

Michał Drożdź<sup>1</sup>

Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie

ORCID ID: 0000-0002-8448-7607

e-mail: michal.drozd@upjp2.edu.pl

## Synergia człowieka i maszyny z perspektywy konwergencji mediów – próba krytycznego spojrzenia

### ABSTRAKT

Wpływ mediów na człowieka i społeczność jest wymiernym faktem empirycznym, z całym bogactwem pozytywnych konsekwencji dla ludzkiej twórczości i postępu cywilizacyjnego, ale też z całym bagażem negatywnych skutków ich oddziaływania. Nauki o komunikacji społecznej i mediach dostarczają nam coraz więcej wyników badań ilościowych i jakościowych tego zjawiska. Trudności pojawiają się jednak na poziomie interpretacji i analiz dotyczących skali tego zjawiska oraz skali konsekwencji wpływu mediów na człowieka. We współczesnym dyskursie medialnym pojawia się coraz więcej ciekawych, oryginalnych i często prowokujących analiz relacji człowieka do maszyny. Jedną z takich propozycji prezentuje Norbert Bolz. Zasadnicze zręby jego wizji medialnej wyznaczają: koncepcja synergetyki człowiek-maszyna, negacja hermeneutyki oraz „logika obrazów”. Celem artykułu jest próba krytycznego spojrzenia na koncepcję Norberta Bolza z perspektywy paradygmatu tożsamości człowieka jako osoby świadomej i wolnej, będącej odpowiedzialnym dysponentem i użytkownikiem mediów. Przedmiotem naszych analiz są poglądy Bolza zawarte w wybranych jego publikacjach. Nasze analizy prowadzone są przy pomocy metody analizy źródeł, metody analizy dyskursu teoretycznego nad mediami oraz syntezującej metody komparatystycznej.

SŁOWA KLUCZOWE: synergia, korelacje człowiek – maszyna, media, teorie mediów, Norbert Bolz

### Wstęp

We współczesnym dyskursie medialnym pojawia się coraz więcej ciekawych, oryginalnych i często prowokujących analiz relacji człowieka do maszyny. Jedną z takich propozycji prezentuje Norbert Bolz<sup>2</sup>. Krytyczne spojrzenie na jego wizję

<sup>1</sup> Data złożenia tekstu do Redakcji „MiS”: 9.02.2020 r.; data zatwierdzenia tekstu do druku: 4.12.2020 r.

<sup>2</sup> Por. niektóre jego prace: N. Bolz, *Estetyka cyfrowa*, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 1997, s. 343-359; N. Bolz, *Theorie der neuen Medien*, Raben Verlag, München 1990; N. Bolz, *Eine kurze Geschichte des Scheins*, Wilhelm Fink, München 1992; N. Bolz, *Die Welt als Chaos und Simulation*, Wilhelm Fink, München 1992; N. Bolz, *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen*

mediów jest warte uwagi nie dlatego, jakoby jego konstrukcja była nowym projektem o wysokich walorach poznawczych, ale przede wszystkim z tej racji, iż chcemy na jego przykładzie pokazać, jak w jego koncepcji uwidacznia się typowy dla myślenia ponowoczesnego eklektyzm poglądów i wynikający z tego nowy paradygmat racjonalności itp. W jego poglądach jak w zwierciadle odbijają się podstawowe teoremy wyznaczające postracjonalny, teoretyczny dyskurs nad mediami. W ten sposób również jego koncepcja nabiera charakteru postmodernistycznego paradygmatu analiz medialnych. Zasadnicze zręby jego wizji medialnej wyznaczają: koncepcja synergetyki<sup>3</sup> człowiek – maszyna<sup>4</sup>, negacja hermeneutyki oraz „logika obrazów”<sup>5</sup>. Wpływ mediów na człowieka i społeczność jest wymiernym faktem empirycznym, z całym bogactwem pozytywnych konsekwencji dla ludzkiej twórczości i postępu cywilizacyjnego, ale też z całym bagażem negatywnych skutków ich oddziaływania. Nauki o komunikacji społecznej i mediach dostarczają nam coraz więcej wyników badań ilościowych i jakościowych tego zjawiska. Trudności pojawiają się jednak na poziomie interpretacji i analiz dotyczących skali tego zjawiska oraz skali konsekwencji wpływu mediów na człowieka. Celem artykułu jest próba krytycznego spojrzenia na koncepcję Norberta Bolza z perspektywy paradygmatu tożsamości człowieka jako osoby świadomej i wolnej, będącej odpowiedzialnym dysponentem i użytkownikiem mediów. Przedmiotem naszych analiz są poglądy Bolza zawarte w wybranych jego publikacjach. Nasze analizy prowadzone są przy pomocy metody analizy źródeł, metody analizy dyskursu teoretycznego nad mediami oraz syntezującej metody komparatystycznej. W naszych analizach, które są próbą krytycznego dyskursu z koncepcją Bolza, staramy się pokazać i uzasadnić taki model korelacji człowieka i mediów, według którego człowiek, doceniając wartość mediów jako coraz doskonalszych narzędzi komunikacji i informacji, nie traci pod ich wpływem swojej godności i osobowej wartości, ale jako istota wolna i myśląca posiada możliwość wzbogacania dzięki nim swojego człowieczeństwa, swojej twórczości, urzeczywistniając w ten sposób dobro własne i dobro wspólne.

---

*Kommunikationsverhältnisse*, Wilhelm Fink, München 1993; N. Bolz, F. Kittler, G. Ch. Tholen (red.), *Computer als Medium*, Wilhelm Fink, München 1993; N. Bolz, *Mensch-Maschine-Synergetik unter neuen Medienbedingungen*, „Symptome”, 11 (1993), s. 34-37; N. Bolz, *Weltkommunikation. Über die Öffentlichkeit der Werbung*, [w:] R. Maresch (red.), *Medien und Öffentlichkeit. Positionierungen Symptome Simulationsbrüche*, Boer Verlag, München 1996, s. 77-88; N. Bolz, *Weltkommunikation*, Wilhelm Fink, München 2001; N. Bolz, *Das konsumistische Manifest*, Wilhelm Fink, München 2002; N. Bolz, *Das ABC der Medien*, Wilhelm Fink, Paderborn 2007; N. Bolz, *Profit für Alle. Soziale Gerechtigkeit neu denken*, Murmann, Hamburg 2009; N. Bolz, *Das richtige Leben*, Wilhelm Fink, Paderborn 2014.

<sup>3</sup> Por. H. Haken, *Synergetics: an Introduction*, Springer, Heidelberg, Berlin, New York 1978; J. Hubert, *Spółczesność synergetyczna*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2000, s. 16-17.

<sup>4</sup> Por. N. Bolz, *Mensch-Maschine-Synergetik unter neuen Medienbedingungen...*, op. cit., s. 34-37.

<sup>5</sup> Por. A. Wittwer, *Verwirklichungen. Eine Kritik der Medientheorie*, Rombach, Freiburg im Breisgau 2001, s. 187-214.

## **Konwergencja mediów jako warunek doskonalenia systemu synergicznego**

Człowiek wchodzi w relację z coraz doskonalszymi narzędziami, które są dziełem ludzkiej twórczości i wyznacznikiem postępu cywilizacyjnego. Doskonalsze narzędzia stanowią z kolei istotny czynnik postępu w twórczości człowieka i rozwoju społecznym. Jednym z ważnych współczesnych zjawisk, określających jakość mediów jako narzędzi komunikacji, jest zjawisko konwergencji mediów. Zjawisko konwergencji, najogólniej mówiąc, określa cały kompleks zjawisk wieloaspektowego upodobniania się urządzeń medialnych i komunikacyjnych, które zaczynają pełnić podobne funkcje, choć pierwotnie nie były ze sobą technicznie spokrewnione. Konwergencja jest zatem rezultatem cyfrowej rewolucji i przenikania się różnych sektorów informacji, komunikacji i informatyki, prowadząc do uniformizacji i integracji różnych technik oraz środków przekazu<sup>6</sup>. Konwergencja mediów umożliwia interaktywność komunikowania, dzięki daleko idącemu sprzężeniu i komplementarności mediów elektronicznych, informatyki i telekomunikacji. Konwergencja nie dotyczy jedynie płaszczyzny technologicznej. Podobnie jak w tzw. procesach hybrydowych w naukach przyrodniczych (np. biotechnologii), procesy konwergencji w mediach otwierają nowe perspektywy ich rozwoju.

Konwergencja mediów i struktur informatyczno-komunikacyjnych powoduje wiele zmian w przestrzeni medialnej, np.: powstanie usług medialnych ukierunkowanych na specyficzne, indywidualne potrzeby użytkowników; zmianę charakteru komunikacji interpersonalnej (przekaz głosu wraz z obrazem), zmianę charakteru interaktywności komunikacyjnej (komunikacja teleinformatyczna dominująca nad komunikacją telefoniczną), zmianę formatów przekazów medialnych itp. Integracja mediów na różnych poziomach daje nowe możliwości ludzkiej twórczości, ze względu na możliwość specyficznej zamiany ról w procesie komunikowania. Odbiorcy zintegrowanych systemów medialnych nie dają się jednoznacznie zdefiniować, ponieważ status i rola nadawcy i odbiorcy ulegają dyfuzji czy wręcz zamianie<sup>7</sup>.

Istnieje wiele teoretycznych prób analizy miejsca i roli człowieka w świecie nowych konwergentnych mediów oraz konsekwencji relacji człowiek-media dla jakości ludzkich działań, w tym także ludzkiej twórczości. Większość z tych ujęć ukazuje nie tylko nową jakość mediosfery tworzonej przez konwergentne media, ale pokazuje przede wszystkim nową płaszczyznę konwergencji: związek człowieka z przedmiotowym światem mediów i maszyn, poszerzający i rozwijający ludzkie

---

<sup>6</sup> Zob. szerzej: M. Drożdż, *Konwergencja mediów – tendencje, modele i konsekwencje*, „Studia Medioznawcze – Media Studies”, 2008, 3, s. 84-103.

<sup>7</sup> Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, Biblos, Tarnów 2005, s. 265-364.

możliwości twórcze<sup>8</sup>. Jako przykład takich czytelnych i oryginalnych koncepcji, nawiązujących do myśli Marshalla McLuhana, możemy uznać koncepcje Norberta Bolza<sup>9</sup>, Michela Serresa<sup>10</sup> czy Vilema Flussera<sup>11</sup>. Wszystkie te koncepcje, ukazując rozwój mediów i ich wpływ na człowieka, pokazują z różnych perspektyw pola podstawowych dążeń człowieka: tendencje do komunikowania i wymiany oraz tendencję zachowawczą własnych dóbr, immanentną projekcję i transcendencję<sup>12</sup>. Wiele teorii medialnych, szczególnie tych o orientacji strukturalistycznej, konstruktywistycznej, psychoanalitycznej, postmodernistycznej postrzega człowieka jako produkt medialny, jako produkt medialnych interakcji, twór zewnętrznych systemów symboli czy też jako „symboliczną projekcję, którą jednostka ciągle tworzy”<sup>13</sup>. Wiegerling, przykładowo, przenosi założenia i tezy metodycznego operacjonizmu do przestrzeni medialnej, czyniąc z nich podstawę analiz medialnej kondycji człowieka. Człowieka ujmuje jedynie jako funkcjonalną jednostkę, sprzężoną z historią wyrażającą się przez formy medialnej komunikacji i w nich tylko ujawniającą siebie w pełni swojego bycia człowiekiem<sup>14</sup>. Thompson uważa człowieka za symboliczną projekcję medialną, konstytuowaną przez niego samego w polu oddziaływania symboli medialnych oraz w trakcie procesów interakcji pośredniej lub quasi-interakcji medialnej. „Jednostka tworzy ‘ja’ z materiałów symbolicznych, jakie znajdują się w jej zasięgu, z materiałów będących jej osobistym wkładem w to, jak siebie widzi, oraz w narrację własnej tożsamości. Narracja ta u większości osób zmienia się w miarę, jak czerpią one z materiałów symbolicznych i doświadczeń, krocząc po szlaku życia i stopniowo przekształcając definicję własnej tożsamości”<sup>15</sup>.

Przedstawione wyżej niektóre poglądy pokazują szerszą tendencję ujmowania mediów nie tylko jako narzędzi poszerzających twórcze możliwości człowieka, ale także jako czynników kształtujących i determinujących tożsamość człowieka. Niewątpliwie wraz z postępem technologicznym w dziedzinie mediów zmieniły się uwarunkowania życia człowieka. Człowiek żyje w epoce mediów elektronicznych, w „zmediatyzowanym świecie”, doświadczając siebie i świat poprzez pryzmat mediów, kształtując i rozwijając siebie, swoją osobowość, urzeczywistniając swoje

---

<sup>8</sup> Por. Z. Vetulani, *Komunikacja człowieka z maszyną. Komputerowe modelowanie kompetencji językowej*, Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, Warszawa 2004; M. Sikorski, *Interakcja człowiek-komputer*, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych, Warszawa 2010; J. Preece, Y. Rogers, H. Sharp, *Interaction design*, Wiley, New York 2002; A. Dix, J. Finlay, G. D. Abowd, R. Beale, *Human-computer Interaction*, Pearson Education, Harlow 2004.

<sup>9</sup> Por. M. Drożdż, *Filozoficzne aspekty synergii człowieka i maszyny. Polemika z synergetyką medialną Norberta Bolza*, „Tarnowskie Studia Teologiczne”, XXIV/2 (2005), s. 39-52.

<sup>10</sup> Zob. M. Drożdż, *Media. Teorie i fikcje*, Jedność, Kielce 2005, s. 143-148.

<sup>11</sup> *Ibidem*, s. 107-124.

<sup>12</sup> Por. K. Wiegerling, *Medienethik*, Verlag J.B. Metzler, Stuttgart 1998, s. 234.

<sup>13</sup> J.B. Thompson, *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 2001, s. 212.

<sup>14</sup> K. Wiegerling, *Medienethik...*, *op. cit.*, s. 233 i n.

<sup>15</sup> J.B. Thompson, *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów...*, *op. cit.*, s. 212.

potencjalne ludzkie możliwości lub degradując się w swoim człowieczeństwie pod znaczącym wpływem medialnym<sup>16</sup>. Ten wpływ mediów na człowieka i społeczność jest już wymiernym faktem empirycznym, z całym bogactwem pozytywnych konsekwencji dla ludzkiej twórczości i postępu cywilizacyjnego. Skuteczność oddziaływania mediów w tym zakresie powinna być zasadniczo faktem niekwestionowanym. Trudności pojawiają się jednak na poziomie interpretacji i analiz dotyczących skali tego zjawiska oraz skali konsekwencji wpływu mediów na człowieka. W takim kontekście interpretacyjnym rozpiętość teoretycznych refleksji jest bardzo duża, począwszy od twierdzeń podkreślających niezależność i tożsamość strukturalną człowieka wobec mediów, a skończywszy na wizjach deterministycznych, upatrujących w mediach główny czynnik kształtujący tożsamość człowieka w ciągle zmieniającym się strumieniu medialnego oddziaływania. Jednym z uczestników tego dyskursu nad konsekwencjami wpływu mediów na człowieka jest Norbert Bolz, którego koncepcję poddamy krytycznej analizie.

## **Synergia człowieka i maszyny**

Koncepcja elektronicznych mediów Norberta Bolza odwołuje się do cybernetycznego modelu człowieka Norberta Wienera<sup>17</sup> oraz opiera się bezpośrednio na poglądach determinizmu technologicznego McLuhana, uznających media m.in. za „przedłużenie” człowieka, wzmacniające i poszerzające jego możliwości poznawcze. Media i maszyny są również, według Bolza, „technologicznym przedłużeniem centralnego systemu nerwowego”<sup>18</sup>, technicznym przedłużeniem ludzkich zmysłów, sztuczną protezą wzmacniającą funkcje ciała, zmysłów i rozumu. „Wobec komputera McLuhanowska definicja mediów jako ‘przedłużenia człowieka’ zyskuje nowy wyraz”<sup>19</sup>. Bolz rozszerza tezę McLuhana, twierdząc, że cała „elektronika jest globalnym przedłużeniem naszego centralnego systemu nerwowego, który sam może być rozumiany jako elektroniczna sieć koordynująca nasze zmysły”<sup>20</sup>. Same media stanowią również organiczną strukturę obejmującą całego człowieka. „W przestrzeni uwarunkowań nowych mediów człowiek staje się nie tyle użytkownikiem narzędzi i aparatów, ale integralnym elementem, organiczną częścią medialnej struktury”<sup>21</sup>.

---

<sup>16</sup> *Ibidem*, s. 229.

<sup>17</sup> Por. N. Wiener, *Cybernetics*, MIT Press, New York, London 1948, s. 14 (cyt. za: N. Bolz, *Estetyka cyfrowa...*, *op. cit.*, s. 349).

<sup>18</sup> N. Bolz, *Theorie der neuen Medien...*, *op. cit.*, s. 113 (wszystkie tłum. własne).

<sup>19</sup> N. Bolz, *Estetyka cyfrowa...*, *op. cit.*, s. 353.

<sup>20</sup> N. Bolz, *Theorie der neuen Medien...*, *op. cit.*, s. 116.

<sup>21</sup> N. Bolz, *Die Welt als Chaos und Simulation...*, *op. cit.*, s. 134.

Takie rozumienie mediów i elektroniki implikuje mechanistyczno-deterministyczne rozumienie człowieka. Człowiek nie dysponuje możliwością skutecznego oddziaływania na media i pełnego sterowania tym systemem, podobnie jak dysponuje możliwością jedynie ograniczonego wpływu na swój system nerwowy, który jest również systemem zamkniętym. Metaforyczny język Bolza pozwala dostrzec wyraźne odniesienia jego koncepcji do nowożytnego materializmu mechanicystycznego La Mettrie, czy też do mechanicyzmu o proveniencji kartezjańskiej, gdzie „*res cogitans*” zostało zastąpione przez „mechanikę asocjacji ducha”<sup>22</sup>. Ten mechanistyczny obraz człowieka przenosi Bolz do współczesności jako epoki immaterialnej digitalizacji, umieszczając go w świecie elektronicznego „chaosu i symulacji”<sup>23</sup>. W ten sposób tworzy podstawy swojej koncepcji synergetyki człowiek-maszyna na bazie materialistyczno-mechanicystycznej antropologii, behawioryzmu i postmodernistycznego rozumienia racjonalizmu. W takiej wizji człowiek traci swoją podmiotowość, funkcjonując w przedmiotowej przestrzeni maszyn, poddając się ich deterministycznym oddziaływaniom. Postępująca, coraz powszechniejsza technicyzacja życia, postęp technologiczny w dziedzinie komunikacji i mediów wywołują i wzmacniają proces coraz większej identyfikacji człowieka z maszyną, wyzwalaając przy tym szereg efektów synergetycznych<sup>24</sup>. Media, wzmacniając możliwości poznawcze człowieka, jednocześnie określają jego stosunek do rzeczywistości, determinują kształt jego życia i działania. Media nie tylko rozszerzają nasz zasięg i zwiększają skuteczność, lecz także działają jako filtr, który pozwala zorganizować i zinterpretować naszą społeczną egzystencję. Działanie człowieka jest definiowane i wyjaśniane poprzez analogie do funkcjonowania maszyn, np. myślenie człowieka można wyjaśnić, według Bolza, procesami symulacji komputerowych. Bolz nawiązuje tutaj wyraźnie do słynnego testu Turinga, gry symulacji, rozstrzygając jednoznacznie spór i dyskusję na ten temat apodyktyczną tezą, że istnieje możliwość technicznej symulacji ludzkiego myślenia. Człowiek jednak przegrywa konkurencję z maszyną.

„Wobec doskonałości nowych technologii medialnych i komputerowych humanistyczna wizja człowieka zawstydzą tym, że traktuje go jako istotę niedoskonałą. Każde porównanie indywiduum ludzkiego z sieciami elektronicznymi ukazuje człowieka jako kiepską, niedbale zrobioną sieć

---

<sup>22</sup> N. Bolz, *Theorie der neuen Medien...*, op. cit., s. 22.

<sup>23</sup> N. Bolz, *Die Welt als Chaos und Simulation...*, op. cit.

<sup>24</sup> Efekty synergetyczne są efektami wzajemnego wzmocnienia. Jeżeli poszczególne elementy wzmacniają się nawzajem w swoim działaniu, to mówimy o zjawisku synergii. Synergia objawia się więc w trakcie zsynchronizowanego, harmonijnego działania elementów wchodzących w skład danego systemu, co daje globalny efekt większy niż wynikałoby to z sumy działania danego przez każdy element z osobna. W koncepcji synergetyki Bolza maszyna wzmacnia możliwości człowieka, który jest w stanie konstruować i programować coraz lepsze maszyny.

z zawodnym układem przełączającym i niestabilnymi sprzężeniami zwrotnymi”<sup>25</sup>.

W tym kontekście konieczna jest, według Bolza, synergia człowieka i maszyny, by wzmocnić możliwości poznawcze człowieka. Człowiek i maszyna funkcjonują również analogicznie na poziomie uwarunkowań poznawczych, tzn. zarówno człowiek, jak i program komputerowy mają charakter transcendentalny, ponieważ umożliwiają doświadczenie. Media elektroniczne w społeczeństwie informacyjnym są dla przykładu warunkiem a priori naszego poznania świata i działania<sup>26</sup>.

W jego koncepcji media depersonalizują procesy komunikacji. Komunikacja przestaje tu być relacją podmiotów i zaczyna pełnić funkcję łącznika między „umaszynowanymi konceptami”. W tej sytuacji człowiek mówiący staje się nadajnikiem, a człowiek słuchający odbiornikiem, natomiast treść przekazu czerpie realność już tylko z własnej struktury – te dwa aspekty są znaczącymi elementami zachodzącej zmiany. Ten proces widoczny jest chociażby w powszechnie akceptowanej terminologii, w której język nauk technicznych kontynuuje podbój codzienności<sup>27</sup>. Komunikacja medialna nie jest już tylko rozumiana w tradycyjnym ujęciu semantycznym jako komunია, wymiana, transmisja czy dyfuzja, ale coraz bardziej w terminologii technicznej, jako komutacja<sup>28</sup>.

Synergia człowieka i maszyny eliminuje różnicę między podmiotem a przedmiotem, znosi konieczność, potrzebę i sensowność takiej relacji, ponieważ człowiek został zredukowany do poziomu funkcjonowania przedmiotowego. W konsekwencji, pomiędzy człowiekiem a mediami nie funkcjonuje relacja podmiotowo-przedmiotowa, ponieważ media nie funkcjonują poza człowiekiem. Dlatego też człowiek pozbawiony jest możliwości jakiegokolwiek krytycznego spojrzenia na media, gdyż media funkcjonują w nim i przez niego.

## Cybernetyczna wizja człowieka i społeczeństwa

Bolz traktuje tradycyjny spór filozoficzny dotyczący relacji podmiot – przedmiot w sposób sarkastyczny, uznając go za relikty filozoficznej przeszłości, ostatecznie rozwiązany przez cybernetyczną wizję człowieka. „Cybernetyczny projekt świata jako obwodu regulacji pozwala wyjaśnić to, co kiedyś filozofowie nazwali relacją podmiotowo-przedmiotową. Rozumiejąc przez to sprzężenie zwrotne obwodu regulacji człowiek-świat, wskutek czego człowiek tradycyjnej formacji europejskiej staje się przeżytkiem, a bycie-w-świecie kształtuje jako in-formację”<sup>29</sup>.

---

<sup>25</sup> N. Bolz, *Estetyka cyfrowa...*, op. cit., s. 350.

<sup>26</sup> N. Bolz, *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse...*, op. cit., s. 33.

<sup>27</sup> Por. J. Lohisse, *Przyszłość kultury z informatyzowanej*, [w:] *Antropologia słowa. Zagadnienia i wybór tekstów*, G. Godlewski, A. Mencwel, R. Sulima (opr.), Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2003, s. 659.

<sup>28</sup> J. Lohisse, *Przyszłość kultury z informatyzowanej...*, op. cit., s. 659.

<sup>29</sup> N. Bolz, *Estetyka cyfrowa...*, op. cit., s. 350. Warto tu zwrócić uwagę na pewną grę słów widoczną w oryginalnym niemieckim tekście: „in-der-Welt-Sein” („bycie w świecie”) oraz „In-Formation” („in-formacja”) To drugie złożenie

Synergetyczny, medialno-materialistyczny monizm Bolza, znoszący kartezjański dualizm, zanegował podmiotową tożsamość człowieka w relacji do świata przedmiotowego. Mimo tej, poważnej w negatywnych skutkach, monistycznej negacji relacji podmiot – przedmiot, Bolz operuje dalej przekształconą przez siebie dualistyczną metafizyką. Friedrich Kittler, do którego twierdzeń Bolz chętnie się odwołuje i z nimi identyfikuje, przenosi podmiotowe cechy konstytuujące tożsamość człowieka na maszyny, uznając np. komputer za podmiot techniczny<sup>30</sup>. Człowiek traci swoją podmiotowość na rzecz maszyn, tracąc w ten sposób swoją tożsamość i podmiotową odrębność w stosunku do świata przedmiotowego.

Bolz rozszerza i aplikuje również swoją metaforę człowieka-maszyny na społeczeństwo jako całość, uznając je za „autonomiczną maszynę komunikacyjną”<sup>31</sup>. Mechanizmy informatyczne implikują pojawienie się interfejsu technicznego w relacjach interpersonalnych oraz w relacjach człowieka do maszyn. Interfejs oznacza dynamiczne połączenie o charakterze informatycznym między maszynami. Zakres znaczeniowy tego słowa rozszerzył się na sferę konwersacji między człowiekiem a urządzeniami technicznymi. Połączenie maszyna-maszyna stało się modelem komunikacji między człowiekiem a maszyną. Według opinii Bolza model ten można rozszerzyć na całe społeczeństwo podległe oddziaływaniom mechanizmów informatycznych. Interfejs jako model techniczny może zdeterminować charakter komunikacji interpersonalnej, czyniąc z niej „relację syntetyczną”, a całość tych relacji „autonomiczną maszyną komunikacyjną”<sup>32</sup>.

„Czy nie dojdzie do tego, że człowiek jutra, na co dzień posługujący się programami, zacznie widzieć w innym człowieku już tylko program? Być może będzie to program nieco bardziej krnąbrny, ale przecież opór zawsze można zredukować, jeśli tylko zostanie on dobrze zanalizowany. (...) Człowiek, wpatrzony w swój ekran z programem, nawiązuje dialog ze światem już tylko dzięki manipulacji technologicznej”<sup>33</sup>.

Ta próba poszukiwania i pokazywania paralelności, analogii i synergii między człowiekiem a maszyną, między społecznością a techniką prowadzi w konsekwencji do zakwestionowania podstawowych wyznaczników podmiotowości człowieka:

---

słów może oznaczać dosłownie „informację”, ale także „bycie w procesie formacji” i o takie rozumienie bardziej Bolzowi chodzi: o pokazanie formacyjnej roli informacji, czyli kształtowanie się człowieka poprzez informacje przetwarzane przez maszyny i media.

<sup>30</sup> Por. F. A. Kittler, *Grammophon Film Typewriter*, Brinkmann & Bose, Berlin 1986, s. 373; F. A. Kittler, *Hardware, das unbekannte Wesen*, [w:] S. Krämer (red.), *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1998, s. 119-132.

<sup>31</sup> N. Bolz, *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse...*, op. cit., s. 7.

<sup>32</sup> *Ibidem*.

<sup>33</sup> J. Lohisse, *Przyszłość kultury z informatyzowanej...*, op. cit., s. 664-665; por. J. Tidwell, *Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012; J. Nielsen, H. Loranger, *Optymalizacja funkcjonalności serwisów internetowych*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2007; J. Spolsky, *Projektowanie interfejsu użytkownika. Poradnik dla programistów*, Mikom, Warszawa 2001; S. Fowler, L. Stanwick, *The GUI style guide*, AP Professional, New York 1995.



jego rozumności i wolności, czego Bolz nie ukrywa w swoich tekstach. Mimo iż język Bolza operuje bogatymi metaforami, to jednak za próbą metaforycznego utożsamiania człowieka i maszyny, komputera i ducha, nie kryją się tylko fikcyjne konsekwencje. Język Bolza ma charakter performatywny. Bolz chce nie tylko opisać przy pomocy metafor nowe relacje między człowiekiem a maszyną, ale dokonuje faktycznej dekonstrukcji fundamentów ludzkiej racjonalności: myślenia i wolności. „Stawanie się człowiekiem – pisze Bolz – jest programowaniem [człowieka-maszyny]. Jedno jest przy tym rozstrzygające: komputer może modyfikować swoje oprogramowanie dzięki łączom zewnętrznym (*output*). Człowiek nazywa taką modyfikację autonomią. (...) Wolność jest tylko statystyczną emergencją zewnętrznych zachowań”<sup>34</sup>, a myślenie można zredukować – według Bolza – do procesów symulacji. „W świecie, w którym umysł został odczarowany, okazując się być jedynie programem, idee takie jak ‘wolna wola’ czy ‘własne ja’, robią wrażenie przeżytków zamierzonych czasów. Tak rozumiana historia wyznacza kres narcystycznym zmartwieniom człowieka. ‘Podmiot psychoanalityczny ulega zdecentrowaniu w sieci nieświadomości; podmiot dekonstrukcjonistyczny jest decentrowany w języku; podmiot obliczeniowy zostaje zdecentrowany w idei programu i może faktycznie zaniknąć’”<sup>35</sup>.

## Od synergetyki do posthermeneutyki medialnej

Koncepcja synergetyki człowiek – maszyna neguje tradycyjną hermeneutykę, prowadząc do tzw. posthermeneutyki. Maszyny i programy komputerowe stają się substytutem ducha, z jednym wszelako ograniczeniem. Maszyny mogą tworzyć i opracowywać informacje, ale nie tworzą znaczeń, operują doskonałą syntaktyką, ale nie dysponują semantyką<sup>36</sup>. W takiej sytuacji jawi się potrzeba stworzenia nowej hermeneutyki. Konieczność tę wyjaśnia Bolz nie tylko deskryptywnie, uznając negację tradycyjnej, realistycznej hermeneutyki jako zwyczajny skutek „techno-medialnego walca”, ale powołując się na antyhermeneutyczny sens tezy McLuhana, iż samo medium jest już informacją (*the medium is the message*), odwołuje się do założeń antyhermeneutycznych, wyraźnie taką negację nobilitując<sup>37</sup>.

„Dla techniki przetwarzania danych semantyka komunikacji jest mało istotna. Chodzi o to, by nie pomylić informacji ze znaczeniem (...). Przetwarzanie danych nie

---

<sup>34</sup> N. Bolz, *Computer als Medium – Einleitung*, w: N. Bolz, F. Kittler; G.Ch. Tholen (red.), *Computer als Medium...*, *op. cit.*, s. 12.

<sup>35</sup> N. Bolz, *Estetyka cyfrowa...*, *op. cit.*, s. 350.

<sup>36</sup> Bolz wspierał się w swojej argumentacji negującej hermeneutykę na koncepcjach Searle’a i Shannona. „John Searle wskazywał na dwuznaczność pojęcia danych, która polega na tym, że komputer dysponuje wprawdzie syntaktyką, ale nie dysponuje semantyką. Jest mu też obca wszelka intencjonalność. Dlatego właśnie cybernetyczna teoria informacji Claude’a Shannona systematycznie wyklucza semantyczny wymiar komunikowanego” (N. Bolz, *Estetyka cyfrowa...*, *op. cit.*, s. 351).

<sup>37</sup> Por. A. Wittwer, *Verwirklichungen. Eine Kritik der Medientheorie...*, *op. cit.*, s. 202 i n.

jest dziedziną teorii języka, lecz dokonuje się poprzez algorytmy. I rzeczywiście, w przypadku komputerów – podobnie jak w przypadku wszystkich nowych mediów – nie chodzi o wyobrażony świat intencjonalności i o znaczenia, lecz o przetwarzanie rzeczywistej kontyngencji (...). Tu kończą się funkcje zmyślenia, a symulacja staje się triumfalną drogą sensu rzeczywistości”<sup>38</sup>.

Odczytywanie znaczenia jest zatem kwestią możliwości symulacji. Totalizacja pojęcia symulacji, która doczekała się swojej postmodernistycznej apoteozy w myśli Baudrillarda, zaowocowała negacją tradycyjnej hermeneutyki. Możliwość symulowania rzeczywistości otwiera drogę dla nowej hermeneutyki. Symulacja, którą uznaje Bolz za przestrzeń odkrywania sensu rzeczywistości, znosi zasadę realności, redefiniując pojęcie rozumienia i znaczenia. „W tym względzie symulacja komputerowa okazuje się jednak dokładną implementacją techniczną rozwoju ludzkiej motoryki i aktywności zmysłowej. (...) To właśnie fantazje i czyste wyobrażenia są istotnym sposobem naszego odniesienia do rzeczywistości”<sup>39</sup>. „Rzeczywistość medialna staje się warunkiem *a priori* naszego postrzegania świata. Rozumieć jakąś rzecz to znaczy w komputerowych uwarunkowaniach móc tę rzecz przy pomocy komputera symulować”<sup>40</sup>. Semantyka symulowanych obrazów medialnych nie potrzebuje semantyki realnej rzeczywistości, ponieważ między obrazem medialnym a rzeczywistością świata nie istnieje żadna korelacja. Medialna rzeczywistość jest tylko semantyczno-narratywną konstrukcją, stając się substytutem realnego świata, a nie jego reprezentacją.

Bolz w sposób krytyczny odnosi się do uzasadnionej praktyki rezerwowania sobie przez człowieka prawa do wyłączności semantycznego dekodowania medialnych przekazów, uważając tę postawę za rodzaj narcyzmu, któremu jego koncepcja chce się przeciwstawić. „To najnowsze znieważenie narcyzmu wciąż wywołuje typowy dla tradycji europejskiej sprzeciw, który głosi, iż zakodowane i zgromadzone dane dla komputera wcale nie mają charakteru informacji. Informację uzyskuje się dopiero dzięki interpretacji danych przez człowieka”<sup>41</sup>.

## Fenomenologia obrazów medialnych

Medialna koncepcja Bolza mówi również o nadchodzącej erze obrazu, o

„nadejściu nowego wieku wizualności, w którym obrazy obliczeniowe symulacji komputerowej będą zaopatrywać nas w dwu- i trójwymiarowe informacje. (...) Wizualizacja zwiększa jednak nie tylko szybkość i pojemność przetwarzania danych, ale też zrywa okowy, w jakich tkwił system opisu języka werbalnego: pętle, rekurencje, sprzężenia zwrotne i sieci można sobie łatwiej wyobrazić wskutek ich wizualizacji. Dzięki swym reprezentacjom graficzno-komputerowym

---

<sup>38</sup> N. Bolz, *Estetyka cyfrowa...*, op. cit., s. 351.

<sup>39</sup> *Ibidem*, s. 353.

<sup>40</sup> N. Bolz, *Die Welt als Chaos und Simulation...*, op. cit., s. 362.

<sup>41</sup> N. Bolz, *Estetyka cyfrowa...*, op. cit., s. 350.

równania matematyczne staną się teraz niemalże namacalne, a procesy naturalne zrozumiałe intuicyjnie w całej swej złożoności”<sup>42</sup>.

Nowe media, a szczególnie elektroniczne media wizualne oparte na technologii komputerowej, można pojmować jako uniwersalne media wizualizacji<sup>43</sup>. Bolz podkreśla prymat i dominację obrazu nad słowem i mową. Uzasadnieniem tej dominacji technicznie symulowanych obrazów w epoce mediów elektronicznych jest, według niego, antymetafizyczny i antyracjonalny charakter współczesnej cywilizacji medialnej. Wizualizacja jest, według Bolza, z natury antymetafizyczna. Bolz uznaje całą historię filozofii aż do Nietzschego – którego z uzasadnionych racji oszczędza<sup>44</sup> – jako przedsięwzięcie deprecjacji obrazu<sup>45</sup>. Pierwotna epoka obrazu została zdominowana i zastąpiona przez epokę racjonalizacji i racjonalności, która, w rozumieniu Bolza, zniszczyła „obraz pojęcia”, „mit logosu” i „metaforę metafizyki”<sup>46</sup>. Współczesne procesy wizualizacji na nowo mają przywrócić wartość i znaczenie obrazu i zdetronizować racjonalność, zastępując pojęcie obrazem, logos mitem i metafizykę metaforą. Bolz uważa, że dominacja mitu, obrazu i metafory, ich decydująca rola i znaczenie w procesach komunikowania się człowieka, wypływają z podstawowego pragnienia i dążenia człowieka jako istoty „potrzebującej obrazów, uzależnionej od obrazów, poznającej świat nie inaczej, jak tylko przez obraz, projekcję rzeczywistości”<sup>47</sup>. Empiryczne badania różnych dyscyplin nauk pokazują wyraźnie, że mimo tego, iż człowiek żyje w różnego typu przestrzeniach obrazu, ikonosferach, to jednak nie stanowią one dla niego jedynej przestrzeni komunikacji i poznania, dlatego nie można przeceniać ich roli i wartości. Nadmiar obrazu prowadzi do marginalizacji, a nawet całkowitego usunięcia słowa jako środka przekazu oraz myślenia abstrakcyjnego jako metody poznawczej.

Obraz i pojęcie są komplementarnymi nośnikami znaczeń ze swoją odrębną rolą i specyfiką w poznawaniu i wyjaśnianiu rzeczywistości i jako takie, w pewnych obszarach, są wzajemnie nieredukowalne i niewymienne. Historia filozofii i nauki pokazuje nie do przecenienia wysiłki ludzkiego rozumu i doświadczenia w dociekanii tajemnic świata i człowieka oraz próbach ich racjonalnego wyjaśnienia, bez odwoływania się do obrazów mitycznych. Negacja tego ogromnego pozytywnego dorobku pokoleń, tylko na podstawie subiektywnych diagnoz, wydaje się być przedsięwzięciem niepokornie ryzykownym. Filozoficzne poszukiwania europejskiej cywilizacji rozpoczęły się od odważnych prób racjonalnego spojrzenia na przyrodę. Wraz z nimi „rozpoczęła się – jak pisze Michał Heller – jedna z największych przygód ludzkości – proces

---

<sup>42</sup> *Ibidem*, s. 352.

<sup>43</sup> *Ibidem*, s. 357.

<sup>44</sup> Nietzsche, ze swoją filozofią negacji, jest uważany za „ojca chrzestnego”, prekursora postmodernizmu.

<sup>45</sup> N. Bolz, *Eine kurze Geschichte des Scheins...*, *op. cit.*, s. 19.

<sup>46</sup> *Ibidem*.

<sup>47</sup> *Ibidem*, s. 99.

poznawania świata przy pomocy myślenia i doświadczania<sup>48</sup>. Przygoda ta trwa i będzie trwać. Myślimy, że nie jest jej w stanie przerwać ani przekreślić jej dobrych owoców żaden kierunek, który odrzuca myślenie racjonalne i lekceważy doświadczenie.

Psychologia mediów dowodzi również, że dominacja obrazów w kulturze masowej, a szczególnie obrazów manipulowanych, fałszywych i negatywnych w treści, wywołuje negatywne skutki w psychice człowieka i jego zdolnościach postrzegania i wartościowania. Znany specjalista w dziedzinie kultury masowej A. Woodrow postawił tezę, że mass media wtedy, gdy dokonują manipulacji za pośrednictwem obrazów, stają się w stosunku do człowieka i jego kultury – bardziej „piątą kolumną” niż „czwartą władzą”. Są zatem wyjątkowo szkodliwym elementem, zagrażającym rozwojowi człowieka w sferze jego kultury<sup>49</sup>.

## Medialna próba przewyciężenia dualizmu: podmiot – przedmiot

Oceniając krytycznie wizję mediów oraz sposób ich badania, zaprezentowane przez Bolza, możemy powiedzieć, że jest to efektowna, performatywna retoryka metafor. Siła efektownej retoryki nie przeważa nigdy w nauce i filozofii racjonalnej i empirycznej argumentacji. Koncepcja Bolza jest kolejną grą językową wokół mediów i problemów medialnych, opartą na dowolnych regułach. Fenomenologia nowych mediów Bolza podobna jest do diagnozy Neila Postmana i jego „technokultury” i „technopolu”<sup>50</sup>, z jedną wszelako różnicą, mianowicie taką, iż Bolz kreśli raczej optymistyczną wizję świata dominacji maszyn i synergii człowieka-maszyny<sup>51</sup>, w przeciwieństwie do katastroficznych wizji przyszłości konstruowanych przez „techno-pesymistę” Neila Postmana.

Medialno-materialistyczne założenia antropologii Bolza nie korespondują w pełni z cyfrowym światem mediów elektronicznych. Sfera wirtualności, cyfrowych obrazów, fenomenów wymyka się spod mechanicznych wyjaśnień i nie poddaje się kontroli czy sterowaniu przez substytut rozumności, czyli „mechanikę asocjacji ducha”. Cyberprzestrzeń domaga się nowej ontologii, jak twierdzi Hartmann<sup>52</sup>. Mechanistyczna redukcja przedmiotowa nie rozwiązuje

---

<sup>48</sup> M. Heller, *Filozofia świata. Wybrane zagadnienia i kierunki filozofii przyrody*, Wydawnictwo Znak, Kraków 1992, s. 15.

<sup>49</sup> Por. A. Woodrow, *Information, manipulation*, Le Félin, Paris 1990; A. Woodrow, *Les médias. Quatrième pouvoir ou cinquième colonne?*, Le Félin, Paris 1996; A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 2000, s. 182; S. Krug, *Nie każ mi myśleć. O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2006; D. Bolter, *Człowiek Turinga*, PIW, Warszawa 1990.

<sup>50</sup> Por. N. Postman, *Technopol. Tryumf techniki nad kulturą*, Wydawnictwo Muza, Warszawa 1992.

<sup>51</sup> Por. N. Bolz, *Mensch-Maschine-Synergetik unter neuen Medienbedingungen...*, op. cit.

<sup>52</sup> Por. F. Hartmann, *Cyber. Philosophy. [sic!] Medientheoretische Auslotungen*, Passagen-Verlag, Wien 1999, s. 107 i n; R. Barbrook, *Przyszłości wyobrażone. Od myślącej maszyny do globalnej wioski*, Warszawskie Wydawnictwo

bowiem dylematu relacji podmiot – przedmiot, który w tej przestrzeni odzyskuje swój metafizyczny charakter. Media elektroniczne postrzegane są jako maszyny przekazu, mechanizmy syntezy i symulacyjnego urzeczywistniania. Stają się polem, w którym Bolz i inni teoretycy mediów próbują przewyciężyć lub w nowym świetle tradycyjne dualizmy: podmiot – przedmiot, *res cogitans* – *res extensa*, materia – duch, uniwersalność – partykularyzm, jedność – wielość, całość – część, społeczność – wspólnota, kolektywność – indywidualność, początek – koniec historii<sup>53</sup>. Proponowane przez nich rozwiązania preferują zasadniczo przedmiotowość, materię, partykularyzm, fragmentaryczność, wielość, kolektywność oraz wizję końca.

Poglądy Bolza – zarówno w swoich założeniach, jak i w konsekwencjach – są tworzeniem nowego paradygmatu racjonalności. Pożegnanie z galaktyką Gutenberga<sup>54</sup> oznacza bowiem odejście od arystotelesowskiego i kartezjańskiego paradygmatu racjonalności i związanych z nim pojęć: podmiotu, tożsamości, identyczności, i wejście w wirtualny świat gier, fenomenów i obrazów, które Bolz uznaje za jedyną możliwą rzeczywistość.

„To właśnie fantazje i czyste wyobrażenia są istotnym sposobem naszego odniesienia do rzeczywistości. W podobny sposób komputery konstruują rzeczywistość z obrazów obliczeniowych. ‘Być może, iluzja jest prawdziwą formą historyczną realności, tak często napędzającej strachu w dotychczasowych dziejach. Pewnego dnia, w niedalekiej przyszłości, realność stanie się czystym medium wyobrażeń, fantazji i iluzji’”<sup>55</sup>.

Projekt cyfrowej estetyki Bolza, czyli jego subiektywna wizja natury i roli obrazów komputerowych, jest apoteozą pozoru, symulacji, świata fantomów, traktowanych jako jedyna możliwa rzeczywistość. „W ten sposób estetyka cyfrowa wiedzie nas po nici Ariadny znaczenia możliwego ku zaświatom znaczenia znaku, sensu i przedmiotu. Jednakże ta nić Ariadny nie wyprowadza z labiryntu tego, co możliwe, lecz wprowadza zawsze głębiej w świat kombinatoryczności, wielokrotności i zdarzeń permutacyjnych (...), w których bez trudu i na zasadzie zabawy wprawiamy się w rzeczywistość pozoru”<sup>56</sup>.

---

Literackie Muza SA, Warszawa 2009; A. Dix, J. Finlay, G. Abowd, R. Beale, *Human Computer Interaction*, 3rd Edition, Prentice Hall, New Jersey 2004; A. Cooper, *Wariaci rządzą domem wariatów. Dlaczego produkty wysokich technologii doprowadzają nas do szaleństwa i co zrobić, żeby tego uniknąć*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2004.

<sup>53</sup> Por. A. Wittwer, *Verwirklichungen. Eine Kritik der Medientheorie...*, op. cit., s. 360.

<sup>54</sup> N. Bolz, *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse...*, op. cit.

<sup>55</sup> N. Bolz, *Estetyka cyfrowa...*, op. cit., s. 353; por. H. van den Boom, *Digitale Ästhetik. Zu einer Bildungstheorie des Computers*, J. B. Metzler, Stuttgart 1987, s. 185; J. Nielsen, R. Budi, *Funkcjonalność aplikacji mobilnych. Nowoczesne standardy UX i UI*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013; H. Sharp, Y. Rogers, J. Preece, *Interaction Design. Beyond Human-Computer Interaction*, Wiley, New York 2005.

<sup>56</sup> N. Bolz, *Estetyka cyfrowa...*, op. cit., s. 358.

## Mechanicystyczna depersonalizacja ludzkiego działania

Niektóre twierdzenia Bolza niosą z sobą taką siłę polemiki i ironii, że pozwalają, na zasadzie przeciwieństwa, docenić logiczną racjonalność. Wydaje się, że z perspektywy naszego krytycznego spojrzenia na jego poglądy są one swoistą promocją „ontologii pozoru” i ironizowaniem racjonalności.

„To, że większość ludzi – pisze Bolz – (a zwłaszcza nastawieni krytycznie intelektualisci) wciąż jeszcze nie wykorzystuje cyfrowej estetyki symulacji komputerowej jako przestrzeni gry z tym, co możliwe, lecz odrzuca ją, uznając za świat fantomów, stanowi ostatnią w historii formę głębokiego lęku przed pozorem. Odwoływanie się do ‘rzeczywistości’ funkcjonuje przy tym jak fetysz, za pomocą którego czarownicy krytycznej świadomości odczyniają świat obrazów obliczeniowych. Klonowanie tego rodzaju ‘wyjaśnień’ pokazywałoby jednak, że w zakresie wiedzy o świecie rzeczywistość i pozór nie stanowią żadnej koniecznej dysfunkcji. Co najwyżej operacjonalizowaną w określonych kontekstach różnicę. Rzeczywistość jest całością jej symulacji: rozumienie świata oznacza dziś możliwość symulowania go w przedstawieniach komputerowych”<sup>57</sup>.

Konstrukcja myślowa operująca tendencjami do eksternalizacji typowo ludzkich funkcji na świat maszyn, do synergii człowieka i maszyny, do mechanicystycznej depersonalizacji ludzkiego działania, stanowi rdzeń myśli Bolza, podobnie do koncepcji McLuhana czy Flussera. Konstrukcja ta, mimo łatwości operowania tymi tezami, ma poważne ontologiczne i epistemologiczne konsekwencje, prowadzące do wielowymiarowej destrukcji i „końca człowieka” jako podmiotu wolnego i odpowiedzialnego działania, twórcy i konstruktora maszyn, użytkownika i operatora mediów. Proces synergii człowieka i maszyny, wzmacniający i optymalizujący możliwości człowieka, prowadzi paradoksalnie do przeciwnych skutków, do deprecjacji człowieka jako istoty racjonalnej, czyli rozumnej i wolnej. Bolz dostrzega chyba te zjawiska, podkreślając z jednej strony teleologiczny charakter rozwoju techniki medialnej, mającej ułatwić i uprzyjemnić życie człowieka, ale, z drugiej strony, zgadzając się również z tezą McLuhana, iż media czynią z człowieka serwo-mechanizm. „Wszystkie nowe media są przedłużeniem człowieka, i tak dalece go narkotyzują, aż się stanie on serwo-mechanizmem”<sup>58</sup>. Media uzyskują w ten sposób charakter transcendentalny, stając się warunkiem poznania i istnienia rzeczywistości. Maszyny stają się również warunkiem urzeczywistniania tożsamości człowieka. Człowiek jako *black box*, za pośrednictwem maszyn, odkrywa własną tożsamość, wnosi światło do własnej ciemności<sup>59</sup>.

---

<sup>57</sup> *Ibidem*, s. 345-346.

<sup>58</sup> N. Bolz, *Die Welt als Chaos und Simulation...*, *op. cit.*, s. 134.

<sup>59</sup> Por. A. Wittwer, *Verwirklichungen. Eine Kritik der Medientheorie...*, *op. cit.*, s. 360.

## Zakończenie

Reasumując nasze krytyczne spojrzenie na postmodernistyczne koncepcje mediów Bolza, warto zauważyć jeszcze jedną tendencję postmodernizmu. Atrakcyjność podejmowanej w jego analizach problematyki medialnej, efektywność używanych metafor, przekonujące wizje przyszłości, zakrywają często totalizująco-destrukcyjny i negatywno-ontologizujący charakter postmodernistycznych teorii medialnych. Paradygmat postmodernistyczny w teorii mediów stworzył bowiem nową ontologię medialną, której podstawowym *principium* jest zasada medialnej konstrukcji i kreatywnej symulacji rzeczywistości, zgodnie z którą „rzeczywistość i pozór nie stanowią żadnej koniecznej dysfunkcji”<sup>60</sup>, a „realność jest czystym medium wyobrażeń, fantazji i iluzji”<sup>61</sup>.

Bardzo czytelnym podpisem wydaje się być w tym kontekście myśl Bolza, iż tej postmodernistycznej tendencji dekonstrukcji metafizyki filozofia racjonalna nie jest w stanie się już przeciwstawić, ponieważ „filozofia jest już u kresu, gdyż jej irracjonalność stała się zasadą rzeczywistości. Ironicznie można by powiedzieć, że w końcu sama się zrealizowała. Dzięki symulacji rzeczy nabierają charakteru metafizycznego”<sup>62</sup>. Te słowa można by z powodzeniem uznać za przejaw nowej postmodernistycznej „metafizyki”.

## Bibliografia

- Antropologia słowa. Zagadnienia i wybór tekstów*, G. Godlewski, A. Mencwel, R. Sulima (opr.), Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2003.
- Barbrook R., *Przyszłości wyobrażone. Od myślącej maszyny do globalnej wioski*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 2009.
- Bolter D., *Człowiek Turinga*, PIW, Warszawa 1990.
- Bolz N., *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*, Wilhelm Fink, München 1993.
- Bolz N., *Das ABC der Medien*, Wilhelm Fink, Paderborn 2007.
- Bolz N., *Das konsumistische Manifest*, Wilhelm Fink, München 2002.
- Bolz N., *Das richtige Leben*, Wilhelm Fink, Paderborn 2014.
- Bolz N., *Die Welt als Chaos und Simulation*, Wilhelm Fink, München 1992.
- Bolz N., *Eine kurze Geschichte des Scheins*, Wilhelm Fink, München 1992.
- Bolz N., *Estetyka cyfrowa*, [w:] A. Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 1997, s. 343-359.
- Bolz N., Kittler F., Tholen G.Ch. (red.), *Computer als Medium*, Wilhelm Fink, München 1993.
- Bolz N., *Mensch-Maschine-Synergetik unter neuen Medienbedingungen*, „Symptome”, 11 (1993), s. 34-37.

---

<sup>60</sup> N. Bolz, *Estetyka cyfrowa...*, op. cit., s. 345.

<sup>61</sup> *Ibidem*, s. 353.

<sup>62</sup> N. Bolz, *Eine kurze Geschichte des Scheins...*, op. cit., s. 120.

- Bolz N., *Profit für Alle. Soziale Gerechtigkeit neu denken*, Murmann, Hamburg 2009.
- Bolz N., *Theorie der neuen Medien*, Raben Verlag, München 1990.
- Bolz N., *Weltkommunikation*, Wilhelm Fink, München 2001.
- Bolz N., *Weltkommunikation. Über die Öffentlichkeit der Werbung*, [w:] R. Maresch (red.), *Medien und Öffentlichkeit. Positionierungen Symptome Simulationsbrüche*, Boer Verlag, München 1996, s. 77-88.
- Boom H. van den, *Digitale Ästhetik. Zu einer Bildungstheorie des Computers*, J. B. Metzler, Stuttgart 1987.
- Cooper A., *Wariaci rządzą domem wariatów. Dlaczego produkty wysokich technologii doprowadzają nas do szaleństwa i co zrobić, żeby tego uniknąć*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2004.
- Dix A., Finlay J., Abowd G., Beale R., *Human Computer Interaction*, 3rd Edition, Prentice Hall, New Jersey 2004.
- Dix A., Finlay J., Abowd G.D., Beale R., *Human-computer Interaction*, Pearson Education, Harlow 2004.
- Drożdż M., *Filozoficzne aspekty synergii człowieka i maszyny. Polemika z synergetyką medialną Norberta Bolza*, „Tarnowskie Studia Teologiczne”, XXIV/2 (2005), s. 39-52.
- Drożdż M., *Konwergencja mediów – tendencje, modele i konsekwencje*, „Studia Medioznawcze – Media Studies”, 2008, 3, s. 84-103.
- Drożdż M., *Media. Teorie i fikcje*, Jedność, Kielce 2005.
- Drożdż M., *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, Biblos, Tarnów 2005.
- Fowler S., Stanwick L., *The GUI style guide*, AP Professional, New York 1995.
- Gwóźdź A. (red.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 1997.
- Haken H., *Synergetics: an Introduction*, Springer, Heidelberg, Berlin, New York 1978.
- Hartmann F., *Cyber.Philosophy. [sic!] Medientheoretische Auslotungen*, Passagen-Verlag, Wien 1999.
- Heller M., *Filozofia świata. Wybrane zagadnienia i kierunki filozofii przyrody*, Wydawnictwo Znak, Kraków 1992.
- Hubert J., *Społeczność synergetyczne*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2000.
- J. Lohisse, *Przyszłość kultury z informatyzowanej*, [w:] *Antropologia słowa. Zagadnienia i wybór tekstów*, G. Godlewski, A. Mencwel, R. Sulima (opr.), Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2003, s. 657-670.
- Kittler F.A., *Grammophon Film Typewriter*, Brinkmann & Bose, Berlin 1986.
- Kittler F.A., *Hardware, das unbekannte Wesen*, [w:] S. Krämer (red.), *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1998, s. 119-132.
- Krämer S. (red.), *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1998.
- Krug S., *Nie każ mi myśleć. O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2006.
- Lepa A., *Pedagogika mass mediów*, Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 2000.
- Maresch R. (red.), *Medien und Öffentlichkeit. Positionierungen Symptome Simulationsbrüche*, Boer Verlag, München 1996.
- Nielsen J., Budiu R., *Funkcjonalność aplikacji mobilnych. Nowoczesne standardy UX i UI*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013.
- Nielsen J., Loranger H., *Optymalizacja funkcjonalności serwisów internetowych*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2007.
- Postman N., *Technopol. Tryumf techniki nad kulturą*, Wydawnictwo Muza, Warszawa 1992.
- Preece J., Rogers Y., Sharp H., *Interaction design*, Wiley, New York 2002.
- Sharp H., Rogers Y., Preece J., *Interaction Design. Beyond Human-Computer Interaction*, Wiley, New York 2005.
- Sikorski M., *Interakcja człowiek-komputer*, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych, Warszawa 2010.



- Spolsky J., *Projektowanie interfejsu użytkownika. Poradnik dla programistów*, Mikom, Warszawa 2001.
- Thompson J. B., *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 2001.
- Tidwell J., *Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012.
- Vetulani Z., *Komunikacja człowieka z maszyną. Komputerowe modelowanie kompetencji językowej*, Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, Warszawa 2004.
- Wiegerling K., *Medienethik*, Verlag J.B. Metzler, Stuttgart 1998.
- Wiener N., *Cybernetics*, MIT Press, New York, London 1948.
- Wittwer A., *Verwirklichungen. Eine Kritik der Medientheorie*, Rombach, Freiburg im Breisgau 2001.
- Woodrow A., *Information, manipulation*, Le Félin, Paris 1990.
- Woodrow A., *Les médias. Quatrième pouvoir ou cinquième colonne?*, Le Félin, Paris 1996.

### **Synergy of Man and Machine from the Perspective of Media Convergence - Attempted Critical Analysis**

#### Summary

The influence of media on people and community is a measurable empirical fact, with all the wealth of positive consequences for human creativity and civilization progress, but also with a whole bag of negative effects of their impact. The sciences of social communication and media provide us with more and more quantitative and qualitative research results. However, difficulties arise at the level of interpretation and analysis regarding the scale of this phenomenon and the scale of the consequences of the impact that the media have on humans. In the contemporary media discourse appear more and more interesting, original and often provocative analyzes of the relationship between man and machine. One such proposal is presented by Norbert Bolz. The basic foundations of his media vision are: human-machine synergy concept, negation of hermeneutics and "image logic". The aim of the article is an attempt to look critically at Norbert Bolz's concept from the perspective of the paradigm of human identity as a conscious and free person, being a responsible administrator and user of the media. The subject of our analyzes are the views of Bolz contained in selected publications. Our analyzes are carried out using the method of source analysis, the method of theoretical discourse analysis on media and the synthesizing comparative method.

Keywords: synergy, human-machine correlations, media, media theories, Norbert Bolz