Psychologia postapokalipsy w świetle książki Fallout and Philosophy Nathana Kellena

AUTOR

Fundacja Dobre Państwo

STRESZCZENIE / ABSTRACT

Artykuł analizuje fascynację wizjami końca świata przez pryzmat psychologii poznawczej i książki Fallout and Philosophy. Autor wyjaśnia zjawisko morbidnej ciekawości jako mechanizmu adaptacyjnego, który pozwala nam bezpiecznie symulować zagrożenia i ćwiczyć struktury przewidywania w obliczu kryzysu. Tekst przywołuje badania nad odpornością psychiczną osób preferujących narracje postapokaliptyczne, wskazując na różnicę między bezpieczną grozą fikcji a realnym przeciążeniem stresowym. Na przykładzie gry Fallout ukazano, jak systemy kontroli i mierzalność zagrożeń w świecie wirtualnym pomagają oswoić egzystencjalny lęk przed nieprzewidywalnością katastrofy, zamieniając chaos w poznawalny system.

The article analyzes the fascination with visions of the end of the world through the prism of cognitive psychology and the book Fallout and Philosophy. The author explains the phenomenon of morbid curiosity as an adaptive mechanism that allows us to safely simulate threats and exercise predictive structures in the face of crisis. The text cites research on the psychological resilience of individuals who prefer post-apocalyptic narratives, pointing out the difference between the safe horror of fiction and real stress overload. Using the game Fallout as an example, it is shown how control systems and the measurability of threats in a virtual world help tame existential anxiety regarding the unpredictability of catastrophe, turning chaos into a knowable system.

Artykuł analizuje psychologiczne i filozoficzne źródła fascynacji narracjami postapokaliptycznymi, na przykładzie serii Fallout. Autor stawia tezę, że zamiast być jedynie formą eskapizmu czy morbidnej ciekawości, wizje końca świata służą jako

bezpieczna symulacja zagrożeń, która pozwala odbiorcy oswoić lęk przed śmiercią i nieprzewidywalnością egzystencji. Poprzez redukcję złożonych lęków nowoczesności do konkretnych problemów materialnych (walka o wodę czy schronienie), postapokalipsa przekształca paraliżującą niepewność w poczucie sprawczości i kompetencji. Kluczowym elementem tej analizy jest przejście od lęku ku etyce troski i nadziei; katastrofa staje się tu tłem dla eksperymentu moralnego, który ujawnia, jakie wartości są dla nas fundamentalne i zdolne przetrwać nawet całkowity kolaps struktur społecznych. W efekcie narracje te funkcjonują jako kulturowe laboratorium, w którym badamy nie tyle sam mechanizm zagłady, co możliwość odbudowy sensu i relacji międzyludzkich w obliczu nieuchronnej skończoności życia.

SŁOWA KLUCZOWE

psychologia postapokalipsy | Fallout and Philosophy | morbidna ciekawość | Terror Management Theory | etyka troski | symulacja zagrożeń | mortality salience | symboliczna nieśmiertelność | mechanizmy adaptacyjne | poczucie sprawczości | redukcja niepewności | odporność psychiczna | eksperyment myślowy | struktury przewidywania

Apokalipsa jako symulacja zagrożeń i odsłonięcie prawdy

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 by nie chciał doświadczyć, ale dobrowolnie kieruje uwagę ku wizji unicestwienia własnego świata. Wojna nuklearna, pandemia, katastrofa klimatyczna, upadek państwa, bunt maszyn, epidemia zombie czy kolaps infrastruktury to warianty jednego problemu: świadomości, że porządek uznawany za trwałe środowisko życia może przestać istnieć. Popularność takich narracji wynika z konfrontacji z własną śmiertelnością oraz potrzeby bezpieczeństwa, kontroli i sensu; napędza ją morbidna ciekawość i nadzieja na odnalezienie czegoś wartościowego w opowieściach o świecie, który przeżył swój koniec.

Kluczowy jest tu sam sens słowa „apokalipsa”. Odwołując się do greckiego apokalypsis jako odsłonięcia lub ujawnienia, można interpretować postapokalipsę jako próbę pokazania tego, co zazwyczaj przesłania nam codzienne funkcjonowanie społeczeństwa. 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, jak bardzo pozorna samowystarczalność jednostki zależy od niewidzialnych systemów: energii, wody, transportu, medycyny, administracji czy wzajemnego zaufania. Psychologiczna atrakcyjność takiego odsłonięcia 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, natomiast badania nad morbidną ciekawością opisują stabilną skłonność do poszukiwania wiedzy o zjawiskach groźnych i odpychających. W badaniach Coltona Scrivnera morbidna ciekawość okazała się mierzalną cechą indywidualną, która przewidywała wybór informacji dotyczących zagrożeń – nie jest więc jedynie poetyckim określeniem zamiłowania do horroru, lecz mechanizmem adaptacyjnie zrozumiałym.

Wiedza o zagrożeniu ma szczególną wartość, gdyż jego nieznajomość bywa kosztowna. Choć odbiorca historii o katastrofach zdobywa głównie wiedzę fikcyjną, ćwiczy jednocześnie struktury przewidywania: analizuje, kto jest godny zaufania, jakie zasoby stają się krytyczne i jak ludzie zachowują się pod presją po rozpadzie instytucji. Nie należy jednak wyciągać prostego wniosku, że konsumpcja postapokalipsy przygotowuje do rzeczywistej katastrofy. Niemniej hipoteza fikcji jako symulacji możliwych światów znajduje pewne empiryczne wsparcie, czego przykładem są badania z okresu pandemii COVID-19.

W badaniu obejmującym 310 osób miłośnicy horroru deklarowali mniejszy dystres psychologiczny, a osoby preferujące narracje typu „prepper” (apokalipsy, inwazje, zombie) zgłaszały większe poczucie przygotowania do pandemii. Wyższa morbidna ciekawość korelowała również z dodatnią odpornością psychiczną. Autorzy interpretowali to jako dowód na to, że fikcja grozy może służyć ćwiczeniu strategii poznawczych i emocjonalnych. Należy jednak pamiętać, że był to badanie korelacyjne – nie pozwala ono stwierdzić związku przyczynowego; równie dobrze osoby naturalnie bardziej odporne mogły częściej wybierać te gatunki. Co więcej, nowsze dane ostrzegają przed generalizacją tego efektu. Badania studentów w Libanie, żyjących w warunkach chronicznego kryzysu społeczno-ekonomicznego, potwierdziły związek morbidnej ciekawości z zainteresowaniem horrorem i thrillerem, ale nie wykazały korelacji między tymi czynnikami a odpornością psychiczną.

Różnica ta jest poznawczo cenna. Sugeruje ona, że fikcyjna symulacja zagrożenia funkcjonuje inaczej w społeczeństwie, dla którego katastrofa pozostaje zdarzeniem odległym lub ograniczonym w czasie, a inaczej w środowisku permanentnego przeciążenia. Bezpieczna groza może trenować pewne reakcje; groza nakładająca się na realną niepewność nie musi przynosić takiego efektu.

Symulacja katastrofy jako narzędzie oswojenia lęku

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 ją jako system możliwy do poznania. Promieniowanie ma swój miernik, obrażenia wyrażone są w punktach, broń posiada parametry, zapasy masę, a lokacje mapę. Przeciwnicy działają według wzorców, a śmierć zazwyczaj oferuje możliwość restartu. Chaos świata przedstawionego zostaje zatem ujęty w ramy niezwykle uporządkowanej warstwy reguł. Można powiedzieć, że gra zamienia niekontrolowalną katastrofę w katastrofę epistemicznie oswojoną. Pustkowie wygląda chaotycznie, lecz rządzą nim zasady, których można się nauczyć.

Właśnie 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. Promieniowanie, dotąd niewidzialna groźba, zostaje sprowadzona do mierzalnej zmiennej. 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, ponieważ celowo produkują poczucie kontrolowanej sprawczości. System musi być na tyle niepewny, by budować napięcie, a jednocześnie na tyle regularny, by działania gracza miały sens. Zbyt łatwy świat nuży; całkowicie przypadkowy pozbawia strategię znaczenia. Satysfakcja rodzi się w przestrzeni pośredniej, gdzie odbiorca może przypisać sukces własnej kompetencji.

W tym miejscu psychologia apokaliptyczna styka się z problemem śmierci. Analiza prowadzi do Ernesta Beckera i teorii opanowywania trwogi, czyli Terror Management Theory. Becker widział w

świadomości śmiertelności 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. Postapokalipsa jawi się tu 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 zwiększać potrzebę 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 światopoglądu i samooceny.

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

TMT jako model teoretyczny a nie prawo psychologiczne

W serii pięciu badań, obejmujących łącznie 1255 uczestników, nie uzyskano podstawowych przewidywanych efektów, a połączone oszacowania oscylowały wokół zera. Z kolei metaanaliza dotycząca interakcji między świadomością śmierci a normami społecznymi wykazała efekt od małego do umiarkowanego przed korektą; jednak po uwzględnieniu błędu publikacyjnego i swobody analitycznej część wyników stała się nieistotna statystycznie. Nowszy systematyczny przegląd literatury dotyczącej hipotezy mortality salience prowadzi do bardziej wyważonej konkluzji: choć prawdopodobnie istnieją efekty niezerowe, są one silnie heterogeniczne. Wiele wcześniejszych eksperymentów cechowała zbyt mała moc, a niektóre wyniki mogą być pozorne; autorzy sugerują zatem projektowanie przyszłych badań w oparciu o założenie efektów znacznie mniejszych niż te raportowane w klasycznej literaturze. Metaanaliza z 2026 roku, skupiająca się na objawach o znaczeniu klinicznym, wskazała na umiarkowany efekt, lecz jednocześnie odnotowała dużą heterogeniczność, oznaki zawyżonych wskaźników odkryć oraz problemy z replikowalnością.

TMT powinna zatem funkcjonować w analizie jako ważny i wpływowy model teoretyczny, a nie jako bezsporne prawo psychologiczne. Jest to zresztą podejście metodologicznie bardziej interesujące. Nie ma potrzeby twierdzić, że każdy kontakt z fikcyjną śmiercią automatycznie aktywuje określony mechanizm obrony światopoglądu. Wystarczy przyjąć ostrożniejszą tezę: świadomość własnej

śmiertelności pozostaje psychologicznie znaczącym problemem, a kultura dostarcza symbolicznych narzędzi do nadawania jej sensu; dokładny mechanizm i skala poszczególnych efektów wymagają jednak dalszych badań. Takie ujęcie pozwala lepiej dostrzec różnorodność odpowiedzi na katastrofę. Przypomnienie o śmierci nie musi prowadzić wyłącznie do konserwatywnego trzymania się dotychczasowych przekonań.

Może ono wzmacniać religijność, identyfikację grupową, poszukiwanie bliskości, orientację na przyszłość, potrzebę struktury czy altruizm, ale może też wywoływać agresję wobec grup uznanych za zagrożenie. Kierunek reakcji zależy od osobowości, kultury, aktualnych norm i 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 śmierci.

Symulacja skrajnych sytuacji jako sposób na konkretyzację lęku

Fallout prezentuje właśnie taką mnogość strategii. Bractwo Stali reaguje na technologiczną katastrofę 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 w materiale przykładem takiej próby.

Po konfrontacji z brutalnością Ghula ma możliwość odpowiedzi czystą logiką odwetu, a jednak zachowuje zdolność udzielenia pomocy. Moment ten interpretowany jest jako dowód na to, że wartości mogą przetrwać w świecie, który im przeczy. Psychologicznie istotna jest tu różnica między wartością deklarowaną a zintegrowaną. Łatwo uznawać dobroć i troskę w środowisku, w którym są one społecznie nagradzane; 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 dla postaci zmienia się pod wpływem jej decyzji, czy usprawiedliwia zachowanie lubianego bohatera bardziej niż antagonisty, czy też wybiera rozwiązania efektywne kosztem zgodności z deklarowanymi wartościami. 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; jest natomiast środowiskiem, w którym konflikt wartości staje się dostępny 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: zagrożenie jest nieprzyjemne, ale niewiedza o nim również generuje 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 wszystkie te dane mają realną użyteczność, system poznawczy nie zawsze rozróżnia wiedzę praktyczną od tej jedynie potencjalnie związanej z zagrożeniem. Popularna apokalipsa może być zatem rozumiana jako szczególny rynek symulacji niepewności.

W rozwiniętym społeczeństwie większość ludzi nie musi codziennie walczyć o wodę czy schronienie, jednak ich życie wypełniają zagrożenia abstrakcyjne: kryzysy gospodarcze, pandemie, cyberataki czy niepewność klimatyczna. 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 odpowiedź na lęk przed śmiercią i pustką

Strach zazwyczaj ma przedmiot: boimy się konkretnego przeciwnika. Lęk bywa bardziej rozproszony – wiemy, że coś jest niepewne, 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 określone miejsce w opowieści. To właśnie dlatego „dobra śmierć", analizowana wcześniej przy Fallout 3, może być psychologicznie satysfakcjonująca mimo biologicznej katastrofy postaci. Znaczenie nie znosi śmierci, lecz pozwala umieścić ją w strukturze przekraczającej indywidualne życie. Tutaj można powrócić do Beckerowskiej kategorii symbolicznej nieśmiertelności.

Człowiek nie musi wierzyć w dosłowne biologiczne trwanie, aby doświadczać własnego życia jako części czegoś, co może go przeżyć: rodziny, wspólnoty, dzieła, pamięci, tradycji, religii, narodu, idei lub instytucji. Książka wiąże popularność opowieści postapokaliptycznych z nadzieją, że nawet po katastrofie mogą przetrwać wspólnota i wartości – a zatem elementy umożliwiające taki symboliczny przekaz poza jednostkową śmierć. Wyjaśnia to, dlaczego najbardziej przygnębiająca postapokalipsa rzadko kończy się całkowitą pustką. Zazwyczaj ktoś pozostaje. Narodziny, osada, zasiane pole, uruchomiona pompa, odzyskana książka, zaopiekowane dziecko lub odbudowana sieć współpracy stają się znakami ciągłości. Katastrofa jest ogromna, lecz nie ostateczna. To właśnie „to, co nastąpi potem" odróżnia postapokalipsę od czystej reprezentacji zagłady. Psychologia nadziei nie oznacza tutaj naiwnego optymizmu; nadzieja różni się bowiem 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 zachowuje znaczenie. W tym miejscu psychologia apokaliptyczna spotyka etykę troski, której książka poświęca osobny, znaczący blok. Odwołując się do Nel Noddings, Carol Gilligan, Joan Tronto, Berenice Fisher i Shannon Vallor, notatka przeciwstawia relacyjne rozumienie moralności bezosobowym kalkulacjom oraz analizuje trzy szczególnie ważne 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 się troszczymy, może zostać zraniona, utracona albo opuszczona. Relacja nie pokonuje śmiertelności, lecz czyni skończone życie znaczącym. Materiał szczególnie mocno formułuje myśl o trosce jako proteście wobec barbarzyństwa Pustkowia. Ochrona osadników, opieka nad zwierzęciem czy budowanie wspólnoty nie są wyłącznie mechanicznymi zadaniami rozgrywki; mogą zostać odczytane jako odmowa przyjęcia reguły, według której w warunkach zagrożenia liczy się wyłącznie własne przetrwanie. Troska nie znosi Żelaznej Reguły Pustkowia poprzez silniejszą przemoc, lecz odmawia uznania jej za jedyny możliwy opis stosunków między podmiotami. Przypadek Ochłapa jest tutaj bardziej znaczący, niż wskazywałaby powierzchowna funkcja „towarzysza". Materiał przedstawia przejście od samotnego wędrowca ku roli opiekuna jako zmianę relacyjną.

Kiedy postać troszczy się o istotę nie dlatego, że wymaga tego abstrakcyjna reguła, lecz z powodu powstałej między nimi więzi, moralność zyskuje wymiar ucieleśniony i emocjonalny. Pojawia się odpowiedzialność za konkretnego innego. Etyka troski nie powinna jednak zostać przeciwstawiona rozumowi. Jej teoretyczna ambicja jest większa: ma pokazać, że zależność, opieka i relacja nie są marginalnymi wyjątkami od modelu autonomicznego człowieka, lecz podstawowymi warunkami ludzkiego życia. Każdy człowiek rozpoczyna egzystencję w skrajnej zależności od innych; wielu doświadcza podobnego stanu w chorobie, starości lub niepełnosprawności, a nawet najbardziej autonomiczna osoba funkcjonuje dzięki pracy opiekuńczej, infrastrukturze i relacjom społecznym.

Odbudowa sensu i sprawczość w obliczu nieodwracalności

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

Stąd szczególna rola straty. Książka wskazuje, że analizy etyki troski w Fallout są powiązane 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, obrazu i bezpiecznego dystansu, który pozwala

organizować doświadczenia trudne do bezpośredniego wypowiedzenia. Narracja żałoby jest zawsze narracją o nieodwracalności; człowiek może zmienić znaczenie utraty, lecz nie cofnąć samego faktu.

Gra komplikuje ten mechanizm poprzez możliwość restartu, zapisu i alternatywnych ścieżek. Świat cyfrowy pozwala odwracać porażki, które w rzeczywistości są ostateczne. Ta techniczna cecha jest psychologicznie fascynująca, gdyż tworzy przestrzeń między losem a eksperymentem – można zobaczyć skutki błędu, a następnie spróbować ponownie. Jednocześnie to właśnie trwałe konsekwencje mają największą siłę narracyjną.

Jeżeli każdą stratę można bezkosztowo cofnąć, śmierć staje się jedynie mechanicznym komunikatem o błędzie. Dlatego gry często próbują przywrócić poczucie znaczenia poprzez śmierci fabularne, utracone relacje 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, wybierać frakcje i budować osady, ale nie cofnie wojny, która stworzyła ten świat. Nie wróci do nieutraconej cywilizacji; działa w ramach konsekwencji decyzji poprzednich pokoleń.

Jest to psychologicznie istotny model dojrzałej sprawczości: nie polega ona na przekonaniu, że wszystko można kontrolować, lecz na rozpoznaniu, jaka część świata pozostaje dostępna dla działania mimo nieodwracalności reszty. Taka struktura zbliża Fallout do rzeczywistego ludzkiego doświadczenia bardziej niż fantazja o całkowitej omnipotencji.

Nikt nie wybiera epoki, rodziny, genów, historii politycznej ani większości warunków początkowych własnego życia. Sprawczość rozwija się wewnątrz zastanej faktyczności. Człowiek może nie odpowiadać za to, jaki świat otrzymał, ale może stać 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, handlować, organizować opiekę i ustanawiać reguły, ponownie odpowiadając na pytanie, dlaczego warto podejmować działania skierowane ku przyszłości.

Postapokalipsa nie jest zatem wyłącznie fantazją śmierci. Jest pytaniem o to, czy sens może zostać odtworzony po utracie struktur, które wcześniej go dostarczały. To tłumaczy również funkcję nadziei. Książka mówi o symbolicznym przetrwaniu wspólnoty i wartości nawet po największej katastrofie. Nadzieja nie pojawia się tu na końcu historii jako cukrowe pocieszenie, lecz stanowi psychologiczny warunek długotrwałego działania. Jeśli żadna przyszłość nie wydaje się możliwa, racjonalność inwestycji w edukację, współpracę, dzieci czy instytucje rozpada się.

Człowiek potrzebuje przynajmniej minimalnego przekonania, że jego działanie może przekroczyć teraźniejszy moment. W ten sposób symboliczna nieśmiertelność, troska, sprawczość i odbudowa łączą się w jeden mechanizm. Człowiek wie, że umrze, ale może działać na rzecz świata, który będzie istniał bez niego. Ta możliwość nie unieważnia śmierci biologicznej, lecz zmienia relację między skończonością a sensem. Projekt Oczyszczenie, osada, wychowanie dziecka czy ochrona towarzysza stają się sposobami uczestniczenia w przyszłości, której sam podmiot może nie zobaczyć. Dlatego „obsesja końcem" jest w znacznej mierze obsesją tym, co pozostanie po końcu. Pytanie postapokaliptyczne nie brzmi jedynie: „jak umrzemy?", lecz także: „co z tego, co uważamy za ludzkie, będzie warte ocalenia?". Jeśli przetrwają tylko organizmy, a nie zaufanie, wiedza, troska czy zdolność tworzenia norm, biologiczne przeżycie może okazać się niewystarczającą definicją ocalenia cywilizacji.

Narracje postapokaliptyczne jako kulturowe laboratorium ludzkich wartości

Psychologia apokaliptyczna prowadzi zatem ponownie ku filozofii politycznej i moralnej. Lęk przed śmiercią może sprzyjać solidarności, lecz i wykluczeniu; potrzeba kontroli może przynieść sprawność lub autorytaryzm; morbidna ciekawość może poszerzać wiedzę albo zamienić cierpienie w rozrywkę; troska może budować wspólnotę, ale i stać się stronniczością; nadzieja może pobudzać do działania lub przejść w zaprzeczanie rzeczywistości.

Żaden z tych mechanizmów nie jest moralnie jednoznaczny. Właśnie dlatego kultura masowa pełni tu funkcję szerszą niż dostarczanie emocjonalnego pobudzenia. Pozwala ona zestawić w jednym doświadczeniu procesy, które nauki akademickie często badają w izolacji. Psychologia analizuje lęk, kontrolę i ciekawość; filozofia pyta o sens śmierci i odpowiedzialność; 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 sensu. Fallout nie dostarcza zatem naukowej teorii psychiki człowieka po kataklizmie – nie powinno mu się przypisywać takiej funkcji.

Oferuje natomiast kulturowe laboratorium hipotez: człowiek boi się śmierci, a jednak na nią patrzy; pragnie kontroli, lecz fascynuje go świat jej pozbawiony; szuka bezpieczeństwa, a mimo to dobrowolnie wchodzi w fikcję Pustkowia; doświadcza straty, a jednocześnie buduje; wie, że przegra ze śmiercią, lecz przekazuje coś przyszłym pokoleniom. Ten paradoks jest być może ważniejszy niż sama katastrofa. Homo sapiens jest gatunkiem zdolnym do świadomości końca życia jednostki, a

mimo to wytwarza instytucje, teksty, budynki, wspólnoty i projekty zakładające istnienie przyszłości. Apokaliptyczna wyobraźnia testuje właśnie tę właściwość. Niszczy świat w przedstawieniu, by sprawdzić, co człowiek spróbuje odbudować jako pierwsze.

Problem nie dotyczy już więc 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 film upraszcza filozofię, czy daje jej coś, czego abstrakcyjny argument nie posiada: twarz, czas, głos, emocję i wspólną widownię? I czy gra, wprowadzając element decyzji, tworzy jeszcze inną formę praktykowania problemu?

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

> Apokaliptyczna wyobraźnia niszczy świat w przedstawieniu tylko po to, by sprawdzić, co człowiek spróbuje odbudować jako pierwsze. Pozostaje zatem pytanie: czy w obliczu ostatecznego końca ocalilibyśmy jedynie biologiczne funkcje przetrwania, czy może to właśnie te kruche więzi i wartości, które dziś wydają się zbędne, okazałyby się jedyną definicją prawdziwego ocalenia?

Inspiracje

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

Nathan Kellen jest amerykańskim filozofem i adiunktem filozofii na Uniwersytecie Stanowym Kansas. Ukończył studia licencjackie na Uniwersytecie Minnesoty, a następnie uzyskał tytuł magistra i doktora filozofii na Uniwersytecie Connecticut w 2019 roku, gdzie uzyskał również certyfikat ukończenia studiów podyplomowych z logiki. Kellen specjalizuje się w metafizyce, filozofii logiki, epistemologii społecznej oraz historii filozofii analitycznej, ze szczególnym uwzględnieniem teorii prawdy, pluralizmu prawdy i pluralizmu logicznego. Oprócz badań z zakresu filozofii formalnej i analitycznej, regularnie prowadzi zajęcia z logiki formalnej, etyki medycznej i teorii moralności. Aktywnie zajmuje się również filozofią publiczną i filozoficzną analizą kultury popularnej, publikując tomy redakcyjne i rozdziały w książkach.

Nathan Kellen *is an American philosopher and Teaching Assistant Professor of Philosophy at Kansas State University. He completed his undergraduate studies at the University of Minnesota before earning his MA and PhD in philosophy from the University of Connecticut in 2019, where he also completed a graduate certificate in logic. Kellen specializes in metaphysics, the philosophy of logic, social epistemology, and the history of analytic philosophy, with a particular research focus on theories of truth, truth pluralism, and logical pluralism. In addition to his research in formal and analytic philosophy, he regularly teaches courses in formal logic, medical ethics, and moral theory. He is also actively engaged in public philosophy and the philosophical analysis of popular culture through edited volumes and book chapters.*

Kansas State University

Literatura uzupełniająca

Książki

Książki autorów przywoływanych i literatura pokrewna:

[1] **"The Denial of Death"**

Ernest Becker

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

Joan Tronto



[3] **"Encyclopedia of World Problems and Human Potential"**

Union of International Associations

1994 | ISBN: 9783598112256

Artykuły naukowe

Prace autorów przywoływanych w tekście:

[1] **"The Denial of Death"**

Ernest Becker

2019 | Transforming Terror | DOI: 10.1525/9780520949454-050

Źródło

[2] **"Japanese laws and ordinances concerning patents, trade-marks, designs and utility models"**

日本, J. E. De Becker, E. V. A. De Becker

1930 | Medical Entomology and Zoology

Źródło

[3] **"Review Symposium : Toward the Merger of Animal and Human Studies"**

E. Becker

1974 | DOI: 10.1177/004839317400400208

Źródło

[4] **"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

[5] **"Wandering in the Wilderness: The Search for Women Role Models"**

Berenice Malka Fisher

1988 | Signs | DOI: 10.1086/494403

Źródło

Artykuły naukowe autora:

[6] "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

[7] "The normative problem for logical pluralism"

Nathan Kellen

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

Źródło

[8] "Methodological Pluralism About Truth"

Nathan Kellen

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

Źródło

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

Roy T. Cook, Nathan Kellen

2015 | DOI: 10.1002/9781119038092.ch26

Źródło

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

Michael Lynch, Jeremy Wyatt, Junyeol Kim, Nathan Kellen

2021

Źródło

[11] "Index"

Nathan Kellen, Nathan Sheff, Joshua Heter

2026 | DOI: 10.1002/9781394334247.index

Źródło

[12] "Front Matter"

Nathan Kellen, Nathan Sheff, Joshua Heter

2026 | DOI: 10.1002/9781394334247.fmatter

Źródło

[13] "The Contradictory Clown Prince of Crime"

Roy T. Cook, Nathan Kellen

2024 | DOI: 10.1002/9781394198504.ch11

Źródło

[14] "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

[15] "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: f89346a7-e3bb-4124-8ff9-f2a26fe93c78