm Strauss

1978 | Symbolic Interaction | DOI: 10.1525/si.1978.1.2.5

Źródło

[6] **"Guilt and Shame in the Women's Movement: The Radical Ideal of Action and Its Meaning for Feminist Intellectuals"**

Berenice Malka Fisher

1984 | Feminist Studies | DOI: 10.2307/3177861

Źródło

[7] **"Epistemic Injustice"**

Miranda Fricker

2007 | BIROn (Birkbeck, University of London) | DOI: 10.1093/acprof:oso/9780198237907.001.0001

Źródło

[8] **"Epistemic justice as a condition of political freedom?"**

Miranda Fricker

2012 | Synthese | DOI: 10.1007/s11229-012-0227-3

Źródło

[9] **"Evolving Concepts of Epistemic Injustice"**

Miranda Fricker

2017 | Routledge eBooks | DOI: 10.4324/9781315212043-5

Źródło

[10] **"IX—Rational Authority and Social Power: Towards a Truly Social Epistemology"**

Miranda Fricker

1998 | Proceedings of the Aristotelian Society (Hardback) | DOI: 10.1111/1467-9264.00030

Źródło

[11] **"Handbook of Science and Technology Studies"**

Sheila Jasanoff, Gerald E. Markle, James Peterson, Trevor Pinch

1995 | Sage eBooks | DOI: 10.4135/9781412990127

Źródło

[12] "Containing the Atom: Sociotechnical Imaginaries and Nuclear Power in the United States and South Korea"

Sheila Jasanoff, Sang-Hyun Kim

2009 | Minerva | DOI: 10.1007/s11024-009-9124-4

Źródło

[13] "Public Space and Political Public Sphere—The Biographical Roots of Two Motifs in my Thought"

Jürgen Habermas

2021 | The Journal of Philosophy of Disability | DOI: 10.5840/jpd2021110

Źródło

[14] "Minima Moralia: Reflections from Damaged Life"

Theodor Wiesengrund Adorno

1951

Źródło

[15] "The culture industry : selected essays on mass culture"

Theodor Wiesengrund Adorno, J. M. Bernstein

1991 | Medical Entomology and Zoology

Źródło

[16] "The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception"

Max Horkheimer, Theodor Wiesengrund Adorno

2017 | Routledge eBooks | DOI: 10.4324/9781315251196-23

Źródło

[17] "1 The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception"

Theodor Wiesengrund Adorno, Max Horkheimer

2011 | The New Press eBooks | DOI: 10.1515/9781595587589-003

Źródło

[18] "Autonomous Technology: Technics-out-of-Control as a Theme in Political Thought"

Stanley R. Carpenter, Langdon Winner

1978 | Technology and Culture | DOI: 10.2307/3103332

Źródło

[19] "The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology"

William McGucken, Langdon Winner

1988 | Technology and Culture | DOI: 10.2307/3105261

Źródło

[20] "Upon Opening the Black Box and Finding It Empty: Social Constructivism and the Philosophy of Technology"

Langdon Winner

1993 | Science Technology & Human Values | DOI: 10.1177/016224399301800306

Źródło

[21] "Culture on the Brink: Ideologies of Technology"

Timothy Druckrey, Stanley Aronowitz, Herbert I. Schiller, Kathleen M. Woodward, Wolfgang Schirmacher, Langdon Winner

1994 | Medical Entomology and Zoology

Źródło

[22] "Questioning Technology"

Andrew Feenberg

2012 | Routledge eBooks | DOI: 10.4324/9780203022313

Źródło

[23] "Transforming Technology: A Critical Theory Revisited"

Andrew Feenberg

2002

Źródło

[24] "Critical Theory of Technology"

Sara M. Grimes, Andrew Feenberg

2013 | SAGE Publications Ltd eBooks | DOI: 10.4135/9781446282229.n9

Źródło

[25] "Transforming Technology"

Andrew Feenberg

2002 | DOI: 10.1093/oso/9780195146158.001.0001

Źródło

[26] "Visions and Revisions: Reflections on Culture and Democracy at the End of the Century"

Francis Fukuyama, Marcus Raskin

1996 | Foreign Affairs | DOI: 10.2307/20047497

Źródło

[27] "Towards a Suite of Tools for Re-imagining Online Social Phenomena"

Clare J. Hooper, David E. Millard, Andy Stanford-Clark

2009

Źródło

[28] "An embodied cognitive science?"

Andy Clark

1999 | Trends in Cognitive Sciences | DOI: 10.1016/s1364-6613(99)01361-3

Źródło

[29] "Philosophy of Mind : Classical and Contemporary Readings"

David J. Chalmers

2021 | Medical Entomology and Zoology

Źródło

[30] "Perception and the Fall from Eden"

David J. Chalmers

2006 | Oxford University Press eBooks | DOI: 10.1093/acprof:oso/9780199289769.003.0003

Źródło

[31] "The thinking ape: the enigma of human consciousness"

Steve Paulson, David J. Chalmers, D. Kahneman, L. Santos, N. Schiff

2013 | Annals of the New York Academy of Sciences | DOI: 10.1111/nyas.12165

Źródło

Artykuły naukowe autora:

[32] "Pluralisms in Truth and Logic"

Jeremy Wyatt, Nikolaj Jang Lee Linding Pedersen, Nathan Kellen

2018 | Springer eBooks | DOI: 10.1007/978-3-319-98346-2

Źródło

[33] "The normative problem for logical pluralism"

Nathan Kellen

2018 | Inquiry | DOI: 10.1080/0020174x.2018.1548375

Źródło

[34] "Methodological Pluralism About Truth"

Nathan Kellen

2018 | Springer eBooks | DOI: 10.1007/978-3-319-98346-2_6

Źródło

[35] "Gospel, Gossip, and Ghent: How Should we Understand the new Star Wars?"

Roy T. Cook, Nathan Kellen

2015 | DOI: 10.1002/9781119038092.ch26

Źródło

[36] "The Nature of Truth (Second edition)"

Michael Lynch, Jeremy Wyatt, Junyeol Kim, Nathan Kellen

2021

Źródło

[37] "Index"

Nathan Kellen, Nathan Sheff, Joshua Heter

2026 | DOI: 10.1002/9781394334247.index

Źródło

[38] "Front Matter"

Nathan Kellen, Nathan Sheff, Joshua Heter

2026 | DOI: 10.1002/9781394334247.fmatter

Źródło

[39] "The Contradictory Clown Prince of Crime"

Roy T. Cook, Nathan Kellen

2024 | DOI: 10.1002/9781394198504.ch11

Źródło

[40] "On Douglas Edwards' the Metaphysics of Truth: The Author Meets His Critics"

Douglas Edwards, Nathan Kellen, David Taylor, Michael F Lynch

2024 | Synthese Library/Synthese library | DOI: 10.1007/978-3-031-66249-2_2

Źródło

[41] **"Just How Many “Lukes” Are There in A New Hope , Anyway?"**

Roy T. Cook, Nathan Kellen

2022 | DOI: 10.1002/9781119841463.ch18

Źródło

Treść tworzy Fundacja Dobre Państwo.
Redaguje i publikuje APA ONE, autorski system redakcyjny Fundacji oparty na AI.
APA ONE Publishing System
Fundacja Dobre Państwo © 2026
Article ID: f4b86c3a-0dd1-4e92-80fd-671f7cfdca64