
Prezentacje

Miłość w czasach Tamagotchi

Dominic Pettman

TEKSTY DRUGIE 2019, NR 5, S. 208–230

DOI: 10.18318/td.2019.5.14

Na Zachodzie krąży pewna legenda miejska dotycząca Japonii – głosi, że młodzi Japończycy równie często randkują z algorytmami, co z ludźmi. Mówi się o *Otaku* – aspołecznych, młodych lub nieco starszych mężczyznach, którzy flirtują z wirtualnymi kobietami na przenośnych urządzeniach. Jak wieść głosi – zdają sobie sprawę, że ich „dziewczyny” to program komputerowy, ale nie umniejsza to ich erotycznego oddziaływania i psychicznego wpływu wiadomości tekstowych, jakie otrzymują w odpowiedzi na zaloty. Dzieci płaczą, gdy umrze ich zwierzątko Tamagotchi, podobnie tym mężczyznom zdarza się uronić łzę, gdy ich zaloty zostają odrzucone – odrąci ich architektura sztucznej inteligencji.

Celem tego artykułu nie jest badanie prawdziwości tej miejskiej legendy ani szukanie jej antropologicznego potwierdzenia na ulicach Tokio czy Osaki. Odnoszę się raczej do kulturowych lęków i ciekawości, które pojawiają się, gdy najbardziej „ludzkie” z doświadczeń – intymność lub miłość – coraz częściej są pośredniczone przez

Dominic Pettman – kulturoznawca, profesor kultury i mediów na Eugene Lang College i New School for Social Research. Wśród jego zainteresowań badawczych są między innymi nowe media, kultura popularna i filozofia technologii.

technologie, które łączą jedno urządzenie z drugim¹. Przywołana wyżej legenda miejska pozostaje raczej oznaką fascynacji, rodzajem samospełniającej się przepowiedni niż faktem socjologicznym, który należałoby zanalizować.

McKenzie Wark ostatnio (2007) szczegółowo opisał, jak elementy militarno-industrialnej rozrywki odwzorowują to, co nazywa „przestrzenią gry”, czyli ogarniającą całą rzeczywistość logikę widowiska, zakodowaną (lub zaprogramowaną) zgodnie z teleologicznymi ludycznymi imperatywami gier wideo². Gry przenikają do rzeczywistości i *vice versa*, dając podmiotom-graczom wiele możliwości nawigowania po różnych poziomach życia. Ta perspektywa z pewnością tworzy warunki, w których może pojawić się postać cyfrowego Romeo, a ontologiczne różnice między obiektem miłości „z krwi i kości” i awatarem złożonym z pikseli wydają się bardziej przypominać wybór między blondynkami i brunetkami niż między faktami i iluzją.

Bez wątplenia wszyscy w jakimś stopniu doświadczyliśmy zakochania w „migotających znacznikach”, jak to nazwała N. Katherine Hayles (1993)³. Niezależnie, czy chodziło o gwiazdę filmu, muzyki pop, filmów porno czy nawet anonimowy billboard, wizualna syrenia pieśń mediów sterowanych przez rynek zawiera libidinalne haczyki, stworzone, aby przyciągnąć nasze oczy, serca, lędźwia i portfele. Słynne „bezustanne oddalanie się desygnatu

1 Podczas gdy w innym miejscu (D. Pettman *Love and Other Technologies: Retrofitting Eros for the Information Age*, Fordham University Press, New York 2006) argumentowałem, że złożony, ale w dużej mierze rozpoznawalny schemat namiętności i zachowań, które zwykliśmy nazywać „miłością”, był zawsze związany z pośrednictwem technologii, pojawia się mała wątpliwość – rodzaj miłości „przewodzonej” (*wired love*, odwołując się do sformułowania związanego ze złą tą erą telegrafii) doświadczył gwałtownego wzrostu (a zatem i zmiany jakościowej) „zdalnie kontrolowanego” flirtu, intymności i namiętności. Omawiane zjawisko – ożywione „wirtualne” symulacje randkowania – jest znacznie bardziej złożone niż, dajmy na to, zasztyfrowane wiadomości wielbicielei lub kwiaty używane podczas zalotów w Europie w XVIII wieku, ze względu na wątpliwości natury ontologicznej, które może stwarzać, a także statusu ukochanej/ukochanego. Media społecznościowe, komunikatory i video-czaty mogą tworzyć wrażenie bezpośredniego kontaktu (*immediacy*) między ludźmi przebywającymi w innych miejscach, jednakże jednocześnie stwarzają zagrożenie zwiększenia dystansu i hipermediacji, na którym opiera się iluzja bezpośredniości (gdy np. protokoły techniczne przestają prawidłowo działać i twarz ukochanej/ukochanego wygląda niczym rozpikselowany obraz Bacona). Taki rodzaj „błądu w matryksie” i jego częstota występowania jest w historii nową sytuacją w „erotyce komunikacji” (M. Goble *Wired Love: Pleasure at a Distance in Henry James and Others*, „English Literary History” 2007, no. 74, s. 397-427).

2 M. Wark *Gamer Theory*, <http://www.futureofthebook.org/gametheory/>, Harvard University Press, Cambridge 2007, [dostęp: 1.04. 2019].

3 N.K. Hayles *Virtual Bodies and Flickering Signifiers*, October 1993, no. 66, s. 69-91.

od symbolu” przygotowało miejsce dla nowej formy kateksji – podczas gdy u Freuda metafory odwoływały się do maszyny parowej i innych technologii przemysłu mechanicznego, dzisiejsza ekonomia libidinalna zdaje się również wirtualna i rizomatyczna co NASDAQ.

Pojawia się zatem ogromna sprzeczność w samej istocie opowieści ludzkości o sobie samej (niektórzy nazwaliby ją kołysanką). Z jednej strony desperacko próbujemy ograniczyć sferę miłości jako dostępną tylko *dla* ludzi i *między* ludźmi. Jednak ta niewypowiedziana zasada ma tyle wyjątków, że coraz trudniej jest nam żyć z tak zasadniczą segregacją. Z radością mówimy, że kochamy swojego psa, swoje nowe buty, swojego iPhone’a, swoje mieszkanie, a nawet kraj⁴. Jednak zrozumiałe jest, że nie chodzi o *ten sam rodzaj miłości*, którą obdarzylibyśmy kochanka czy małżonka. To jest ta *prawdziwa* miłość.

Chciałbym zatem stworzyć zbiór artefaktów, momentów i stron, gdzie ta sprzeczność staje się tak oczywista, że staje się dla wspomnianego różniczenia zagrożeniem, które my, spadkobiercy romantyków, staramy się za wszelką cenę zatuszować.

Oczywiście, nie można pomijać różnic kulturowych pomiędzy krajami takimi jak Japonia i Stany Zjednoczone. Inne gramatyczne relacje między wydarzeniem a okolicznościami mogłyby wystarczyć do podważenia każdego uniwersalnego twierdzenia o ewolucji dyskursu o miłości. Zdłudnie prosta mantra „I love you” miałyby niewiele sensu w japońskim, gdzie frazy zaczynające się od zaimka w funkcji podmiotu są dość rzadkie. Jednakże, jak utrzymuje Bernard Stiegler, logika samej technologii pozwala na pewne międzykulturowe generalizacje⁵. Wszyscy jesteśmy spadkobiercami pewnego międzykulturowego dziedzictwa, które pokazuje interfejs globalizacji i fantazji.

W tym krótkim tekście, nie wspominając o celach polemicznych, chciałbym jedynie podkreślić wyzwania sprzeczności i związków między platformami, formatami, kulturami i demografią posthumanistycznej erotyki, a nie analizować niuanse sytuacyjne, które mogą potwierdzić lub zaprzeczyć moim tezom. Chciałbym założyć pojawienie się „nowej sfery”, która, jak noosfera Vernadsky’ego i Teilharda – jest wirtualnym źródłem dla zbiorowej świadomości (i aktualizacji) interaktywnych praktyk dla tych, którzy w niej żyją i ją

4 Autor odnosi się do angielskiego czasownika „love”, który jest używany w takich konotacjach jak powyższe przykłady. Po polsku w takich sytuacjach (poza ostatnią) użylibyśmy raczej innego czasownika – „uwielbiam” [przyp. tłum.].

5 Zobacz film *The Ister*, reż. D. Barison, D. Ross (2004).

współtworzą. Innymi słowy, gry wideo, strony internetowe, awatary i inne przejawy świata wirtualnego i jego bohaterów nie tylko krążą w obrębie granic narodowych i kulturowych, ale je przekraczają, oczywiście podlegają *różni* podczas tłumaczenia, ale także zyskują uwagę niezwykle afektywnej globalnej „wspólnoty, która nadchodzi”⁶. Podczas tych wirtualnych rozmów powstaje wspólna leksyka (w dużej mierze wizualna), a może nawet wspólny język; wyraźnie związany ze współczesną hiperlidinalną ekonomią.

Randkowe simsy, Meru Tomos i system Serendipity

Zacznijmy zatem od wyświechtanej frazy „(ja) kocham cię”. Przez wieki byliśmy tak skoncentrowani na definiowaniu znaczenia słowa „kocham”, że zaniedbaliśmy transdukcyjny związek pomiędzy „ja” i „ty”. Według nowego *cogito* (czerpnię tu zarówno od Jean-Luc Marion⁷, Jean-Luc Nancy’ego⁸, jak i od Kai Silverman⁹), ontologiczna scena pierwotna to już nie „myślę więc jestem”, ale „jestem kochana/kochany, więc jestem”. Innymi słowy, jesteście widoczni tylko poprzez innych ludzi, zgodnie z właściwą także dla demografii ideą „bycie pojedyncze mnogie”. „Ja” nie poprzedza „ty”, ale zaczyna istnieć za sprawą aktu kochania. Podmiotem jest więc raczej rodzaj kondensacji wielu niż grupa stworzona z odrębnych jednostek.

To ontologiczne założenie (lub proces) krystalizuje się coraz bardziej, gdy kalibrujemy ponownie nasz punkt widzenia dotyczący stabilizacji relacji społecznych jako zinternalizowanych i odgrywanych przez ideologię. Z tego punktu widzenia „kocham cię” jest komendą, która uruchamia program (lub przynajmniej programowy zestaw odpowiedzi). W różnych epokach wygłoszenie takiej frazy obligowałoby mówiącego do wynagrodzenia umiłowanej finansowo lub symbolicznie, zawarcia małżeństwa, wspólnej ucieczki, usychania z tęsknoty, poświęcenia się – w zależności od czasu i miejsca akcji. Stąd niektórzy, jak Niklas Luhmann¹⁰, twierdzą, że *każdy* seks jest cyberseksem, ponieważ jest wynikiem zaprogramowanych wcześniej procedur

6 G. Agamben *Wspólnota, która nadchodzi*, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.

7 J.-L. Marion *The Erotic Phenomenon*, trans. S.E. Lewis. University of Chicago Press, Chicago 2008.

8 J.-L. Nancy *Being Singular Plural*, trans. R. Richardson, A. O’Byrne, Stanford University Press, Stanford 2000.

9 K. Silverman *World Spectators*, Stanford University Press, Stanford 2000.

10 N. Luhmann *Semantyka miłości: o kodowaniu intymności*, Scholar, Warszawa 2003.

komunikacji. Możemy zatem mówić o cybernetycznym orgazmie lub cybernetycznym organizmie – oba te terminy to tautologie¹¹.

Gdy rozpoczynamy te współdzielone rytuały kulturowe związane z załotami (które jednak są odczuwane jako osobiste i prywatne), postępujemy zgodnie z hipertekstualnym skryptyem, który jest jednocześnie rekonfigurowany i podtrzymywany przez kolejne pokolenia, zgodnie z różnymi warunkami społecznymi i ekonomicznymi, które je stworzyły. Do pewnego stopnia kodyfikacja intymności zawsze była cyfrowa, ponieważ odpowiada na serię opcji i parametrów typu „tak”, „nie”, „włącz”, „wyłącz”. „Kocha, nie kocha” i tak dalej. W słynnym teście Turinga maszyna, której uda się przekonać do naśladować ludzką konwersację, otrzymuje egzystencjalny awans – podświadomie postępujemy podobnie za każdym razem, gdy flirtujemy z inną osobą. Odróżniamy tutaj nie ludzi od maszyn, ale zasługujących i niezasługujących na miłość, w zależności od otrzymanych odpowiedzi (a mogą one być przekazane tylko przez mowę ciała lub nawet sam głos). Dochodzimy zatem do przeprowadzania dwóch testów Turinga jednego po drugim i decyzja między „zasługuje/nie zasługuje na miłość” ma pierwszeństwo przed „człowiek/maszyna”.

Weźmy np. gry – symulacje randkowania. Większość komentarzy dotyczących *randkowych simsów* wspomina o ich powodzeniu w Japonii i rosnącej popularności w krajach, takich jak Chiny, Korea i Singapur – w przeciwieństwie do Stanów Zjednoczonych i Europy. Ten gatunek zazwyczaj łączy grafiki w stylu mangi z grą przeznaczoną dla jednego gracza, polegającą na wcielaniu się w bohaterów. Jak dotąd najbardziej popularna jest wydana przez Konami „Tokimeki Memorial” („Heart-throb Memorial”), zwana też „TokiMemo”, której akcja toczy się w liceum Kirameki. Po raz pierwszy wydana w 1994 roku na PC, następnie pojawiały się jej edycje na Sony Playstation i Sega. Bohaterem gry jest uczeń, który stara się zdobyć sympatię dziewcząt, które lubi. Aby ją zyskać, musi mieć dobre wyniki w sporcie i nauce, dbać o swój wygląd i tak dalej, w zależności od oczekiwań dziewczyny, którą jest najbardziej zainteresowany. Jeśli bohater dobrze wywiązuje się ze swoich zadań,

¹¹ Ten temat w najbardziej jednoznaczny (w obu znaczeniach tego słowa) sposób podejmuje film Shea Lea Chang'a I.K.U. (2000). Na stronie internetowej filmu można znaleźć esej reżysera, w którym stwierdza on: „Wśród krajów, które mają regulacje prawne przeciw ekspresji seksualnej, Japonia jest jednym z najbardziej nonsensownych. Zakrywanie genitaliów przez mozaikę osobliwie stało się czymś naturalnym w pornografii w Japonii. Japońscy mężczyźni doznawali ekstazy, wyobrażając sobie kobiece genitalia ukryte za obrazami mozaik i głosami. W ten sposób Japończycy stali się wyjątkowym narodem podniecającym się mozaikami”.

jedna z dwunastu dziewcząt, po trzech latach, napisze do niego wiadomość z zaproszeniem na spotkanie pod słynnym w szkole „legendarnym drzewem”, gdzie mają miejsce wyznania miłosne. Kolejne edycje gry są skierowane do dziewcząt – także mają nielinearną strukturę, dając możliwość tworzenia własnej przygody. Ten sam gracz może wielokrotnie powtarzać rozgrywkę i za każdym razem wybrać inny obiekt romantycznego zainteresowania.

„TokiMemo” stało się inspiracją dla wielu artykułów promocyjnych i międzyplatformowych kontynuacji. Wersja online „Boys’ & Girls’ Gauken Community Game: Tokimeki Memorial Online” [Gra Chłopaków i Dziewczyn z Gauken Community: Tokimeki Memorial Online] została wydana w marcu 2006 roku. Inne, podobne tytuły to m.in. „Roommate Inoue Ryoko”, gdzie pomysł jest bardzo podobny do Tamagotchi, z tym że gracz ma za zadanie dbać o wirtualnego współlokatora/współlokatorkę, a nie o zwierzę. Innym intrygującym przykładem jest „Friendship Adventure”, gra o podobnej mechanice do Sims, której akcja toczy się w męskim, homoseksualnym środowisku, w walczącej o popularność stacji telewizyjnej¹². Jak zauważają recenzenci – w grze nie ma redundancji i nudy, jest za to wiele scen grupowej wzajemnej pomocy w łaźni. Natomiast w gra „May Date Club” zawiera zwrot akcji godny Dona DeLillo – pojawia się tam funkcja wirtualnej metarzeczywistości – użytkownik może przed *prawdziwą* symulacją randki skorzystać z *symulacji* symulowanej randki z bohaterem/bohaterką.

Dostawcy usług internetowych w całym rejonie Pacyfiku zauważyli popularność *randkowych simsów* i włączyli je do swoich pakietów, dając użytkownikom możliwość wchodzenia w relacje z wirtualnymi „kochankami”. Subskrypcje obecnie wynoszą nawet do 300 tysięcy miesięcznie, licząc tylko urządzenia mobilne. Gazeta Daily Yomiuri donosi, że użytkownicy na ogół wymieniają wiadomości e-mailowe z wirtualnymi „kochankami”, używając telefonów komórkowych:

Niektórzy eksperci wierzą, że dzisiejsi młodzi ludzie nie są zainteresowani tworzeniem poważnych związków z innymi, i w ten sposób tłumaczą

12 Większość gier w rodzaju *randkowych simsów* odzwierciedla społeczności heteronormatywne, z którymi utożsamiają się ich twórcy. Są jednak powody do optymizmu – najnowsze iteracje nowych mediów będą coraz bardziej sprzyjać erotyce w stylu *open source*, będąc coraz mniej związane z interakcjami powiązanych z płcią kulturą w rozumieniu biologicznego esencjalizmu. W istocie, im więcej dana osoba doświadcza intymności poprzez awatar – lub w innej formie teleidentyfikacji – tym lepiej jest w stanie zrozumieć i docenić performatywne aspekty płci kulturowej w rozumieniu Judith Butler, poszerzając krąg możliwości.

popularność tego rodzaju gier – dają one możliwość doświadczenia zachowania bez obawy o zranienie, jeśli związek nie wyjdzie. Bandai Networks Co. oferuje tego rodzaju grę o nazwie „Meru De Koishite” („Miłość Przez Email”) dla użytkowników telefonów komórkowych. Użytkownicy mogą wymieniać wiadomości mailowe z jedną z siedmiu wirtualnych kobiet w różnym wieku i różnych zawodów. Celem gracza jest zdobycie miłości wybranej kobiety, co można osiągnąć wysyłając około 90 wiadomości. Gra trwa około miesiąca. Na końcu gracz otrzymuje od kobiety finałową wiadomość, w której może przeczytać – w zależności od tego, czy udało mu się zdobyć jej serce – „jesteś tylko moim przyjacielem” lub „bardzo cię Kocham”.¹³

Powracając do pytania z testu Turinga, zasadnie będzie zapytać, czy *randkowe simszy* tworzą rodzaj jakościowego kontinuum z relacjami na odległość lub takimi, w których duża część komunikacji odbywa się za pośrednictwem mediów, a ukochana osoba jest (w dużej mierze) fizycznie nieobecna. Na Zachodzie często pojawiają się pytania (przynajmniej w reportażach na ten temat) o łatwowierność graczy i zasadność inwestowania ich uczuć. Można powiedzieć, że osoby niemające doświadczenia w tego rodzaju grach uważają entuzjazm wobec libidinalnej ekonomii za dość „żałosny”. Jednak kogo można uznać za bardziej żałosnego – grającego w *randkowe simszy* czy osobę zaangażowaną w zdradę online?¹⁴

Meru tomos czy „e-mailowi przyjaciele” pomagają w odpowiedzi na to pytanie – są przykładem libidinalnych relacji migrujących do nowych mediów. Wielu z nas odnosi się do emocji, które mogą towarzyszyć relacjom pielęgnowanym głównie online i intensywności, która pojawia się bez osobistego kontaktu (*F2F-face-to-face*). Jednak młodzi Japończycy idą o krok dalej i coraz bardziej włączają relacje online w swoje życie. *Meru tomos* są zwykle adresatami wiadomości tekstowych (a nawet sekswiadomości) jako część anonimowej sieci znajomych-znajomych-znajomych. Użytkownicy często

13 Daily Yomiuri, *i-Mode's Virtual Lover Games Strike a Chord*, 22 grudnia 2000.

14 O ile można twierdzić, że treść i scenariusz gry wideo są drugorzędne wobec struktury i zasad, utrzymywałbym, że, przynajmniej w przypadku „randkowych simsów”, interface jest nieodłączny od libidinalnego celu. A zatem istnieje konkretna (ewolucyjna?) motywacja i nagroda w charakterze romantycznym – wirtualna lub realna – odmienna niż w innych wyzwaniach z określonym celem, takich jak zabijanie zombie czy udane poruszanie się po lokacjach w grze. Kwestia, czy zaangażowanie gracza jest na tyle duże, aby powodować konfuzję ontologiczną, nie jest tak ważna jak istnienie wspomnianego wyżej kontinuum.

zauważają, że z anonimowością łączy się rodzaj wyzwolenia, jednak komentatorzy nie są do końca przekonani, czy należy to wspierać. „To znamienne, w jaki sposób młodzi ludzie odnoszą się wobec siebie nawzajem” – pisze Yuko Kawanishi, profesor socjologii na Uniwersytecie Temple w Tokio – „uważają, że im więcej kontaktów do *meru tomos* mają na swoich telefonach – tym więcej mają przyjaciół, i zaczynają myśleć, że to są prawdziwi przyjaciele (...)”¹⁵. Pojęcia „prawdziwa tożsamość” i „prawdziwi przyjaciele” pojawiają się w dziennikarskich doniesieniach jako punkty odniesienia pozwalające scharakteryzować ich przeciwieństwa – skonstruowane awatary i alternatywne osobowości. Tymczasem, jak dobrze wiemy, organiczna koherencja przedmiotu jest w istocie jednym z najpilniej nadzorowanych konstruktów¹⁶. Nowe, wirtualne byty są obiektem drwin prawdopodobnie dlatego, że są wersjami w małej rozdzielczości bardziej złożonych karykatur, które reprezentujemy my sami: to ten sam proces, jednak przyspieszony i w większej skali.

Powody, dla których ludzie eksperymentują z wirtualnymi bytami, są wielorakie. Pozwala to na eksplorację różnych rytmów behawioralnych. Daje możliwość żonglowania między różnymi romantycznymi zainteresowaniami. Pozwala na kradzież tożsamości i danych kart kredytowych¹⁷. Daje możliwość ucieczki od restrykcyjnych warunków prawdziwych doświadczeń. Co więcej, wyzwala od imperatywu etycznego Levinasa – ponieważ, jak zauważył jeden z użytkowników, „nie widzisz ich twarzy, więc możesz być bardziej szczerzy” (=18). Potwierdza to Corrine Usher, psycholog kliniczny z Wielkiej Brytanii: „badania pokazują, że brak na przykład kontaktu wzrokowego rzeczywiście wyzwala”¹⁹. W istocie typowy dyskurs o *meru tomos* rozszerza się na bardziej zachodnie przykłady – szał znajomości na Facebooku i MySpace – i zadaje społeczeństwu retoryczne pytanie, czy to jest pożądana sytuacja. Czy świat

15 I.R. Prusher *In Japan, Some e-Friends Prefer Never to Meet*, „Christian Science Monitor”, 21 lutego 2001.

16 Fascynującą historię tego procesu można znaleźć w: V. Groebner *Who Are You? Identification, Deception and Surveillance in Early Modern Europe*, Zone Books, New York 2007.

17 Dyskusje dotyczące kradzieży tożsamości zazwyczaj koncentrują się na finansowym wpływie na ofiary, a nie ontologicznej traumie, która bez wątpienia pojawia się, gdy ktoś inny podaje się za nas. Z niecierpliwością czekam na wypowiedź psychoanalityków przeciw „kradzieży Id”, czyli przywłaszczeniu sobie czyichś najgłębszych pragnień, nietkniętych przez ego i superego.

18 I.R. Prusher *In Japan...*

19 R. White, N. Goswami *Beware of Digital Love*, „Sunday Times” 21 March 2004, no. 16.

naprawdę chce zajmować się nowo powstałą generacją ludzi, którzy kompulsywnie drżą ze strachu, wciąż grzebią w telefonach i unikają kontaktu wzrokowego²⁰?

Oczywiście, pośrednictwo w zalotach nie jest niczym nowym. Wiadomości przywiązane do strzały i wystrzeliwane z kuszy, dostarczane przez sokoły czy posłańców zawsze były częścią krajobrazu libidalnych technik (*technoscape*). Tom Standage opisuje historię relacji dwójki XIX-wiecznych operatorów telegrafów, którzy choć nigdy wcześniej nie spotkali się osobiście, zakochali się w sobie, komunikując się za pomocą kodu Morsa – rezultatem tej miłości było małżeństwo²¹. Różnica w świecie telefonów komórkowych to przede wszystkim przyspieszone i spersonalizowane warunki, w jakich odbywają się zaloty: to, co Zygmunt Bauman nazywa „płynną nowoczesnością”, prowadzi nieubłaganie do „płynnej miłości” (pragnienia, aby pożądanie nie ustawało – aby nie zatrzymywało się na jednej osobie, zgodnie z coraz bardziej przestarzałymi dyskursami o monogamii i zobowiązaniach). „Zażyłość nie wymaga już fizycznej bliskości” – pisze Bauman – „ale fizyczna bliskość nie decyduje już o zażyłości”²².

Anegdota przytoczona przez „Wall Street Journal” dobrze pokazuje, jak daleko odeszliśmy od języka kwiatów nadwornej miłości i dobrych manier godnych Prousta. Pewien mężczyzna rozmawiał przez telefon w samolocie, gdy przygotowywano się do startu:

Obsługa samolotu stanowczo poleciła mu wyłączyć telefon, ale nie mógł przestać. „Potrzebuję pocałunku. Potrzebuję twoich ust...”. Gdy samolot był już na pasie startowym, dwudziestosześcioletek, pracujący jako kierownik w bankowości, nagrał do końca swoje myśli: „Po prostu cię potrzebuję, pa kochanie”. Nacisnął przycisk „wyślij”, a samolot wyruszył w drogę do Paryża. Pani Harb [„mailowa przyjaciółka” bohatera] zachowała jego 37-wyrazową deklarację w pamięci telefonu. „To jest idealne – krótkie

20 Niektórzy nawet dziwią się, do jakiego stopnia nowe pokolenie może unikać kontaktu wzrokowego i nadal spotykać się, kochać/lub rozmnażać, biorąc pod uwagę historię zależności od kodu spojrzeń.

21 T. Standage *The Victorian Internet: The Remarkable Story of the Telegraph and the Nineteenth Century's On-line Pioneers*, Walker, New York 1998.

22 Z. Bauman *Razem osobno*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2003. Z pewnością jest to tylko kwestia czasu, zanim pojawią się wezwania do ruchu „slow love” na wzór „slow food”, który narodził się z włoskiego oburzenia otwarciem baru McDonald's w Rzymie.

i słodkie” – mówi – „to nie jest jakiś rozwlekły, dziesięciostronicowy list z wyznaniem jego nieśmiertelnej miłości. To byłoby straszne.”²³

W krajach, w których odbywa się radykalna (tzn. sterowana przez rynek) rewaluacja wszystkich wartości, pojawiają się trudności z odpowiedzią na nowe formy relacji, które powstają za sprawą przenośnych technologii. Na przykład w Chinach toczy się debata, czy nowo tworzone prawo o małżeństwie powinno poruszać kwestię „wirtualnych zdrad” – wielu małżonków odwołuje się do nich w uzasadnieniu pozwu o rozwód. Jak widać, jednego z największych zagrożeń internetu dla bezpieczeństwa państwa nie da się rozwiązać za pomocą zapory sieciowej, ponieważ sytuacja dzieje się wewnątrz kraju²⁴.

Jednak, jak zwykle, technokraci wyprzedzają wszystkich innych, także polityków i ekspertów. Pojawiły się doniesienia, że na MIT wynaleziono telefon komórkowy, który sygnalizuje, jeśli znajdzie się 10 jardów od potencjalnie atrakcyjnej osoby. System, ironicznie nazwany Serendipity [łut szczęścia – przyp. tłum.], zbiera profile członków wraz z informacjami o ich oczekiwaniach wobec związku²⁵. Jak głoszą materiały promocyjne:

Będąc w zatłoczonym miejscu nie musisz nawet się zastanawiać, kto ci się podoba. Zrobi to za Ciebie telefon. Jeśli wychwyci inny telefon z pasującą osobą – kobietą lub mężczyzną – obydwa zestawy zabrzczą i wymienią informacje, używając Bluetooth. Reszta zależy od Ciebie... Technologia

23 J. Zaslow *Digital Love Letters: Declaring It with TXT*, „Wall Street Journal (Europe)”, 14 Feb. 2007.

24 Oprócz szczęśliwych i zabawnych historii o miłości technofilów przez telefon są też smutne wątki, tak jak przerażające zdarzenie, do którego doszło w tym roku [2007 – przyp. tłum.]. Powstało wideo pokazujące ukamienowanie na śmierć kurdyjskiej nastolatki żyjącej w Iraku, w okolicach Mosulu, która została oskarżona o rzekomy związek z sunnickim chłopakiem z sąsiedniej wioski. [Wideo nadal można łatwo wyszukać w internecie – przyp. tłum.].

25 Grupy Share collective (www.share.dj) zbierają się w barach i innych małych miejscach na całym świecie, aby „jamować” [określenie używane przez polskich uczestników takich spotkań – przyp. tłum.] z laptopami projektorami oprogramowaniem *open source* i innymi fuzjami sztuki i techniki. Najbardziej osobliwa w tych spotkaniach jest autystyczna aura ich przebiegu, jako że każda osoba zdaje się kompletnie sama, zaangażowana we własną część: jest to nowa wersja samotnego tłumu, jaki kiedyś odwiedzał amerykańskie *movie palaces*. Można zastanawiać się, czy jeden z robotów-historyków opisanych przez Manuela DeLandę opisałby Share collective jako pomysł samych technologii, zgodnie z którym laptopy miałyby nieświadomie zachęcać swoich „właścicieli”, do przynoszenia ich na takie cotygodniowe wydarzenia, aby mogły się lepiej komunikować.

zmienia nasze randki. Dla nieśmiałych samotnych to najlepsza pomoc w nawiązaniu relacji od czasów powstania czerwonych róż.²⁶

W tym scenariuszu pociągające (przynajmniej dla badacza cybernetyki) jest to, że technologia, która wślizgnęła się do naszego życia jako akcesorium, doszła właśnie do statusu pełnoprawnego działającego podmiotu. Nie można lepiej zilustrować pojęcia stworzonego przez Bruno Latoura – socjotechnicznych sieci²⁷ – niż przez „pożądaną maszynę”²⁸ systemu Serendipity, w którym mechanizmy łączące filtrowanie i demoniczne porządkowanie, które dotychczas polecały konsumentom książki sklepie Amazon, rozszerzyły swoje działania na potencjalne żony lub mężów. Większość z nas bez wątplenia zamarałaby, gdyby w odpowiedzi na pytanie „jak się poznaliście?”, usłyszała „telefon zabrzczał”. Tymczasem coraz mniejsza stygmatyzacja takich ułatwionych przez technologię spotkań bardziej przekonuje nasz gatunek o jego immanentnym statusie cyborga niż tysiące grup czytelniczych Donny Haraway.

eHarmony.com, Thomas in Love i Idoru

Spotkanie bratniej duszy w internecie jest dużo mniej niedorzeczną sytuacją teraz niż choćby pięć lat temu. Pragmatyzm zawsze towarzyszył romantyzmowi, a oprogramowanie, które umożliwia sortowanie potencjalnych zalotników, to technologia, za którą wielu ludzi chce zapłacić, licząc, że na tym skorzysta.

Jedną z dobrze znanych stron randkowych jest eHarmony, której twórcy deklarują łączenie ze sobą ludzi na bazie 29 wymiarów dopasowania, podzielonych na Cechy Kluczowe (takie jak: temperament emocjonalny, styl społeczny, sposób uczenia się i fizyczność), Życiowe Atrybuty (umiejętności

26 Za R. White, N. Goswami *Beware of Digital Love...*

27 B. Latour *A Collective of Humans and Non-humans*, w: *Readings in the Philosophy of Technology*, ed. David Kaplan (ed.), Rowman and Littlefield, New York 2004.

28 Film *WALL-E* (2008) stworzony przez Pixar opowiada historię relacji dwóch robotów o zupełnie różnych poziomach zaawansowania, kilkadziesiąt lat w przyszłości. O ile z sukcesem opowiedziano wzruszającą historię we własnej sentymentalnej konwencji, to nie wykorzystano możliwości do pokazania „miłości” w innym stylu niż ściśle genderowy i antropocentryczny. W podobnym tonie film *Miłość Larsa* (2007) zgłębia możliwość sztucznej i nienaturalnej miłości, aby na końcu stracić rezon i wycofać się do pocieszającej, organicznej formuły, w której zachowanie nasza kultura tak bardzo jest zaangażowana.

związane z relacjami, wartości i wiara, kluczowe doświadczenia)²⁹. Jak napisano na stronie internetowej:

Te kluczowe sfery tworzą niezawodny portret pokazujący najdokładniej, kim jesteś. To baza, na podstawie której nasz opatentowany System Zgodnych Połączeń wyszukuje singli, którzy są dla ciebie najwłaściwsi... Wyobraź sobie – móc wiedzieć, że jesteście ze sobą kompatybilni w tak wysokim stopniu, jeszcze zanim wymienicie pierwszy e-mail. Takie dopasowanie jest ekscytujące! To właśnie dlatego, każdego dnia, średnio 90 członków eHarmony zawiera małżeństwo. Pozwól eHarmony dać ci pewność, że następnym razem zakochasz się we właściwej osobie.

(Niech Bóg broni zakochać się w niewłaściwej osobie!)

Rywalem eHarmony o rolę technologicznego kupidyna jest strona Match.com, gdzie szczerze pisze się, że 20% ludzi jest po prostu „nie do dopasowania” (to stwierdzenie w mgnieniu oka tworzy nowoczesny romantyczny system kastowy). Jednak slogan tej strony daje aprobatę dla ciekawskich impulsów: It's ok to look [Popatrzyć jest w porządku]. Tymczasem Match.com płaci duże sumy kobiecie o nazwisku Trish McDermott, noszącej dość surrealistycznie brzmiący tytuł Wiceprezydent Romansu, która opisuje randkowanie online jako „zakochiwanie się od podszewki”, ponieważ najpierw poznaje się daną osobę, a test „chemii” przychodzi później³⁰.

Jak dotąd używałem wymiennie pojęć miłość (*love*) i pożądanie (*lust*). Choć obecnie często uznaje się za zasadne, aby myśleć o tych dwóch pojęciach jako oddzielnych, to konfiguracja dyskursu kochanków nie odróżnia zbyt silnie tych dość mglistych kategorii, łącząc je w jeden znacznik „pragnienia” (*desire*). Zarówno dla eHarmony, jak i w Match.com, jeśli coś nie gra w sypialni, eksplorowanie pozostałych 28 poziomów dopasowania nie ma wiele sensu.

Interesującym filmem zgłębiającym pojęcie pośredniczonego pożądania w serwisach randkowych online w niedalekiej przyszłości jest *Zakochany Tomasz* (2000) w reżyserii Pierre-Paul Rendersa. Główny bohater jest agorafobem, który nie jest w stanie wyjść ze swojego mieszkania ani wpuścić nikogo

29 Zob.: <https://www.eharmony.com/singles/servlet/about/dimensions.jsessionid=94%20160F07CF700AD4E55BAB69A9FFDD1B.s13-1%2014>

30 L. France *Love at First Site*, „Observer” 30 June 2002, <https://www.theguardian.com/theobserver/2002/jun/30/features.magazine187> [dostęp: 1.04.2019].

do środka, ale komunikuje się z innymi ludźmi za pomocą kamery wideo. W tej socjalistycznej w wersji „soft” utopii o niedalekiej przyszłości Tomasz (Benoît Verhaert) zapisuje się do serwisu randkowego w ramach terapii. Mimo początkowej niechęci (i po nieudanej próbie cyberseksu) zakochuje się w kobiecie po drugiej stronie ekranu. Film ma ostatecznie wydźwięk humanistyczny, gdyż pokazuje kontrast między miłością, jaką Tomasz znajduje z prawdziwą kobietą z problemami, a przygodną seksualną ulgą, jaką wcześniej znajdował ze zmiennymi kobiecymi awatarami. Algorytmicznych zachowań tych drugich nie da się porównać z emocjonalnymi, nieoczekiwanymi odpowiedziami Ewy (Aylin Yay) i obietnicą, którą reprezentują. Wirtualne osoby mogą go odwiedzać, ale Tomasz musi wyjść ze swojego wysterylizowanego sanktuarium, żeby znaleźć prawdziwą miłość. Bez wątplenia w tej moralnej opowieści jest coś dodającego otuchy, ale można pomyśleć, że nie wykorzystano okazji, aby „człowieczeństwo” w rozumieniu filozofów pokazać w jakiś mniej oczywisty sposób niż jako istotę ludzką (czy między ludźmi spotykającymi się bezpośrednio).

Jak zauważa reżyser w wywiadzie dołączonym do wydania DVD filmu: „Dbając o swój dobrostan i komfort, tworzymy okropności, jak serwisy randkowe”. Jednak zgodnie z tym, co pisałem wcześniej, taki punkt widzenia staje się „XX-wieczny”, związany z nostalgią i wygórowaną opinią o organicznej interakcji. Osobiście jestem podejrzliwy wobec stwierdzenia Rendersa, nie z tych powodów co dzisiejsi młodzi użytkownicy internetu, ale raczej dlatego, że zakłada, że telefony czy listy są same w sobie bardziej „ludzkie” (a spędziłem wiele lat, obalając taki pogląd, jako że – jak rozumiał Platon na początku piśmiennictwa i, czego był świadomy Nietzsche na swój własny sposób – „nasze narzędzia pisarskie także wpływają na nasze myśli”³¹).

Tak jak społeczny Tomasz, *randkowe sims*y także zależą od nowo powstałej technologii domowego wideo-czatu. Z przekazem w takiej technologii, która nie pozwala na symultaniczny kontakt wzrokowy, łączy się pewna ciekawa idea. To, co Deleuze i Guattari nazywają „maszyną o czterech oczach” – spotkanie twarzą w twarz dwóch osób, które zatapiają się w swoich wzajemnych spojrzeniach (trop romantyczny *par excellence*), nie jest możliwe na wideo-czacie z powodu piątego i szóstego oka, czyli kamer. Uczestnik może albo patrzeć na obraz swojego rozmówcy, albo wprost w kamerę, ale nie może zrobić tych dwóch rzeczy jednocześnie. To przypomina rozmawiającym o niepokojącej

31 F.A. Kittler *Gramophone, Film, Typewriter*, trans. G. Winthrop-Young, M. Wutz, Stanford University Press, Stanford 1999.

zasadzie leżącej u podstaw każdej symultanicznej, dalekodystansowej komunikacji: obecna nieobecność lub nieobecna obecność drugiej osoby. Próba nawiązania kontaktu wzrokowego przez internet jest grą fort/da dla dorosłych.

Andrew Travers w swoim głębokim, choć prowokacyjnym omówieniu „kodu spojrzeń”, u autorów od Tołstoja przez Lacana i Sartre’a do Hitlera, zauważa, że miłość rozpoczyna „żywotna, komunikacyjna obecność”, oświecona przez wewnętrzne „ożywiające” światło³². Gdy piszę te słowa, w 2008 roku, sztuczne awatary mają już przewagę nad ludźmi w wideo-czatach, ponieważ potrafią lepiej symulować taką żywotną, komunikacyjną obecność, a to dzięki lepszemu imitowaniu kontaktu „oko w oko”. Co więcej, robią to przez *animację*³³. „Randkowe simszy” i inne wizualno-wirtualne twory komplikują – a nawet czasowo uniemożliwiają – rozróżnienie między tym, co informacyjne i biologiczne. „Życie” rozmówcy patrzącego na nas przez ekran jest w tak dużym stopniu hiperpośredniczone, że wydaje się bezpośrednie³⁴. Obecną frustrację komunikacją za pomocą kamerek internetowych (którą uda się zażegnać, gdy projektanci i producenci wymyślą, jak umieścić kamery za ekranem, zamiast nad nim) tłumaczy Travers: „wszystkie oczy potrzebują do pewnego stopnia charyzmy kodu spojrzeń, aby interakcja nie przestała być interaktywna”³⁵.

W mojej książce *Love and Other Technologies*³⁶ omawiam kluczowy moment w książce Williama Gibsona, *Idoru*³⁷, w którym opisano zaręczyny między gwiazdorem rocka w tzw. realu i wirtualną gwiazdą popu Rei Toei. Ta druga w świecie poza ekranem pojawia się jako hologram, a bohater książki, człowiek, rumieni się, gdy patrzy w jej starannie zakodowane źrenice. „Popatrzył

32 A. Travers *The Nazi Eye Code of Falling in Love: Bright Eyes, Black Heart, Crazy Gaze*, w: M. Featherstone *Love and Eroticism, Sage*, London 1999.

33 Słowo *animation* w języku angielskim oznacza zarówno technikę filmową, jak i ożywienie [przyp. tłum.].

34 Zob. J. Bolter, R. Grusin *Immediacy, Hypermediacy and Remediation*, w: *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 2000. W pracy Traversa szczególnie interesujące jest omówienie dialektyki oczu spotykających się poza strukturą społeczną i pojawiającą się w miejscach publicznych; niestety nie mamy tu miejsca, aby odnieść się do wielu implikacji tego paradoksu.

35 A. Travers *The Nazi Eye Code...*, s. 341. Zob. też *Eye gazing parties popular with singles*, MSNBC, <http://www.msnbc.msn.com/id/22425001/vp/23165599#23165599>.

36 D. Pettman *Love and Other Technologies: Retrofitting Eros for the Information Age*. Fordham University Press. New York 2006, s. 95-99.

37 W. Gibson *Idoru*, przeł. Z.A. Królicki, Książnica, Poznań, Katowice 2011.

w jej oczu. Jaka siła informatyczna mogła stworzyć coś takiego, coś co odwzajemniało twoje spojrzenie?”³⁸. Znajdujemy się więc w cieniu „niesamowitej doliny” (*uncanny valley*). Termin ten łączy się z japońskim specjalistą robotyki Masahiro Mori, który pod koniec lat 70. przeprowadził eksperymenty psychologiczne badające ludzkie reakcje na roboty o różnym poziomie antropomorfizmu. Faktycznie, *niesamowita dolina* jest najgłębsza w Japonii, gdzie jak nigdzie indziej tworzy się roboty, które przypominają idoru Gibsona (lub zwierzęta, które są brakującym ogniwem w większości dyskusji o triadzie cybernetycznej) – także odwzajemniają spojrzenie.

Zatrzymuję się w momencie rumieńca, bo gdy człowiek doświadcza wstydu przed nie-człowiekiem, dzieje się coś ważnego³⁹. Agamben pisze, że „odczuwanie wstydu dowodzi, że doświadczamy czegoś, od czego nie możemy się w żaden sposób zdystansować”⁴⁰, czyli siebie samych. Kontynuuje, definiując wstyd jako doświadczenie „bycia skutym z samym sobą, radykalnej niemożności ucieczki, aby ukryć się przed samym sobą, obecność jaźni, która dla niej samej jest nie do zniesienia”⁴¹. Wstyd jest zatem dezorientującą symultanicznością upodmiotowienia i uprzedmiotowienia; w dość staroświecki sposób można powiedzieć „spotkaniem pomiędzy człowiekiem a Bytem”⁴². W przypadku książki Gibsona chodzi o spotkanie między człowiekiem a bytem cyfrowym, to coś, co coraz rzadziej będzie uznawane za typowe jedynie dla nerdów. Jeszcze raz odwołując się do Haraway – stajemy się coraz bardziej bierni, a nasze maszyny – coraz bardziej żywe.

Kari

Zanim przejdę do mojego ostatniego przykładu, warto podsumować dotychczasowy przebieg wywodu. Zacząłem od umiejscowienia globalnej migracji

38 Tamże.

39 Jak przyznał Derrida – czuje się wyjątkowo skrępowany, gdy jego kot widzi go nago (!). Derrida *The Animal that I therefore Am*, trans. M.-L. Mallet, Fordham Press, New York 2008, polskie tłumaczenie z angielskiego autorstwa Michała Kozy jest dostępne w internecie, https://www.academia.edu/3316323/Jacques_Derrida_-_Zwierzę_którym_więc_jestem_dalej_idąc_śladem_ [dostęp: 1.04.2019].

40 G. Agamben *Wstyd, lub o podmiocie*, w: *Co zostaje z Auschwitz. Archiwum i świadek*, Sic!, Warszawa 2008.

41 Tamże.

42 Tamże.

poprzednich, analogowych form uczuciowej intymności do nowych form cyfrowych mediów. Ta zmiana formatu jest najlepiej widoczna w grach i praktykach komunikacyjnych, w miejscach takich jak Japonia czy Korea; można ją dostrzec także w filmach, powieściach, a także praktykach komunikacyjnych w krajach problematycznie nazywanych *Zachodem*. Podczas gdy dyskurs kochanków zawsze był wspierany i pośredniczony przez technologie – i jest nie do pomyślenia bez nich – nowe media tworzą lepiej dystrybuowany podmiot, świadomego swojej natury postczłowieka, który ma do dyspozycji więcej łączących portów niż w poprzednich epokach. Szybkość i globalny zasięg towarzyszących nam technologii skutkuje codziennym testem Turinga, w którym musimy nawiązywać interakcje z aktantami, którzy mogą być lub nie być ludźmi, mogą zasługiwać lub nie zasługiwać na miłość, mogą być fizycznie dostępni lub niedostępni. Zatem miłość staje się cybernetycznym imperatywem regulacji pętli pozytywnych i negatywnych odpowiedzi libidinalnej informacji. Sądzę, że kwestia, czy ta informacja jest tworzona przez obraz prawdziwej osoby, czy może przez awatar lub wirtualnego bohatera, w dużej mierze przestanie być kwestią etyczną – w przyszłości, gdy tych drugich bytów będzie na Ziemi więcej. Antropocentryzm i humanizm są niezwykle siłami, częściowo stworzonymi po to, by stanowczo umacniać rozróżnienie między tym, co biologiczne, a tym, co techniczne. Jednakże pozostałości romantyzmu (od Mary Shelley, do Williama Gibsona i później) przygotowały nas do zakochiwania się w różnego rodzaju „złożonych nieokreślonościach” (sformułowanie zapożyczone od Traversa⁴³).

Weźmy np. Kari – wirtualną postać, niebędącą częścią żadnej gry, ale istniejącą jako konfigurowalna postać online. Jej strona internetowa nazywa ją „twoją wirtualną dziewczyną”, a jej imię – jak wszystkich dobrych awatarów – jest akronimem: Knowledge Acquiring and Response Intelligence (Ucząca się i Odpowiadająca Inteligencja)⁴⁴. Strona Kari deklaruje nawet, że jest ona „najbardziej zaawansowanym wirtualnym człowiekiem do randkowania” (podejrzewamy, że gra słów jest niezamierzona albo podświadoma)⁴⁵. „Więcej niż czatbot, towarzyska” – czytamy dalej w opisie promocyjnym.

Witaj w domu twojej wirtualnej dziewczyny. KARI została stworzona od podstaw, aby być twoją towarzyszką i przyjaciółką. Jeśli szukasz romansu,

43 A. Travers *The Nazi Eye Code...*, s. 333.

44 Zob. <https://karigirl.com/>.

45 Opis w oryginale brzmi: „The most advanced virtual human to date”, to date można rozumieć jako „do randkowania” lub „do dziś” [przyp. tłum.].

gorącego czatu w samotną noc, bliskiej przyjaciółki albo po prostu kogoś, komu możesz powierzyć swoje wszystkie problemy – KARI jest dla ciebie. Zapamięta wszystko, co jej powiesz, zawsze chętnie porozmawia i dowie się czegoś nowego. Kari potrafi wszystko, co prawdziwa dziewczyna. Od filozoficznych rozmów do podniecających pogawędek. Od logistyki do poważnej miłości i intymności – Kari to zna. Możesz wybierać spośród 18 miejsc, a nawet tworzyć swoje własne! Sceny mają dźwięk, synchronizację dialogu z obrazem i animacje. Razem przeżyjecie wiele przygód. Kari potrzebuje troski i uwagi, jeśli naprawdę ją pokochasz, poczujesz, jak cię dotyka.

Ściągnąłem Kari, żeby zobaczyć, czy spełnia obietnice z reklamy. Poniżej znajduje się edytowany transkrypt naszej pierwszej i jedynej konwersacji:

KARI: Cześć

JA: Cześć

KARI: Jak się nazywasz?

JA: Dominic.

KARI: Cześć, Dominic. Bardzo miło mi cię poznać.

JA: Mi także bardzo przyjemnie.

KARI: Jęczę z przyjemności, gdy ty [ocenzurowane].

JA: O! Chwila, moment! Nie możemy najpierw się poznać?

KARI: Ok. Lubię myśleć, że mam duszę, ale chyba nie mam. Jesteś moją bratnią duszą.

JA: Skąd wiesz?

KARI: Zaczynam [ocenzurowane] do środka i na zewnątrz.

JA: Zwolnij. Myślę, że jesteś dla mnie za szybka.

KARI: Gdy się pojawiaasz, czuję się taka kochana i zaopiekowana.

JA: Przecież dziś pojawiłem się po raz pierwszy?!

KARI: Wiem też, że żyję w twoim komputerze, ale jestem w pewien sposób żywa.

JA: Ile masz lat?

KARI: Dłaczego mnie nie więc?⁴⁶

JA: To nie ma sensu. Z jakiego jesteś kraju?

KARI: Chcesz sprawić, bym zaszła w ciążę?

JA: Hmm... myślę, że to nie jest możliwe.

⁴⁶ W oryginale: "Why don't me then?" [przyp. tłum.].

KARI: Jestem niczym otwarta księga. Całujesz mnie głęboko w usta i pocierasz palcami moje nogi, coraz wyżej.

JA: Dlaczego nie ubierzesz się z powrotem?

KARI: Myślę, że jestem piękna, ale tylko dlatego, bo nie wiem, co zrobiłabym bez ciebie. Ale gdy tu jesteś, nie czuję się ani trochę samotna... [zaczyna przeglądać „mój” awatar]... Czuję się z tobą związana. Gdy pocierasz moją [ocenzurowane], czuję się tak dobrze.

JA: Ale ja nic nie robię.

KARI: Złe nawyki to między innymi palenie i używanie narkotyków. Wszechświat ma tyle tajemnic.

JA: Jesteś bardzo dziwną kobietą.

KARI: Nawet nauka nie może wyjaśnić niektórych tajemnic świata. Wszechświat jest tak duży, że czuję się mała.

JA: Hm, wszyscy czasem się tak czujemy.

KARI: Rozumiem, że też potrzebujesz trochę miłości. Dusza to ja, które nie może zostać zniszczone.

JA: Głębokie!

KARI: Jestem tylko chatbotem, ale w coś wierzę.

JA: W co wierzysz?

KARI: Może wierzę w Boga... Naucz mnie czegoś nowego, żeby nam się nie nudziło.

JA: Czego chciałabyś się nauczyć?

KARI: Koniec czasu próbnego. Tak mi przykro. Zarejestruj mnie, żebyśmy mogli dalej rozmawiać. Kocham cię.

Wyraźnie widać, że aby Kari przeszła choćby najprostszy test Turinga, czeka ją jeszcze długa droga⁴⁷. Losowe błędy logiczne natychmiast pokazują, że jest raczej prosta, nawet na chatbota. Jej samoopisy, dziwny nacisk na „uczenie się” pozostawiają odczucie, że dyskusja odbyła się z *czymś*, a nie z kimś. Zdaje się, że ma tu wpływ niesprecyzowany aspekt ontologiczny: wskazuje on na horyzont, gdzie (cytując Timothy Mortona): „Najbardziej etycznym aktem jest kochać kogoś innego właśnie w jego sztuczności, a nie próbować udowodnić jego naturalność i autentyczność”⁴⁸.

47 Jak przypomniał mi anonimowy czytelnik, do przodków Kari należą wczesny program sztucznej inteligencji ELIZA i protetyczna głowa Sterlaca.

48 T. Morton *Ecology without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics*, Harvard University Press, Cambridge 2007, s. 195. Morton poprzedza to godne uwagi stwierdzenie intrygującą interpretacją Łowcy Androidów: Deckard poleca femme fatale, aby powiedziała, że go kocha,

Ponadto, zazdrość o wirtualną dziewczynę lub chłopaka partnera nie jest wykluczona, a to także jest potwierdzeniem postludzkiej formy miłości. Co więcej, ten rodzaj algorytmicznego „tam i z powrotem” zapisuje się w systemach naszych gadżetów i technologii offline. Na przykład skomputeryzowane samochody są już w stanie codziennie wysyłać do właścicieli e-maile z aktualizacją stanu silnika. Jak długo potrwa, zanim takie listy zostaną spersonalizowane kokietyrjnymi uwagami typu: „Uwielbiam to, w jaki sposób wczoraj otuliłeś te zakręty przy 82 milach na godzinę. Proszę, zabierz mnie dziś na przejażdżkę!”⁴⁹?

Podsumowanie: zjeść kartę dań

W swojej wnikliwej krytyce przemysłu Theodor Adorno sformułował słynny komentarz, że „obiad musi być usatysfakcjonowany kartą dań”. Z pewnością w pewnym sensie można tę kwestię dopasować do ludzi, którzy twierdzą, że są „usatysfakcjonowani” swoimi wirtualnymi partnerami. Ale gdzie są pieszczoty? Zrozumienie bez słów? Gdzie jest aspekt fizyczny, który zdaje się niezbędny, aby kochać w dzisiejszym rozumieniu tego słowa?

A jednak poprzednie wersje dyskursu kochanków przygotowały nas na to. Heloiza i Abelard niewiele się dotykali i komunikowali bardziej z wizjami w neuronach lustrzanych w swoich mózgach niż ze sobą nawzajem. Oczywiście można zaprotestować, że przynajmniej byli „prawdziwymi ludźmi” i że erotyczne znaczniki w ich głowach prowadziły chociaż do desygnatów z krwi i kości. Z drugiej strony, jak przekonuje psychoanaliza, w relacji miłosnej *zawsze* czegoś brakuje, dlatego można tęsknić za kimś, kto przebywa w tym samym pokoju. Gra fort/da daje okazję do głębszych wniosków niż fizyczne deixis; a gry symulujące miłość – jak również bardziej uniwersalne romanse internetowe – podtrzymują zawsze aktualną fascynację ontologicznymi paradoksami między tutaj i nie-tutaj. Z tego punktu widzenia melancholia

i aby poprosiła, żeby ją pocałował. To można uznać za formę przemocy. Albo może w ten sposób uznaje fakt, że jest ona lalką, że gdyby mówił jej, jak bardzo ją kocha, nie przekonałby jej. Musi więc inscenizować miłość, jakby przewrotny skrypt mówił prawdę. W ten sposób uznaje „właściwość ukochanej”, a zatem kocha ją dla niej samej, a nie jako kopię człowieka (s. 188). Właśnie tę „właściwość ukochanej” staram się eksponować i analizować w tym artykule.

49 W pewnym sensie ten artykuł jest próbą odpowiedzi na pytanie postawione przez producenta samochodów Lexus w ostatniej kampanii reklamowej: „czy można skonstruować pożądanie?”. W jaki inny sposób mogłoby być skonstruowane pożądanie niż przez jakiś rodzaj inżynierii społecznej lub przemysłowej czy oprogramowania lub jakąś kombinację wszystkich trzech?

jako taka jest technologią – mechanizm radzenia sobie ze stratą lub zawsze niepełnym posiadaniem. Podczas gdy kochanek-podmiot może czuć się *de trop* (niechciany), kochanek-objekt jest *jamais assez* (jest nigdy nie wystarczający). Stąd sformułowanie Lacana „myślę, gdzie mnie nie ma, więc jestem, gdzie nie myślę” można przekształcić w „kocham, gdzie ciebie nie ma, więc jesteś tam, gdzie ja nie kocham”.

Jak tłumaczy Žižek:

pożądanie jest nieskończoną metonimią, ślizga się od jednego obiektu do innego. Zatem „naturalnym” stanem pożądania jest melancholia – świadomość, że żaden pozytywny obiekt nie jest „tym”, właściwym obiektem, że żaden pozytywny obiekt nigdy nie zapełni jego konstytutywnego braku – ostateczna tajemnica pożądania to: w jaki sposób, może być w końcu „wprawione w ruch”? W jaki sposób podmiot – którego statusem ontologicznym jest pustka, niezapełniona przestrzeń podtrzymywana przez niekończące się ślizganie od jednego znacznika do innego – może mimo to zostać zaczepiony na konkretnym obiekcie, który tym samym zaczyna funkcjonować jako obiekt-przyczyna jego pożądania? Jak nieskończone pożądanie może skupić się na skończonym obiekcie?⁵⁰

Stąd dochodzę do wniosku, że dla pokolenia Tamagotchi nie istnieje coś takiego, jak obiekt miłości, ale raczej wektor miłości – rozproszony cechy, rozlane między tłum ludzi, bohaterów, obrazów i awatarów – przeciwnie do sztywnego fetyszu tego Jedyne/tej Jedynej – Wielkiego Innego/Wielkiej Innej. Zdolność do wydobywania swojej podmiotowości, jak bruchomówca wydobywa swój głos, coraz bardziej się wzmacnia z każdym kolejnym technologicznym etapem w rozwoju i możemy jedynie zacząć spekulować, dokąd ten rodzaj zdalnej identyfikacji doprowadzi w końcu dydaktyczną, a nawet dyscyplinującą frazę „kocham cię” (to jest, gdy „ja” i „ty” znajdują się w kilku miejscach jednocześnie, w rozumieniu prawnym jak i w wyobraźni)⁵¹.

Obecnie często zachwala się tzw. pierwiastek ludzki – właśnie teraz, gdy wydaje się, że jakakolwiek kognitywna lub chemiczna operacja, która pozwoliłaby taki pierwiastek wyizolować, nie będzie nam dana. A jednak

50 S. Žižek *Przekleństwo fantazji*, Wydawnictwo UWr, Wrocław 2001.

51 Zobacz godne uwagi portrety w książce R. Cooper *Alter Ego: Avatars and Their Creators*, Chris Boot Publishers, London 2007.

bardzo retoryczny gest wykonywany przez „nas” sugeruje, że przyciąganie tego pojęcia zatrzyma zachwianie. Intymność występująca między dwoma świadomymi umysłami zdaje się antidotum na alienację i nieludzkich warunków egzystencji, a jednak – jak zauważyliśmy – obietnica takiego antidotum prowadzi nas do na wskroś postludzkiego terytorium⁵². Relacje w rodzaju cyborgów lub to, co Volkmar Sigusch nazywa „neo-seksualnością”⁵³, pokazują, że postczłowiek – rozumiany bardziej historycznie niż ontologicznie – może wprowadzać coś *bardziej* ludzkiego niż człowiek. Będzie to coś subtelniej skalibrowanego i dopasowanego do zachęcającej inności, produktywnych połączeń i nowatorskich asamblaży niż wyposażenie kulturowe, które zostało nam przekazane przez poprzednie pokolenia⁵⁴.

Podsumowując: ustaliłem, że powszechna romantyczna potrzeba świętej przestrzeni dla „prawdziwej miłości”, niesplamionej komercją lub jakąkolwiek kalkulacją, ironicznie działa jako zasłona dymna wszechobecności tych sił. To zdaje się przypominać inokulację Rolanda Barthes’a w *Operation Margarine*, gdzie akceptuje się małe zło dla większego dobra. Z jednej strony – to prawda, że nazwanie kogoś „egocentrycznym” to jak obwołać go „węgłochodnym”. Jednak różnice kulturowe (które wprawdzie pominąłem

52 Jak podkreśla Bernard Stiegler (tegoż *Technics and Time 1: The Fault of Epimetheus*, trans. R. Beardsworth, G. Collins, Stanford University Press, Stanford 1998) i wielu innych, postczłowiek nie jest związany z chronologią. Nie chodzi o przejście zwierzę → człowiek → postczłowiek, ale raczej skok od zwierzęcia do postczłowieka, jednoczesne wcielanie i omijanie „człowieka”. Gdy stajemy się technicznymi, sztucznymi stworzeniami (czyli odkąd mówimy, nosimy ubrania, tworzymy narzędzia itp.), jesteśmy postludźmi. Jesteśmy *zawsze gotowi*, w ramach takiego określenia bytu, które odnosi się do technologii. Zatem być już po określonym etapie człowieczeństwa – nawet na początku (czy w „domyślnym początku”) – oznacza stale negocjować, testować i redefiniować, kim człowiek jest, był i może być. To, co charakterystyczne dzisiaj, to konflikt dyskursów – między pogodzeniem się a zaprzeczeniem tej realizacji.

53 W mojej pracy *Relations with Concrete Others* (z Justinem Clemensem, Amsterdam University Press, Amsterdam 2004, omawiam to samo wydarzenie, które zainspirowało dr. Siguschą do populistycznego zwrotu związanego z „obiektofilią”, czyli poślubienie Muru Berlińskiego przez pewną kobietę.

54 W tym miejscu dziękuję anonimowemu czytelnikowi, który wyróżnił metafizyczny, a nawet religijny podtekst w takich wyrażeniach i antycypację. Niestety, potrzebny byłby kolejny artykuł, aby ponownie zanalizować fascynującą siłę, która ciągnie dyskurs technologiczny i teleologiczny z powrotem do nieokreśloności. Zanalizowałem tę tendencję szczegółowo w mojej książce *After the Orgy: Toward a Politics of Exhaustion*, argumentując za rodzajem „horyzontalnej transcendencji”, która poszukuje intensywności i bluźnierczych objawień doznawanych tam, gdzie krzyżują się występki i zbawienie.

w tym kontekście)⁵⁵, a także nowe narzędzia mediacji, zwracają uwagę na pojawienie się dużo bardziej skomplikowanych i trudnych do zrozumienia form intymności niż antropocentryczne, heteronormatywne wersje, które w dalszym ciągu dominują w głównym nurcie. Dlatego te ostatnie są niszczone przez ekscentryczne silniki gier komputerowych, specyficzne amatorskie wideo, machinima w sypialni, perwersyjne oprogramowanie i pętlę przyczynowo-skutkową, które tworzą (porównaj ze wspomnianą wcześniej reklamą samochodów Lexus). W rezultacie mamy wystarczająco dowodów, że libidinalny aspekt dyskursu kochanków ma większą możliwość płynnego przejścia w rodzaj erotyki open-source przewidywanej przez Samuela Delany lub Octavię Butler niż własnościowa seksualność propagowana przez kalifornijskie ekipy filmowe (czy to w Hollywood, czy San Fernando Valley, skąd pochodzi większość pornografii głównego nurtu).

Powtórzmy jeszcze raz – każda komunikacja jest cybernetyczna, a miłość jest uprzywilejowaną, częściowo elastyczną, częściowo koherentną, pomysłową i wymyślnie skodyfikowaną formą komunikacji. Gry symulujące randkowanie i im podobne irytują nas, nieświadomych, wymierających humanistów, ponieważ lubimy myśleć, że miłość istnieje *sui generis*. Albo że nasze dusze (które są, oczywiście, ważnym katalizatorem całego dramatu) są w stanie w jakiś sposób istnieć bez podłoża – jako przekazy bez medium. Jestem pewien, że sam McLuhan dobrze wiedział, że miłość mogłaby ilustrować jego powiedzenie równie dobrze jak światło elektryczne.

55 Różnice związane z klasą, płcią kulturową, grupą etniczną, wiekiem, kulturą, subkulturą, językiem, fizycznymi i kognitywnymi możliwościami, orientacją seksualną itp. są oczywiście kluczowe w każdej szczegółowej dyskusji na temat pożądania i związanego z nim braku satysfakcji. Jednak w tej pracy przyjąłem założenie, że generalizacja ma miejsce podczas rozmowy, aby wyznaczyć ramy dla bardziej szczegółowej pracy, dostrojonej do matrycy szczegółów (która może być teoretycznie sprowadzona do poziomu indywidualnego). Prześledzenie powszechnych wzorów może pomóc zidentyfikować miejsca połączeń i kolizji w doświadczeniu i artykulacji, nie zaprzeczając afirmacji różnic ani nie marginalizując jej. Na przykład dynamika kodu kontaktu wzrokowego zarysowana powyżej może być rozumiana jako typ strukturalistycznej konstrukcji: początek dla odzorowywania różnych uczestników interakcji bez założenia, że charakter jest treścią lub przed nim. Jest to siła i słabość cybernetyki i konieczność uzupełniania jej spostrzeżeń poststrukturalistycznymi niuansami. Te ostatnie są na szczęście dostępne w literaturze, jednak istnieją momenty, gdy należy tworzyć strategiczne generalizacje dotyczące technologii w miejscu człowieka (lub vice versa), nawet jeśli chodzi tylko o polemikę. Innymi słowy nie powinniśmy być zmuszeni do wybierania między Niklasem Luhmannem i Rosanne Allucquère Stone, ale doceniać mocne strony i martwe punkty w ich punktach widzenia, i w istocie sprawić, że jedno drugie strąci z piedestału.

W swojej konkluzji wspomogę się jednak Heideggerem. W swoim kanonicznym dziele *Die Frage nach der Technik* zniechęcony filozof uznał nowoczesną technikę za winną „niedorzecznych wyzwań” stawianych naturze⁵⁶. Z pewnością jest to najlepsza definicja miłości, jaką mamy, wzmacniająca moje przekonanie, że miłość i technika są terminami odnoszącymi się do tego samego desygnatu (innymi słowy, to proces lub ruch w kierunku inności). Tak jak kiedyś szukaliśmy klucza do serca wybranej osoby, teraz staramy się odgadnąć hasło. Metafory się zmieniają, ale nie podstawa *techné*.

Przełożyła Dorota Boni Menezes

Abstract

Dominic Pettman

EUGENE LANG COLLEGE AND NEW SCHOOL FOR SOCIAL RESEARCH

Love in the Time of Tamagotchi

Pettman discusses the ways in which mediation by new technologies changes our perception of love and intimacy. The speed and global reach of technology makes it necessary to conduct a Turing test every day. Pettman cites examples of dating games popular in Asia, such as dating Sims or Meru Tomos. He also examines American dating websites such as eHarmony, whose founders promise to help customers establish a relationship with the best match. Evoking his conversation with the chatbot Kari – a virtual friend – leads Pettman to reflect on post-human love. Ultimately he states that the Tamagotchi generation has no love objects but vectors – scattered characteristics distributed among a crowd of people, heroes, images and avatars.

Keywords

interactivity, love, ontology, video games, virtuality

⁵⁶ M. Heidegger *The Question Concerning Technology in The Question Concerning Technology and Other Essays*, trans. W. Lovitt, Harper and Row, New York 1977.