

Gabriela Roszczyk

Ośrodek Studiów Amerykańskich Uniwersytetu Warszawskiego, Amerykanistyka

Uwaga, rozrywka za drzwiami: „Nie dokarmiać!”

Niezaprzeczalnie rozrywka jest jednym z ważniejszych filarów ludzkiego życia, ponieważ proces jej kreowania, a także sam odbiór, zakłada użycie typowo ludzkiego zmysłu estetyki, wyobraźni oraz poczucia piękna. Jako koncept pierwotnie powołany do życia przez człowieka, ewoluował wraz z postępem cywilizacyjnym rasy ludzkiej. Z tego powodu nawet najbardziej ignorancki widz obserwujący spektakl na scenie XXI wieku, zgodzi się, że rozrywka to płynna substancja, której specyfika zależy od aktualnego postępu w dziedzinach nowych technologii. Ten oryginalny, niby żywy organizm, mutujący pod wpływem dzisiejszego know-how, będzie bezpośrednio wpływał na swojego stwórcę. Pozostaje postawić pytanie: w jaki sposób?

Będąc jednym z przeciętnych obserwatorów trendów technologicznych w obecnych czasach uważam, że filar rozrywkowy, rozumiany jako wytwory człowieka przeznaczone do konsumpcji przez innego człowieka, zostanie szybko skruszony z winy postępu technologicznego. Jego upadek przyczyni się do regresu wartości, które przez wieki rządziły naszym światem. Na przykładach prawdopodobnych schematów dostępnych w przyszłości, pragnę pokazać do czego mogą doprowadzić dalsze przekształcenia rozrywki.

Dla każdego człowieka naturalnym, a przez to pożądanym atrybutem życia jest pewien rodzaj fizyczności. Właśnie dlatego, ludziom o wiele łatwiej przychodzi nawiązywanie stabilnych, długotrwałych relacji na żywo, niż tworzenie więzi w internetowych przestrzeniach. Czujemy się bezpieczniej i swobodniej w pierwotnej symulacji, którą określamy terminem „rzeczywistość”, ponieważ, zgodnie z myślą filozofii epikurejskiej czerpiemy przyjemność z samego faktu istnienia. Stąd podobny schemat realizmu stosowany przy powstawaniu różnego rodzaju rozrywki.

Nowoczesne narzędzia, zrodzone w wyniku rozwoju technicznej myśli ludzkiej, pomagają w odwzorowaniu jedynej znanej nam „rzeczywistości”. Za przykład mogą posłużyć wszelkie symulacyjne gry komputerowe. W założeniu mają one przypominać znaną nam z empirycznego doświadczenia przestrzeń. Jednak za pomocą wyidealizowanych rozszerzeń dostępnych jedynie w wirtualnym świecie, powstaje dodatkowy czynnik rozrywkowy, dzięki czemu następuje częściowa lub zupełna imersja w przedstawione media. Wraz z upływem czasu technologia stanie się na tyle zaawansowana, że wykreowane, sztuczne światy będą niemożliwymi do rozróżnienia od podstawowej „rzeczywistości”, w której fizycznie przyszliśmy na świat. Wyobraźmy sobie hipotetyczną formę symulacji, będącą dostępną początkowo za darmo, a następnie za odpowiednią opłatą – podobną drogą finansową podąża obecnie ChatGPT. Prawdopodobnym rozwiązaniem, aby w tak owej symulacji się znaleźć, jest kontrolowanie, a zatem również mamienie, ludzkiego mózgu. Zwodzenie umysłu za pomocą tabletek o precyzyjnie dobranym składzie substancji chemicznych to jeden z niewykluczonych sposobów, jednak również domniemanym rozwiązaniem może być bezpośrednie monitorowanie mózgu przy pomocy specjalnej aparatury. Dzięki temu osoba uciekająca w zwodniczo realistyczny świat rozpoczyna niejako nowe życie, co wywołuje naturalne poczucie świeżości. Jednak zatopienie się w syntetycznej bańce pozornie realnych

obrazów, prowadzi do izolacji od realiów, a tym samym do osłabienia bodźców płynących z pierwotnego świata. Podobny eskapizm wygłusza w człowieku „prawdziwe” emocje i wykorzystuje schemat „kopiuj-wklej” z nieodwracalną formułą zapisu. Im dłużej człowiek pozostaje odizolowany od rzeczywistości, tym dotkliwiej słabnie pamięć emocjonalna. Wówczas doświadczenia pozyskane w wyniku przebywania w symulacji zastępują te z prawdziwego świata. Tym samym rozrywka, czerpana z obcowania z idealistycznymi realiami, przyczynia się do wykształcenia skrajnego indywidualizmu i samotności.

Zasianie w człowieku ziarna odrębności odbywa się poprzez personalizację jednostkowego doświadczenia. Już w dzisiejszych czasach znane platformy medialne posługują się zakładami „polecane”, w których znajdują się treści dostosowane do preferencji konkretnego użytkownika. Rozrywka, stając się pieczołowicie dobraną, zapewnia dogłębną imersję w unikalny świat jednostki. Schemat dopasowania w następnych dekadach będzie się nieustannie rozwijał, aby zagwarantować odbiorcy jeszcze większy komfort. Kapitalistyczne pokolenia przyzwyczajone do wygodnictwa bardzo chętnie ubiorą się w skrojony na miarę garnitur, który leży dobrze tylko i wyłącznie na nich. Tym samym mnogość samodzielnych, mentalnych światów przekreśli kolektywne doświadczenie. Skrajnym pomysłem, a może i obawą, jest nieskończona ilość produkcji filmowych tworzona w czasie rzeczywistym przez moduły AI na podstawie wprowadzonego opisu. W tej wizji pojedynczy użytkownik wykorzystuje dowolne elektroniczne urządzenie, być może dotychczas niewynalezione, które będzie dedykowane jedynie rozrywce ery post-kina. Krokiem dalej byłoby umożliwienie dodania opisu za pomocą myśli, co zakłada połączenie ludzkiego mózgu z elektronicznym gadżetem. Sposób podłączenia nie różniłby się od tego, potrzebnego do wprowadzenia człowieka w świat prywatnej symulacji. Jednocześnie przeżycie, jakim jest oglądanie wygenerowanego filmu, można by rozszerzyć o fizycznie odczuwalne bodźce płynące ze środowiska. Zapewniłoby to zatopienie się w prezentowanym obrazie do tego stopnia, że użytkownik podzielałby emocje i bodźce wpływające na bohaterów projekcji. Jednakże, skoro każdy karmi się skrajnie spersonalizowanym obrazem, jaka wspólna myśl ma zakiełkować w pamięci zbiorowej? Instytucje i inne formy rozrywkowe takie jak kina, teatry, lokale z muzyką na żywo czy koncerty przekształcają się z doświadczenia zbiorowego w prywatną przyjemność. Nie tylko powstały brak wspólnych aktywności, ale także nikłe prawdopodobieństwo bliskiej zbieżności gustów doprowadzi do rozpadu relacji międzyludzkich. Rozbudzony do granic możliwości indywidualizm niczym fala sztormowa wymyje podstawową potrzebę ludzką, jaką jest kontakt z drugim człowiekiem.

Zrujnowanie głębszych więzi można potraktować jako kluczowy element dekompresji społecznej, jednak coś zgoła innego jest w stanie dopełnić symbolicznego upadku cywilizacji. Moim zdaniem o stopniu przenośnego rozpadu ludzkości świadczy ilość pierwiastka ludzkiego w pierwotnej sztuce rozrywkowej. Podstawowym kryterium oceny staje się zatem autor, który wytworzył element kultury z celem sprawienia przyjemności szerokiemu gronu odbiorców. Jeśli pomysł, czy też konspekt pracy, wywodzi się z użycia ludzkiego umysłu i wyobraźni, rozrywka pozytywnie „mutuje”. Kolejne idee pochodzą bowiem bezpośrednio z człowieczego zamiaru, co świadczy o zaawansowaniu rasy ludzkiej i poszerzania naszego dorobku kulturalnego o nowe eksponaty. W celu prezentacji negatywnego aspektu, warto posłużyć się przykładem muzyki komponowanej przez AI na podstawie wcześniej istniejących melodii, a następnie publikowanej na legalnej licencji na muzycznej platformie Spotify. Ludzie bezwiednie zwracają się ku piosenkom wyprodukowanym bez fizycznej ingerencji

człowieka. Niepokojący trend dowodzi popularności eksperymentów w sektorze rozrywkowym z wykorzystaniem nowych technologii. Tendencja ta degraduje człowieka jako autora, a zatem przyczynia się do monopolizacji rynku muzycznego przez sztuczną inteligencję. Spekulując, w następnych dekadach dotąd barwny świat melodii, tworzony od ludzi dla ludzi, przestanie zupełnie istnieć, a piosenki będą skrupulatnie skomponowane przez AI. W skrajnie pesymistycznym przypuszczeniu, ludzie są w stanie przekształcać swoje uszy poprzez mechaniczną zmianę ich struktury i wkomponowywanie aparatów muzycznych z szybkim modułem tworzącym muzykę zgodną ze stanem emocjonalnym danej jednostki. W globalnym obrazie prowadzi to do stopniowego wycofywania się człowieka z procesu produkcji rozrywki.

Rozrywka to żywy, nienamacalny organizm. Z racji towarzyszenia ludziom przez wiele wieków i oczywistej potrzebie jej dalszego istnienia, będzie się dalej rozwijać. Postęp technologiczny naturalnie wypłynie na jej kształt i formę, gdyż kolejne schematy techniczne pozwalają wydobyć kryjący się w niej potencjał. Jednakże, jak pokazują powyższe schematy działania i przykłady form rozrywki, ważny filar ludzkiej codzienności jest w stanie doprowadzić do dekonstrukcji obecnych wartości, a być może nawet modelu społecznego. Transformacje tego organizmu spowodowane użyciem nowych technologii wpływają na ludzi jednoznacznie źle. Indywidualne światy ze sztucznie wytworzoną, spersonalizowaną rozrywką niszczą człowieczeństwo w człowieku. Tym sposobem sama rozrywka staje się, nie lekką, przyjemną formą rekreacji, lecz niebezpiecznym monstrem, pochłaniającym naszą uwagę i czas. Czy aby na pewno otworzenie przez tą istotą drzwi do nowych technologii było dobrym pomysłem? Być może czasami warto spojrzeć ze zrozumieniem na groźne, czerwone litery w napisie: „Nie dokarmiać!”.