



2. Zgadnij, co jest w pudełku...

Przepraszam, czy w tym pudełku jest słoń?

Od kilku lat gram z moimi studentami w grę „zgadnij, co jest w pudełku”. Wchodzę do sali zajęciowej uzbrojony w tytułowe pudło (ściślej w dwa pudła, ale o tym dalej), po czym krótko wyjaśniam zasady, które zresztą nie są skomplikowane. W grze chodzi o to, by zadając dowolne pytania, na które odpowiadam „tak” lub „nie”, w możliwie krótkim czasie ustalić, czym jest tajemnicza zawartość pudełka.

Studenci formułują pytania kolejno, zazwyczaj działając przy tym bardzo metodycznie:

- Czy to jest drewniane?
- Nie.
- Czy to jest plastikowe?
- Tak.
- Czy to jakiś sprzęt biurowy?
- Tak...

W ten sposób, biorąc pod uwagę również ograniczenia w rodzaju rozmiaru pudła i mojego lenistwa w poszukiwaniu przedmiotów, w kilku czy najwyżej kilkunastu krokach gracze odkrywają, że w pudełku znajdują się nożyczki (zrezygnowałem z nich definitywnie dwa lata temu, o czym dalej), książka czy coś w tym rodzaju. Następnie otwieram pudło i demonstruję jego zawartość, pozwalając uczestnikom napawać się zwycięstwem.

„W praktyce naukowej wygląda to jednak nieco inaczej – komentuję (gra w „zgadnij, co jest w pudełku” stanowi element wprowadzających zajęć z socjologii wiedzy). – Proponuję więc małą zmianę zasad. Zagramy teraz kolejną rundę, ale cokolwiek się wydarzy, nie otworzę pudełka. Będą państwo musieli pozostać z tym, co uda się poznać za pomocą pytań. Podobnie jak w przypadku prawdziwych badań nad kulturą – dodaję – nie mają państwo innego dostępu do rzeczywistości, niż tylko za pośrednictwem przyjętych narzędzi badawczych”.

Rozpoczyna się kolejna runda gry z wykorzystaniem drugiego tajemniczego pudła. Zaczyna się zwyczajnie.

Ktoś pyta: – Czy to jest z metalu?

Odpowiadam: – Tak.

– Czy to znowu nożyczki?

– Tak – cisza.

– Czy to koniec gry?

– Nie (lub: – Tak – o czym za chwilę).

– Czy w środku są nożyczki? – upewnia się ktoś.

– Nie.

Konfuzja...

Różnica między dwiema rundami była większa, niż sugerowałem. Nie skłamałem, tłumacząc zasady gry (choć oczywiście mógłbym!), ale nie powiedziałem też całej prawdy. Jedną z o c z y w i s t y c h zasad „zgadnij, co jest w pudełku” było bowiem przeświadczenie, że na pytania odpowiadałem... prawdziwie! (Tak zresztą czyniłem w pierwszej rundzie). Tymczasem celem tego eksperymentu (o czym Czytelnik dowiaduje się już teraz, ale studenci dopiero pod koniec zajęć) było właśnie stworzenie sytuacji, w której zasady nie są o c z y w i s t e. Na niektóre pytania odpowiadałem więc fałszywie.

Żeby gra miała sens, przyjmuję zawsze określony porządek, pewnie możliwe do odkrycia zasady. Założmy więc na przykład, że kobietom odpowiadałem prawdziwie, podczas gdy mężczyznom – kłamałem. Studenci nie mieli pojęcia, że pomiędzy rundami reguły uległy zmianie. Zaczęli odkrywać, że coś jest nie tak, dopiero gdy wydawało im się, że wygrali, odgadując, czym jest tajemniczy przedmiot. (Swoją drogą to smutne, że co roku podejrzewany jestem o tanią sztuczkę pod tytułem „nigdy nie zgadniecie, że w drugim pudełku też są nożyczki”...).

Co działo się w momencie, w którym studenci natrafiali na „błąd systemu”? Wtedy właśnie ujawniała się najważniejsza różnica między teoretycznymi modelami w rodzaju „zasady racjonalnego wyboru” czy „maszyny Turinga” a uwarunkowaną kulturowo rzeczywistością, którą zajmujemy się w tej książce. Otóż gracze wpadali we wściekłość. I nie ma w tym ani odrobiny przesady! Po pierwszej „niepasującej” odpowiedzi wydawało im się jeszcze, że któraś ze stron popełniła błąd. Jednak z każdą kolejną „sprzecznością” utwierdzali się w przekonaniu, że gra jest tylko złośliwą zabawą, mającą za zadanie zepsuć im dobrze zapowiadający się dzień. Mimo bardzo formalnych stosunków panujących na polskich uniwersytetach studentom szybko wyłączały się „hamulce”. Zaczynały padać coraz agresywniejsze pytania:

- Czy w tę grę w ogóle można wygrać?
- Tak/nie (w zależności od tego, kto pytał).
- Skoro nie, to po co w ogóle gramy?
- To nie jest pytanie, na które można odpowiedzieć TAK lub NIE.
- W takim razie: czy ta gra ma na celu zirytowanie nas?
- Tak/nie (w zależności od tego, kto pytał).

I tak dalej...

W końcu frustracja osiąga rozmiary tak skrajne, że z niepokojem obserwuję żądne krwi spojrzenia, jakie studenci rzucają w kierunku odkrytych w pierwszym pudle nożyczek. (Dlatego właśnie w ostatnim roku zmieniłem je na znacznie mniej kuszącą książkę). W chwili skrajnego napięcia zazwyczaj jednak odzywa się z sali jakiś głos rozsądku. A czyni to, zadając... kompletnie absurdalne pytanie!

- Przepraszam, czy w tym pudełku jest słoń? (albo coś w tym rodzaju...)
- Tak/nie (w zależności od tego kto pytał).

Wtedy sprytny zawodnik (lub zawodniczka) poleca to samo pytanie zadać swemu koledze (lub koleżance) z prawej strony. I „genderowe” zaznaczenia nie są tu jedynie wyrazem politycznej poprawności! Jeśli tak się akurat szczęśliwie złożyło, że obok siebie siedziały osoby różnej płci, to zadając to samo pytanie, miały szansę odkryć „sekretną” zasadę rządzącą grą.

Od tego momentu wszystko się zmienia. Frustracja zawodników stopniowo opada, ustępując miejsca ciekawości, zaspokajanej przez ko-

lejne pytania, które... w rzeczywistości w ogóle nie dotyczą tego, co jest w pudełku!

Kluczem do zwycięstwa w tej być może najbardziej irytującej grze świata jest uświadomienie sobie, że choć pytamy o przedmiot ukryty w pudełku, odpowiedzi nie mówią nam wcale o nim, lecz o zasadach gry! (Przynajmniej dopóki nie ustalimy z większą lub mniejszą pewnością, jakie właściwie są to zasady). W „zgadnij, co jest w pudełku – wersja druga” nie da się zatem wygrać, dążąc do wygranej. Można zwyciężyć, jedynie odkładając poszukiwanie „prawdy” na rzecz poszukiwania reguł. Zgodnie z konfucjańską zasadą nie należy starać się poznać odpowiedzi, trzeba próbować zrozumieć pytania.

★ ★ ★

„Nie próbuj poznać odpowiedzi. Staraj się zrozumieć pytania”. To w pewnym sensie podstawowa myśl przyświecająca semiotyce – dyscyplinie nauki zajmującej się znakami. Myśl ta mogłaby stać się mottem tej książki, gdyby nie fakt, że wydrukowana na pierwszej stronie wyglądałaby nieco pretensjonalnie. Badanie kulturowego funkcjonowania znaków, któremu poświęcona jest *Władza wyobraźni*, opiera się na paradoksalnej zasadzie godnej mistrza z taniego filmu karate. „Możesz się dowiedzieć, co jest w pudełku, tylko nie próbując dowiedzieć się, co jest w pudełku”. „Możesz poznać znaki, tylko nie próbując zrozumieć, co one znaczą”. Nie oznacza to, że semantyka, czyli badania znaczenia (lub „referencjalności”) znaków nie grają tu istotnej roli. To, że znaki o coś znaczą, jest oczywiście ich kluczową cechą. Chodzi jednak o to, że znaki (a przynajmniej znaczna ich większość) w „naturalny” sposób nie zatrzymują na sobie uwagi, lecz odsyłają nas wprost do tego, co oznaczane. Tabliczka z nazwą miejscowości odsyła nas do miejscowości; mapa – do terytorium; znak „zakaz wjazdu” wywołuje określoną reakcję. Sprawny użytkownik znaków – jak sprawny użytkownik danego języka – nie widzi znaków, lecz „widzi poprzez znaki”. Doświadczony kierowca nie „czyta” znaków, lecz na nie reaguje. Dla uczestnika tragicznych wydarzeń opisywanych w poprzednim podrozdziale „Hutu” i „Tutsi” to nie były kategorie mające swą historię, którą można poznać, lecz przyjaciele bądź śmiertelni wrogowie.

Tymczasem, by zrozumieć same znaki, musimy przeciwstawić się ich „przezroczystości”. Dlatego zazwyczaj znacznie łatwiej dostrzec „znakowość” cudzych znaków – tubylców z odległych wiosek, ludzi średniowiecza, dzieci czy „ciemnego ludu” wierzącego w zabobony i czytającego „prasę brukową”. W niniejszej książce spróbujemy zawałczyć z „przezroczystością” naszych własnych znaków (cokolwiek „nasze własne” miało by dziś oznaczać). O tym jednak dalej. Na razie powróćmy do przerwanej gry.

★ ★ ★

Czytelnik zna już obowiązującą zasadę (o ile, oczywiście, nie skłamałem w jednym z powyższych akapitów!), studenci jednak muszą ją odkryć, grając w grę, w ramach której zasadzie tej podlegają. W ten sposób stają przed klasycznym filozoficznym wyzwaniem, które od czasów Immanuela Kanta nazywa się problemem transcendentności bądź krytyką, czyli oceną własnych możliwości poznania „od wewnątrz” tegoż poznania. W *Krytyce czystego rozumu* Kant postawił to zagadnienie ze szczególną wyrazistością, pytając, jak poznający umysł może poznać własne poznanie. Na pozór zadanie to przypomina opowieść Barona Münchhausena, który za włosy wyciągnął się z bagna. Jeśli nie ma żadnego pewnego punktu oparcia, to jak możemy ustalić cokolwiek? Skąd wiemy, że *wszystko*, co myślimy (także o własnym myśleniu), nie jest jedynie snem, ułudą czy czymś w tym rodzaju? W ten sposób zdawali się myśleć filozofowie przed Kantem, dochodząc bądź to do skrajnego sceptycyzmu, bądź też (jak chociażby Kartezjusz), przyjmując wreszcie jakiś mniej lub bardziej rozsądny obszar „niezachwianej pewności”. Tymczasem Kant pokazał, że możemy zrobić naprawdę wiele, jeśli tylko naszym celem nie będzie uzyskanie absolutnej i ostatecznej pewności. Odrzucił możliwość poznania „rzeczy samych w sobie” i skupił się na fenomenach, czyli rzeczach takich, jakimi nam się one jawią. Nie próbuj poznać prawdy. Zobacz raczej, jak poznajesz to, co poznajesz – chociażby miała to być kompletna błaga.

Jak przełożyć to na strategię gry? Całkowicie absurdalne pytania pozwalały studentom najskuteczniej rozpoznać „zasady”. Gdy pytali, czy w pudełku znajduje się słoń, w gruncie rzeczy znali już „prawdę”. Tym,

co ich interesowało, była więc nie odpowiedź, lecz to, jak w ramach reguł gry odczytane zostało pytanie.

Prawdziwą czarną skrzynką okazało się więc nie pudło (symbolizujące rzeczywistość), lecz ukryty w jego cieniu prowadzący zajęcia (wcielający się w rolę wyobraźni czy, ściślej, systemów semiotycznych). To we mnie „wpadały” pytania, „wypadając” po chwili w postaci odpowiedzi. Pytający (poznający) nigdy nie doświadczali tego, co jest w pudełku (rzeczywistości), inaczej niż za pośrednictwem odpowiadającego (wyobraźni). Można więc powiedzieć, że na czas gry stałem się swego rodzaju „symulatorem wyobraźni”, która zapośrednicza wszelkie nasze doświadczenia rzeczywistości. Jest to zapośredniczenie o tyle podstępne, że zazwyczaj próbuje ukryć samo siebie, oferując nam pozór dostępu do rzeczywistości. W przypadku omawianej zabawy oznaczało to, że reguły gry pozostają nieznane, a „rzeczywistość” jest trwale zamknięta w pudełku...

Zadając wielokrotnie to samo pytanie, zwłaszcza takie, na które skądinąd można było przewidzieć odpowiedź (jak chociażby na pytanie o słońca), studenci starali się ustalić zasady gry. Próbowali więc nie tyle dowiedzieć się, co jest w pudełku, ile zrozumieć, jak działa czarna skrzynka.

Oczywiście eksperyment byłby bardziej czytelny, gdyby to samo pudełko odpowiadało na pytania. Wtedy czarna skrzynka byłaby faktycznie skrzynką, a system wyobraźni – jak w prawdziwym życiu – pozostawałby niewidzialny. Niski budżet zmusza nas jednak do chwytania się prowizorycznych sposobów. Swoją drogą po kilkunastu minutach rola „symulatora wyobraźni” staje się bardzo trudna dla odpowiadającego! Wymaga, by najpierw szybko rozważyć poprawną odpowiedź na pytanie, a potem odwrócić ją, jeśli to konieczne. A trzeba powiedzieć, że studenci, sprovokowani, odpowiadają nieraz przebiegłą złośliwością. „Czy nie jest tak, że w pudełku nie ma czegoś, co nie jest słońcem?”

★ ★ ★

Przedstawiony tu eksperyment naprawdę nie miał na celu wyłącznie ziryutowania uczestników (choć czasem zmuszony byłem odpowiedzieć twierdząco na tak postawione pytanie). W istocie zwraca on naszą uwagę na wiele reguł ważnych w badaniach nad kulturą.

Uczy chociażby szacunku dla kluczowej we wszystkich naukach zasady falsyfikacji. Mówi ona, że znacznie więcej wnosi do naszego poznania jeden przypadek, w którym udowodniliśmy, że zasada nie obowiązuje, niż tysiąc sytuacji, które ją potwierdzają. Dlatego studenci, którzy próbowali myśleć poza schematem czy – dosłownie – „poza pudełkiem” (*thinking out of the box!*) odnosili lepsze rezultaty niż ci wciąż od nowa pytający, czy w środku znajduje się coś plastikowego. Nawet sto odpowiedzi potwierdzających tezę na temat reguł gry (np. że zawsze mówię prawdę) nie dawało pewności co do jej prawdziwości. Jeśli jednak udało im się wywołać choć jedną odpowiedź niepasującą do tezy (np. gdy powiedziałem, że w pudełku znajduje się słoń) – teza została obalona.

Mam świadomość, że w tej książce nierzadko „naginam” tę ważną zasadę, wyszukując przykłady, które potwierdzają z góry założoną tezę. Z pewnością dałoby się wskazać wiele zjawisk, które nie pasują do „wzorców” prezentowanych w kolejnych rozdziałach. Celem prowadzonej analizy nie było jednak odkrycie uniwersalnych zasad, lecz wskazanie na podobieństwo między pozornie różnorodnymi zjawiskami.

Wracając jednak do pożytków z gry w „zgadnij, co jest w pudełku”, można ich wymienić jeszcze sporo. Eksperyment pozwala zdobyć doświadczenie w pracy w sytuacji kulturowego zapośredniczenia (brak bezpośredniego dostępu do pudełka), kształtuje logiczne myślenie, a nawet stanowi cenne ćwiczenie w radzeniu sobie z frustracją. Jednak najważniejszy wniosek, jaki można wyciągnąć z eksperymentu, ma charakter „metafizyczny” i dotyczy bardzo filozoficznej prawdy o świecie (a przynajmniej o tej jego części, którą zajmują się nauki o kulturze). Otóż nigdy nie dowiemy się, co jest w pudełku. Możemy jedynie sformułować zdania w postaci „jeśli zasady gry są takie a takie, to w pudełku są nożyczki”. Zawsze mamy jednak do czynienia z implikacją, która ma wartość poznawczą tylko wówczas, gdy przyjęte założenia są słuszne. Na zajęciach z podstaw socjologii wiedzy miało to obrazować tezę, że twierdzenia o rzeczywistości obowiązują tylko w ramach określonego „paradygmatu” czy systemu znaków.

Podobnie dzieje się w codziennym życiu. Funkcjonujemy tak, jakbyśmy wiedzieli o wielu rzeczach, jednak w gruncie rzeczy widzimy jedynie znaki, co do których żywymy przekonanie, że odsyłają nas do rzeczy-

wistości. Na powierzchni wody pojawiły się pęcherzyki powietrza, więc ma ona temperaturę 100°C, co oznacza, że wrzucone do niej jajka ugotują się, kiedy stoper wskaże pięć minut (takie są najlepsze!). Z wyłączeniem może samych jajek, mamy tu do czynienia wyłącznie ze znakami. Pęcherzyki powietrza stanowią wskaźnik tego, że woda się gotuje; stopnie Celsjusza to arbitralnie przyjęta miara temperatury; nawet pojęcie „bycia ugotowanym” jest całkowicie kulturowo zdefiniowane, co z jednej strony pokazują badania antropologiczne, z drugiej zaś prosty fakt, że niektórzy ludzie nie uznają idealnych „pięciominutowych jajek” za ugotowane, gdyż żółtko pozostaje w nich częściowo płynne.

To jednak przykład banalny i bardzo bezpieczny. Naprawdę poważne sprawy zaczynają się dopiero tam, gdzie znaki mają moc decydowania o czymś życiu czy – w sytuacjach skrajnych – śmierci. W szczególności zaś sprawa komplikuje się, gdy odsyłają do rzeczywistości odległej i niedostępnej żadnemu „bezpośredniemu poznaniu” (czymkolwiek miałoby ono być). Tego rodzaju znakami są na przykład kulturowe praktyki odnoszące się do przeszłości. To im w znacznej mierze poświęcona jest ta książka.

Przeszłość to zamknięte raz na zawsze pudełko, którego zawartość poznajemy jedynie przez znaki. W dodatku – całkiem jak w przedstawionym powyżej eksperymencie – dzieje się to w ramach gry, której reguł nigdy nie możemy być pewni. Więcej nawet: wydaje się, że różni zawodnicy ewidentnie grają tu w różne gry z różnymi zestawami reguł! Dla jednych chodzi o to, by przeszłość budowała tożsamość i napawała dumą, dla innych systemem zasad pozostaje naukowa krytyka źródeł, jeszcze inni widzą w niej przede wszystkim „nauczycielkę życia”, pozwalającą wysnuwać wnioski na przyszłość. Każdy z uczestników odwołuje się do „prawdy historycznej”, podobnie jak każdy gotujący jajka chce, żeby były one „ugotowane”. Nie chodzi o to, że jeden lepiej wypełnia reguły, inny zaś gorzej, jeden mierzy czas późniącym się stoperem – inny spieszącym. Uczestnicy tak naprawdę grają tu w całkiem różne gry. Problem polega na tym, że jedną z reguł każdej z nich jest wiara, że wszyscy grają w tę samą grę, choćby nawet o tym nie wiedzieli. Będąc wewnątrz gry, nie sposób nigdy ustalić, które reguły są najlepsze, lub raczej: nie ma sensu o to pytać, bo zawsze to *n a s z e* reguły są regułami obowiązującymi.



Co w przypadku konfliktów społecznych znaczy „nasze”? Co znaczy „obowiązywać”? Jak wyglądają gry, których stawką jest interpretacja przeszłości? O tym właśnie jest *Władza wyobraźni*.

W przypadku Rwandy – powróćmy do niego jeszcze na chwilę – zasady gry wyglądały tak, że choć „w pudełku” znajdował się szereg skomplikowanych procesów ekonomicznych, społecznych i politycznych, czarna skrzynka filtrowała informacje tak, że uczestnicy wydarzeń widzieli wyłącznie kategorie etniczne. Bogactwo, bieda, głód, sytość – wszystko to za pośrednictwem maszyny wyobraźni zmieniało się w prostą opozycję Hutu – Tutsi. Winna była nie ekonomia ani polityka, ani nawet klęski żywiołowe, lecz zawsze przedstawiciele zniechwalonego wrogiego plemienia. Oczywiście postrzeganie takie w pełni zadziałało dopiero retrospektywnie, a więc już po upadku samolotu, kiedy to wszystkie wydarzenia z przeszłości zaczęły układać się w (zbyt) prostą, przepojoną sensem opowieść.

Z drugiej strony warto podkreślić, że także „kawowa” historia opowiedziana w artykule Isaaca A. Kamoli nie była „obiektywną prawdą” o Rwandzie. Również naukowiec nie miał dostępu do „wnętrza pudełka”. Po prostu jego czarna skrzynka filtrowała dane inaczej. Kamola, otwarcie przyznając się do inspiracji Marksem i Althusserem, wszelkie podziały etniczne czy rasowe postrzegał jedynie jako następstwo prostego konfliktu klasowego. Nawet tytułowa kawa była w jego tekście istotna wyłącznie jako narzędzie opresji bądź emancypacji. Nie miała kawowego smaku ani aromatu – była jedynie towarem w znaczeniu Marksowskim.

I nie warto się tym martwić ani tym bardziej oburzać na nieobiektywność jednej czy drugiej strony. To niczyja wina, że pudełko pozostaje zamknięte.



Ja także nigdy nie otwieram pudełka. Złagodziłoby to wprowadzić niezdrowe napięcie, ale zarazem zburzyłoby cały „metafizyczny” sens zabawy. Czasem zdarza mi się żałować tej decyzji, co roku jednak nie daję się złamać, mimo że traumatyczne doświadczenie niepewności odciska

się potem piętnem na moich relacjach ze studentami. Choć doświadczenie przeprowadzam na jednych z pierwszych zajęć, w ankietach wypełnianych na koniec roku przeczytałem kiedyś: „Eksperyment z pudełkiem wcale nie jest tak zabawny, jak wydaje się prowadzącemu”. No cóż, nie robię tego tylko dla zabawy.

Pudełka i uczeni

Gra z pudełkiem była próbą amatorskiego rozwiązywania problemu niskiego budżetu nękającego zapewne dydaktyków na wszystkich uniwersytetach świata. Pierwotnie miałem zamiar na zajęciach z socjologii wiedzy odtworzyć eksperyment, do którego w swojej słynnej książce dotyczącej rewolucji naukowych odwołuje się Thomas Kuhn²⁸, nie miałem jednak dostępu do tachistoskopu, czyli urządzenia do bardzo szybkiego („błyskowego”) wyświetlania obrazów. W omawianym przez Kuhna eksperymencie badanym przez ułamki sekund wyświetlano karty do gry, a następnie proszono o ich rozpoznanie. Sztuczka polegała jednak na tym, że wśród całkiem „zwykłych” kart znajdowały się również takie, które nie mogłyby pojawić się w normalnej talii, jak czerwone piki czy czarne kiery. Rezultaty doświadczenia okazały się dość zaskakujące. Oddajmy głos samemu Kuhnowi:

Wiele badanych osób nazywało większość kart nawet przy najkrótszej ekspozycji, a przy nieznacznym jej przedłużeniu wszyscy nazywali wszystkie karty. W wypadku normalnych kart rozpoznania były na ogół prawidłowe, ale karty niezwykle uznawano niemal zawsze, bez wyraźnego wahania czy zakłopotania, za zwykłe. Na przykład czarną czwórkę kier utożsamiano albo z czwórką kier, albo z czwórką pik. Nie zdając sobie sprawy z istnienia jakiegokolwiek problemu, włączano ją natychmiast do jednej z przyswojonych uprzednio kategorii pojęciowych. Trudno byłoby nawet powiedzieć, że badani widzieli coś innego, niż identyfikowali. Kiedy ekspozycję nieprawidłowych kart przedłużano, zaczynały się wahania i zaczynało uświadamiać sobie występowanie anomalii. Na przykład na widok czerwonej szóstki pik mówiono niekiedy: „To szóstka pik, ale coś jest w niej dziwnego, wokół czarnego pola są czerwone brzegi”. Przy dalszym

²⁸ Thomas Kuhn, *Struktura rewolucji naukowych*, przeł. Helena Ostromęcka, Aletheia, Warszawa 2001.

przedłużaniu ekspozycji zmieszanie i zdziwienie wzrastało, a wreszcie, niekiedy zupełnie nagle, większość osób zaczynała identyfikować karty zupełnie poprawnie. Co więcej, po rozpoznaniu dwu lub trzech kart nieprawidłowych dalsze nasuwały znacznie mniej trudności. Jednak paru osobom nigdy nie udało się dopasować karty do odpowiedniej kategorii. Nawet podczas czterdziestej ekspozycji o przeciętnym trwaniu potrzebnym do właściwego rozeznania normalnych kart ponad 10 procent kart nieprawidłowych identyfikowano mylnie. Osoby, którym się nie powiodło, popadały niekiedy w stan silnego przygnębienia. Ktoś zawołał: „Nie potrafię powiedzieć, co to jest, wszystko mi jedno. Teraz to już nawet nie wygląda jak karta. Zupełnie nie wiem, jaki to kolor i czy jest to pik, czy kier. Nie jestem nawet pewny, jak wygląda pik. O mój Boże!”²⁹.

Dwa eksperymenty – ten z pudełkiem i ten z kartami – na pozór łączy tylko irytacja uczestników. (Swoją drogą, kiedy po raz pierwszy przyniosłem na zajęcia „tajemnicze pudło”, nie liczyłem, że uda mi się wywołać cokolwiek więcej niż lekkie zaciekawienie. Początkowo irytacja uczestników, choć obecna we wzorcowym eksperymencie, była dla mnie kompletnym zaskoczeniem). Jeśli jednak przyjrzeć się uważniej, kluczowym elementem obydwu doświadczeń wydaje się wystąpienie *anomalii*, czyli momentu, gdy okazuje się, że zasady gry są inne, niż to sobie wyobrażaliśmy.

Przywoływany przez Kuhna eksperyment wyraźnie pokazuje, że patrzenie jest czynnością intelektualną (a przynajmniej kulturowo zapośredniczoną). Nasza wyobraźnia warunkuje nasze postrzeganie. Widzimy to, co rozumiemy. Początkowo badani interpretowali świat w kategoriach prostego podziału na cztery karciane kolory. „Rzeczywiste” kolory – a więc czarny i czerwony – były tylko dodatkiem do z góry zdeteminowanego systemu organizującego talię. Czerń pika nie jest czymś oddzielnym od jego „pikowatości”, lecz jedynie dodatkową cechą potwierdzającą rozpoznanie. Można powiedzieć, że badani nie odróżniali poszczególnych cech, lecz ich połączone w nierozzerwalną całość zespoły czy amalgamaty.

Tak więc przy krótkiej ekspozycji uczestnicy eksperymentu dostrzegali tylko takie karty, jakie znali. Jeśli nawet pojawił się element

²⁹ Tamże, s. 116.

niepasujący do ich wizji świata, to czarna skrzynka wyobraźni dopasowywała „rzeczywistość” do z góry przyjętych założeń. W miarę wydłużania czasu ekspozycji relacja stopniowo odwracała się i badani zaczęli rozumieć to, co widzą. Pojawiła się krytyczna refleksja nad własnym postrzeganiem i rewizja zasad, w wyniku której badani zrozumieli, że nie mają do czynienia ze zwykłymi kartami do gry, lecz z kartami „specjalnymi”. W gruncie rzeczy wysiłek, na jaki zdobyli się, „rozszerzając” granice swej wyobraźni, nie był taki znów wielki. W końcu sytuacja, w której się znaleźli, w bardzo wyraźny sposób wiąże się z potencjalnymi niespodziankami. Nie była to przecież partyjka brydżyka u cioci, lecz eksperyment naukowy! Kuhna interesuje właśnie ten moment „rewolucji”, który – zgodnie z powyższymi rozpoznaniem – możemy na nasze potrzeby określić jako przejście od widzenia tego, co się rozumie do rozumienia tego, co się widzi.

W trakcie gry badani nauczyli się zatem nowych reguł. Co ważne – nauczyli się ich „z gry”, odkrywając, że dotychczasowa strategia jest nieskuteczna. Podobnie dzieje się co roku z moimi studentami, którzy po przejściu fazy ignorowania i fazy irytacji dochodzą wreszcie do etapu poszukiwania nowych zasad. Dla Kuhna eksperyment ten stanowi analogię do sposobu, w jaki rozwijała się i rozwija nauka. Badacze formułują różne przypuszczenia, a następnie testują je w zderzeniu z rzeczywistością. Hipotezy obowiązują tak długo, jak długo potwierdzają je testy.

Jednak według Kuhna – i tu właśnie leży siła jego przełomowej książki – hipotezy nie funkcjonują „oddzielnie”, lecz w ramach większych całości, które określa on mianem „paradygmatów”. Poszczególne hipotezy sformułowane w ramach danego paradygmatu nie są obalane jedna po drugiej. Zamiast tego w wyniku kolejnych zderzeń z rzeczywistością następuje kumulacja anomalii, które doprowadzają wreszcie do wspomnianej w tytule pracy Kuhna rewolucji naukowej.

Kuhn podkreśla, że w danym momencie wybór między konkurencyjnymi paradygmatami jest „wybozem między dwoma niedającymi się ze sobą podzielić sposobami życia społecznego”. Ilekroć więc próbujemy uargumentować, dlaczego „nasz” paradygmat jest lepszy, siłą rzeczy odwołujemy się właśnie do niego. „Z chwilą, gdy w sporze o wybór paradygmatu odwołujemy się do paradygmatu – a jest to nieuniknione – popadamy

nieuchronnie w błędne koło³⁰. Jeśli dodać do tego fakt, że stawką w sporze naukowców jest nie tylko udowodnienie, kto ma rację, lecz również całkiem określone korzyści w postaci prestiżu, władzy, a czasem nawet pieniędzy, staje się oczywiste, że obrona własnego paradygmatu jest dla każdego uczonego zadaniem najwyższej wagi. Wyobraźmy sobie tylko, co by się stało, gdyby ktoś nagle doprowadził do zmiany paradygmatu w fizyce, w wyniku której okazałoby się, że rozpędzanie cząstek w wartych miliardy euro akceleratorach jest niczym więcej, jak tylko nieprzyzwoicie drogą rozrywką. Dlatego możemy chyba śmiało powiedzieć, że wszystkie badania fizyków skierowane są na podwójny cel: odkrycie nowych właściwości naszego świata (program jawny) oraz udowodnienie, że warto wydawać miliardy na rozwój fizyki (program ukryty).

Podobnie jest zresztą w dowolnej dyscyplinie nauki. Każde odkrycie archeologów mówi nam zarazem coś o przeszłości, ale też (mniej lub bardziej subtelnie) przypomina o fakcie, że warto organizować wykopaliska, gdyż wiele jeszcze jest do odnalezienia. Klimatolodzy, pisząc o globalnym ociepleniu, podkreślają zarazem znaczenie samej klimatologii i tak dalej...

Twierdzenia naukowe nie tylko odkrywają „fakty”, lecz także uprawomocniają systemy, w ramach których „fakty” zostają dostrzeżone, i w ramach których w ogóle mają sens. Jeśli porównalibyśmy praktykę naukowców do gry w „zgadnij, co jest w pudełku”, to można powiedzieć, że każde „udane trafienie” nie tylko mówi coś o zawartości pudełka, lecz także wskazuje na „trafiającego” jako dobrego zawodnika i potwierdza słuszność jego wizji reguł gry. Tu jednak kryje się fascynująca pułapka! Im uważniej przyglądamy się grze, tym wyraźniej widać, że to, co uznamy za „udane trafienie”, zależy od tego, jak wyobrażamy sobie jej reguły.

★ ★ ★

Sądzę, że model, za pomocą którego Kuhn opisał rozwój nauki, można z powodzeniem zastosować praktycznie do każdej dziedziny

³⁰ Tamże, s. 170. Oznacza to niemożliwość stworzenia „metaaksjologii”, która sama nie byłaby osadzona w jakiejś aksjologii. „Wybór pomiędzy paradygmatami [...] nie jest i nie może być zdeterminowany wyłącznie przez metody oceniania właściwe nauce normalnej, te bowiem zależą częściowo od określonego paradygmatu, który właśnie jest kwestionowany”.

życia. Tyle że zamiast stosunkowo łatwych do zdefiniowania paradygmatów zazwyczaj mamy do czynienia z niezwykle skomplikowanymi systemami wyobraźni. To za ich pośrednictwem nadajemy sens otaczającemu nas światu, wyodrębniając amalgamaty cech, które są dla nas istotne, i kompletnie ignorując pozostałe charakterystyki przedmiotów. Widzimy albo kolory karciane, albo barwy; konflikty etniczne albo klasowe; grę w „co jest w pudełku” albo w „jakie są zasady gry”.

Przy wszystkich podobieństwach trzeba zarazem zwrócić uwagę na jedną kluczową różnicę między rewolucjami naukowymi, które opisywał Kuhn, a kryzysami i konfliktami zbiorowej wyobraźni, które będą przedmiotem naszego zainteresowania w kolejnych rozdziałach tej książki. Otóż nauka, jak ją postrzegał Kuhn, mimo nieporównywalności paradygmatów, miała jednak swoją historię, prowadzącą w sposób liniowy od wyjaśnień „mniej doskonałych” do tych „lepszyc”. Model fizyki Arystotelesowskiej nie uwzględniał pewnych zjawisk, które wyjaśnił dopiero Newton, ograniczony zasięg jego teorii rozszerzył z kolei Einstein i tak dalej. „Obiektywna rzeczywistość” weryfikowała tu kolejne paradygmaty, ostatecznie wykazując wyższość jednych nad innymi.

Tymczasem dla badacza kultury „obiektywna rzeczywistość” nie istnieje, a przynajmniej leży daleko poza zasięgiem dociekań. Zawsze znajdujemy się wewnątrz jakiegoś systemu wyobraźni i próbujemy odgadnąć zasady gry, sami zarazem im podlegając. Dlatego też konflikty czy wręcz „wojny wyobraźni”, które będziemy tu opisywać, nie mają charakteru starcia „prawdy” i „błędu”. Systemy wyobraźni można porównywać tylko jako równie prawdziwe, nawet jeśli czasem trudno oprzeć się pokusie wartościowania, jak w przypadku teorii spiskowych, które stanowią przedmiot opisu w pierwszym prezentowanym tu studium. Zasada „równej prawdziwości”, wynikająca z niemożności znalezienia obiektywnego punktu odniesienia zewnętrznego wobec systemów wyobraźni, nie oznacza jednak oczywiście równości potencjałów. Jedne systemy wyobraźni pokonują i wypierają inne dzięki dostępowi do mediów, kapitału czy po prostu szczęśliwym zbiegom okoliczności.

Tak czy owak, wobec analizowanego w tej książce materiału nie możemy pozwolić sobie na ostateczne rozstrzygnięcia. Dobrze ilustruje to różnica między eksperymentami. W doświadczeniu Kuhna jakieś karty

faktycznie były wyświetlane na ścianie. W miarę wydłużania czasu ekspozycji badani (przynajmniej ci, którzy nie poddali się wcześniej skrajnej frustracji) mogli zrewidować swe poglądy i ustalić „obiektywną prawdę” na temat tego, co właściwie widzą. Tymczasem tajemnicze pudełko z drugiego eksperymentu do końca pozostało zamknięte. Każda hipoteza dotycząca tego, co się w nim znajduje, była – w gruncie rzeczy – równie uprawniona. Przez grę nie dało się ostatecznie ustalić, jakie są reguły.

Jest to, co warto zauważyć, powtórzenie słynnego problemu indukcji (zwanego też problemem Hume'a). Nawet kiedy studenci byli już przekonani, że zasady gry są takie, że prawdziwość odpowiedzi zależy od płci pytającego, to jak mogliby zdobyć pewność, że nie ma dodatkowej zasady, która mówi – na przykład – że po każdym tysiącu pytań reguła ta ulega zmianie? Albo – żeby posunąć się już do skrajności – że udzielam odpowiedzi całkowicie dowolnie, a jedynym celem gry faktycznie jest wyprowadzenie uczestników z równowagi.

Kto rządzi wyobraźnią?

Każda władza jest władzą nad wyobraźnią i władzą sprawowaną poprzez wyobraźnię. Wyobraźnia jest niezwykle ważna, bo decyduje o tym, co widzimy, a czego nie widzimy, oraz jak widzimy to, co widzimy. Oznacza to, że wyznaczając granice naszego widzenia, sama władza wyobraźni zawsze pozostaje ukryta. Możemy odkryć jej istnienie, jedynie analizując sposób, w jaki widzimy, oraz – w szczególności – to, czego nie widzimy. Proponowane tu zadanie można więc porównać do pracy oka, które pragnie zrozumieć i „zobaczyć” samo siebie, nie wykorzystując lustra, a jedynie przyglądając się zjawiskom, takim jak kąt widzenia, czułość na światło czy ślepa plamka.

★ ★ ★

Jako źródło władzy chciałbym wskazać w tej książce specyficzną formę dominacji kulturowej, którą można określić mianem „hegemonii hermeneutycznej”³¹. Jest to po prostu władza decydowania o tym, co

³¹ Zjawisko „hegemonii hermeneutycznej” oraz jego historyczne przemiany opisane są szerzej w dodatku zamieszczonym na końcu książki.

uznajemy za rzeczywistość. Tęgo rodzaju kontrola opiera się na potrójnym monopolu: monopolu na interpretację, przewadze ekonomicznej oraz monopolu na środki komunikacji.

Tak się składa, że te trzy formy sprawowania kontroli pasują doskonale do trzech opowieści o Rwandzie, które przedstawiłem na początku książki. Skuteczna władza kontroluje wyobrażenia etniczne, dystrybucję kawy oraz radio. Oczywiście wszystkie trzy sfery pozostają ściśle powiązane. Nie ma pełnej kontroli nad tym, jak ludzie interpretują świat, bez opanowania mediów, do tego zaś niezbędna jest przewaga ekonomiczna, którą najskuteczniej zapewnia władza wyobraźni. Tak koło się zamyka. Kiedy którykolwiek z monopolu zostaje przełamany, hegemonii zostaje rzucone wyzwanie. Zarazem jednak te trzy sfery (przypominające pod wieloma względami kapitał w znaczeniu Pierre’a Bourdieu) są do pewnego stopnia wymienialne. Niedostatki na którymkolwiek polu rekompensować można dzięki pełnemu opanowaniu pozostałych domen. Przykładem może być propaganda sukcesu, za pomocą mediów i wyobraźni nadrabiająca niedostatki ekonomiczne, albo też – przeciwnie – solidnie opłacana kampania poparcia rekompensująca brak „rządu dusz” zmasowanym atakiem medialno-ekonomicznym.

Semiotyka, jaką chciałbym uprawiać, jest więc stosunkowo mało „metafizyczna”. Przyjmuję konsekwentnie, że znaki zawsze potrzebują materialnych nośników bądź praktyk, które by podtrzymywały ich funkcjonowanie. Obiegi medialne zaś mają swój koszt – energetyczny, ekonomiczny, społeczny... Kwestia ta nabiera szczególnego znaczenia w sytuacji walki o władzę nad wyobraźnią, w której strony dysponują wyraźnie nierównym potencjałem.

Przykładem może być tu konflikt między kulturą wernakularną i hegemoniczną, z których jedna opiera się na obiegu bezpośrednim (słowo mówione, spotkania twarzą w twarz itp.), druga zaś dysponuje różnorodnymi praktykami eksternalizacji: zapisu, utrwalania i transmisji³².

³² Paul Connerton wprowadza w tym kontekście podział na praktyki wcielenia i praktyki zapisu (zob. Paul Connerton, *Jak społeczeństwa pamiętają*, przeł. Marcin Napiórkowski, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012).

Zapis wprowadza nie tyle inną skalę, co zupełnie inną „ekologię” obiegu informacji. Hegemonię opartą na zapisie można porównać do upraw monokulturowych, które wypierają wszelkie pojedyncze egzemplarze rośliny innego gatunku, tworząc w ten sposób sytuację, w której „zwycięzca bierze wszystko”. Omawiając tego rodzaju zjawiska, Nassim Taleb, autor *Czarnego łabędzia*, podaje przykład przeciętnego śpiewaka w małym miasteczku, dla którego – przed wynalezieniem gramofonu – wielkie głosy z La Scali nie były konkurencją. Wraz z upowszechnieniem się nagrań nie ma sensu słuchać słabych śpiewaków, skoro każdy może kupić nagranie najlepszego. Podobnie jest z książkami (w przeciwieństwie do opowieści), filmami (w przeciwieństwie do przedstawień teatralnych) itp. W czasach trubadurów i opowiadaczy, wzdycha z nostalgią Taleb, „każdy miał swoją publiczność”. (Swoją drogą narzekanie to nie brzmi zbyt przekonująco – jego książki sprzedawały się w wielomilionowym nakładzie, czyniąc go niewątpliwie beneficjentem hegemonizacji obiegu kultury).

Podsumowując: wszędzie tam, gdzie obieg kultury opiera się na zapisie i nie wymaga fizycznej obecności upowszechniającego, możliwe jest praktycznie nieograniczone rozpowszechnienie treści i całkowite zdominowanie wyobraźni. Tak powstawały nowoczesne „totalne” monopole interpretacyjne, pozostające pod kontrolą kapłanów, uczonych czy władców.

Tak rozumiana nowoczesność właśnie dobiega końca. Wobec rozpowszechnienia się alternatywnych obiegu medialnych, globalizacji, rozwoju nowych technologii komunikacyjnych, środki do natychmiastowego upowszechnienia swojej wizji świata dostępne są dla każdego na wyciągnięcie ręki. Piszę te słowa w edytorze tekstów, równie dobrze mógłbym je jednak wstukiwać bezpośrednio na bloga, by praktycznie nieograniczona liczba odbiorców przeczytała je i skomentowała w kilka minut.

Niemal dla każdego możliwe stało się dotarcie niemal do wszystkich. (A podwójne „niemal” w poprzednim zdaniu jest tylko, jak wierzę, kwestią niedługiego czasu. Telefony komórkowe docierają do najsłabiej rozwiniętych krajów znacznie sprawniej niż podstawowe artykuły spożywcze i higieniczne). Tego rodzaju obieg informacji możliwy był

wcześniej jedynie w niewielkich społecznościach, w których wszyscy znali się i spotykali. Stąd – mimo poważnego zużycia tej frazy – mam do określenia „globalna wioska” wielki sentyment.

Czy w takim świecie możliwa jest jeszcze jakakolwiek hegemonia? Kto dziś sprawuje władzę wyobraźni, a w czyje ręce trafi ona jutro? Kto wymyśla, co zdarzyło się wczoraj? Kto za rok czy dziesięć lat decydować będzie o tym, co się wydarzyło dzisiaj?