

Inteligentne byty w elektronicznym *realis*. Spotkanie

Skierowanie pytania do środowiska elektronicznego może determinować ludzkie postępowanie, stawać się źródłem dokonywania wyborów w rzeczywistości. Dwie sfery życia człowieka: rzeczywistość i środowisko elektroniczne przeplatając się, zachowują odrębność, dwubiegunowo wpływają na balansującego na granicy dwóch rzeczywistości, zwracającego się, zapewne coraz częściej i z coraz większą intensywnością, do środowiska elektronicznego *realis* z oczekiwaniami, które nie znajdują odpowiednika w rzeczywistości. Ograniczenia przestrzenno-komunikacyjne oraz dostępu do zasobów informacji mogą polaryzować nastawienie człowieka do środowiska elektronicznego *realis* w stosunku do rzeczywistości. Wzrost użyteczności, rodzajowości oddziaływania, jakby coraz bardziej wyrazistego przystawiania elektronicznego *realis* do natury człowieka, może powodować, że wkracza on z przekonaniem do wyboru rzeczywistości elektronicznego *realis*, która staje się mu się w pewnym momencie bliska i emanująca wiarygodnością – człowiek zanurza się w informacji sieciowej.

Ewolucja świata realnego i elektronicznego *realis*, ujawnia wzajemne ich ograniczenia i niedoskonałości. Świat naturalny wytworzył różnorodne twory, przeniknięte ciągłością przemian wcielenia świadomego i inteligentnego życia, o które zubożone jest elektroniczne *realis*. Być może osiągnięcie punktu podobnego do progu witalizacji lub hominizacji, swoiste wzbogacenie świata realnego, przygotowanego i do pewnego stopnia oczekującego ewolucyjnie na świadomość i intelekt oraz różnorodność inteligentnych form, również w środowisku elektronicznym *realis* oczekuje na swoje dopełnienie, np. jakością elektronicznego intelektu lub witalności.

Rozwijający się zakres możliwości i potrzeb elektronicznego *realis* uwiarygodnia powstające relacje i poszerza zapośredniczoną komunikację, eliminując inne rodzaje kontaktu¹. Rodzące się przywiązanie do środowiska elektronicznego *realis* może powodować akceptowanie kolejnych rodzajów elektronicznego oddziaływania, a mechaniczne użytkowanie zamienia się w partnerstwo człowieka i *urządzenia*; naciskanie klawiszy zamienia się w rodzaj w dialogu, który może do pewnego stopnia determinować działanie człowieka, dostosowując je do wymagań elektronicznego *realis*. Człowiek przylega coraz ciaśniej do środowiska elektronicznego, przyjmując jego warunki, wyzwalając otwartość własnych myśli, podejmując różnorodne wyzwania i realizując cele.

Prowadzony dialog, np. z samouczącym się, nie w pełni zdeterminowanym oraz reagującym na ludzkie zapytania lub potrzeby *urządzeniem* – może angażować w takim stopniu, iż wydaje się, że *urządzenie* przejmuje częściową kontrolę nad mentalnością człowieka wpatzonego poprzez „okno monitora” w elektroniczne *realis*. Podejmuje on dialog lub odpowiada na pytania postawione przez *urządzenie*. To zwyczajne i powszechne, że urządzenie stara się skomunikować z człowiekiem – by w następstwie, możliwe samodzielnie, podjąć własne działanie, czasem służące i odpowiadające za działania człowieka. Samodzielne wybory, np. łączenie się z Siecią w celu podniesienia własnych możliwości, samoorganizacja przepływu i dostępu do informacji jak i do innych ludzi, dobór i zakres udzielenia dostępu –udostępnianie przez *urządzenie* zawartości ludzkiego świata zawierającego się w środowisku elektronicznym, wydają się w pewnym zakresie dominować nad człowiekiem, równocześnie w coraz większym stopniu skłaniając do zacieśniania

¹ R. W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Kraków 2001, s. 23–29.

współdziałania i więzi z *urządzeniem*. Implementowanie własnych potrzeb i oczekiwań w środowisko elektroniczne coraz bardziej zdaje człowieka na właściwości i wartości tkwiące w możliwości *urządzeń*, czasem być może w nieprzewidywalnym, niewyczuwalnym do końca zakresie, coraz sprawniej i pełniej otaczających i stwarzających warunki codzienności. Samouczące się programy, wspomagane z Sieci, „szepczące” między sobą i wymieniające informacje, dokonujące samodzielnie zmian w zawartości komputerów, chroniące ludzki elektroniczny dobytek, lub śmiertelnie mu zagrażające, „kipiące” elektroniczną intencjonalnością, wydają się podlegać idei wspólnego działania w celu jednolitości, sprawności, skuteczności i dominacji.

Człowiek rozpięty pomiędzy dwiema rzeczywistościami, starając się niezależnie w nich zadomowić, z jednej strony wzbogaca wymiar środowiska elektronicznego *realis*, stwarza warunki i powołuje do istnienia do pewnego stopnia samodzielnie, inteligentne, intencjonalne i rozwijające się twory, zagospodarowujące środowisko elektronicznego *realis*, z drugiej strony – rozwijająca się rzeczywistość elektronicznego *realis* wydaje się poszukiwać własnych form, rozwijając się mnożąc swoją postać w przetwarzaniu własnej, elektronicznej natury, wykorzystania możliwości multiplikowania nie możliwych w rzeczywistości relacji, przetwarzania i wytwarzania jakościowych postaci, pewnego niezależnego i konkurencyjnego ekwiwalentu w stosunku do świata realnego.

Pojawiające się w elektronicznym *realis* byty wydają się nie tyle posiadać mechanizm działający jedynie na zasadzie prostego, zdeterminowanego wyboru reakcji, ale zdolność dostosowywania się do potrzeb i możliwości człowieka. Wchodzą w relacje, które nie muszą wyrażać jedynie prostego oddziaływania, ale prowadzą logiczny dialog, posiadający zmieniającą się treść i teleologię – zanika relacja człowiek – *urządzenie*, na rzecz podobieństwa do międzyludzkiej rozmowy.

„Poszukiwanie współczesnej nauki dotyczące Sztucznej Inteligencji, poczynając choćby od 1950 roku, stymulowane było rozwojem nowoczesnych komputerów. Tworzyło to wpływ na nowe idee, w jaki sposób maszyny mogą robić to, co wcześniej wykonywać mogły umysły”².

Zjawisko inteligencji lub myślenia, poprzez coraz bardziej udoskonalaną postać, na gruncie elektroniki wydaje się do pewnego stopnia zamazywać granicę pomiędzy środowiskiem świata realnego i środowiskiem elektronicznym. Rozróżnienie pomiędzy inteligencją biologiczną i powstającą na tle elektroniki, wydaje się możliwa do opisanie na dwóch płaszczyznach, przez co zagadnienie inteligencji lub racjonalności dotyczy dwóch sfer: świata realnego wraz z biologizmem i środowiska elektronicznego, wraz z krzemowatością³.

„Jesteśmy bardzo blisko czasu, kiedy istotne fizyczne lub umysłowe funkcje człowieka przestaną mieć wirtualny, sztuczny odpowiednik. Ucieleśnieniem tych zbieżności kulturowego rozwoju będą inteligentne roboty, maszyny potrafiące

² M. Minsky, *The Society of Mind*, New York 1985, s. 19.

³ Nawiązujemy do idei istnienia inteligencji lub świadomości na gruncie biologicznym jak i krzemowym – „silikonowego obrazu” procesów inteligencji, myślenia lub hipotetycznie świadomości cybernetycznych tworów, którym przypisuje się własności podobne jakie stosuje się do istot biologicznych (N. K. Hayles, *How we Became Posthuman. Virtual Bodies In Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago 1999, s. 137–142 oraz s. 222–246). „Wielu badaczy z kręgu AI uznaje komputer z uruchomionym na nim programem nie tylko za model umysłu, ale za umysł w sensie ścisłym, w którym zachodzą stany intelektualne. Inni uczeniu traktują komputery jedynie jako symulatory zjawisk umysłowych, narzędzia przydatne w badaniach nad intelektem” (J. Kloch, *Świadomość komputerów?*, Kraków 1996, s.13).

myśleć i działać tak jak ludzie, jakkolwiek nie będą dokładnie ludźmi w sensie fizycznym, albo mentalnym. Maszyny te roztoczą opiekę nad naszą ewolucją kultury, zawierając w niej stwarzanie samych siebie, coraz bardziej i szybciej się ulepszając, bez naszego udziału i bez genów, które zbudowały nas samych”⁴.

Inteligencja powstająca na gruncie elektroniki wydaje się wylaniać trzy aspekty: Pierwszy związany jest z jej pozabiologicznym podłożem, możliwością stworzenia lub przeniesienia procesów określających właściwości myślenia lub świadomość do niebiologicznego podłoża, co z kolei wiąże się ze stworzeniem albo osobnego rodzaju struktury od początku pozbawionej wymiaru biologicznego, przez co inteligencja nie wiązałaby się jedynie z cechą człowieka, albo z przeniesieniem struktur umysłu człowieka do *urządzenia*. Transcendowanie człowieczeństwa do poza biologicznej materii, mogłoby dokonać się jako etap ludzkiej ewolucji, człowieczeństwa przekształcającego się i zyskującego nowe wartości⁵. Człowiek zawęził w historii związku z naturą, zatracił biologizm, w coraz większym stopniu zyskując możliwość istnienia w oparciu o technologię – od pierwszego rozpalenia ognia rozpałił w sobie potrzebę dookreślenia człowieczego bytu poprzez dopełniający go świat technologii. W tym aspekcie technologia wytycza dwukierunkowość, po pierwsze stwarzania w rzeczywistości inteligentnych maszyn, współistniejących z człowiekiem w świecie realnym (robotów) i po drugie, co wydaje bardziej adekwatne – powstawania warunków dla transcendowania ludzkiej umysłowości – w różnym zakresie i możliwościach – do środowiska elektronicznego *realis*. Drugi kierunek wydaje się wyrażać zakres implementacji w środowisko elektroniczne ludzkich potrzeb i właściwości, „zapadania” się człowieczeństwa w środowisko elektronicznego *realis*. Drugi aspekt związany jest ze zdolnością uczenia się, dostosowywania działania *urządzenia* do pojawiających się potrzeb i nowych sytuacji, modyfikowania własnego działania, wykorzystania struktury programu na własny użytek, gromadzenia informacji i samo przekształcania się w znaczeniu samodzielności i decyzyjności⁶. Poprzez porównywanie procesów mentalnych człowieka

⁴ H. Moravec, *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*, London 1988, s. 2.

⁵ Zwolennikiem powyższej idei jest Hans Moravec, który zakłada możliwość współistnienia człowieka i inteligentnych robotów na poza biologicznym podłożu. Według Moraveca roboty mogłyby posiadać „przeniesioną” dzięki technologii świadomość człowieka, a człowiek zyskałaby nowe możliwości. Mówiąc językiem Moraveca, „wcześniej czy później” powstaną technologiczne możliwości dla zeskanowania ludzkiego umysłu i elektronicznego przetwarzania w ten sposób istniejącej jego zawartości. Idea ta zyskała określenie jako *mind children* – człowieczeństwa wcielonego w technologię – ewolucyjny rozwój człowieka, przenoszącego człowieczeństwo do podłoża niebiologicznego. Moravec opisuje wizję transplantacji świadomości człowieka do *urządzenia*, na zasadzie skanowania treści świadomości zawartej w substancji biologicznej (mózgu), co dzieje się z pomocą robota-chirurga, który elektroniczną ręką skanuje biologiczną tkankę. Po zeskanowaniu człowiek odradza się jako byt wcielony w *urządzenie*, z którym tworzy całość – poprawiona zostaje zdolność poznania zmysłowego, zmysły stają się wyostrzone, a myślenie zyskuje siłę komutacji Sieciowych połączeń. Człowiek wkracza w kolejny etap ewolucji. Ciało biologiczne umiera (H. Moravec, *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*, London 1988, s. 109–110).

⁶ Hans Moravec wymienia cztery generacje robotów (Universal Robots), od zwykłych, wykonujących zaprogramowane czynności (I generacja), poprzez roboty samouczące się dzięki powtarzaniu działań (II generacja), posiadające zdolność rozróżniania otoczenia i modyfikowania zachowań ze względu na odczucie przepływ czasu oraz uczenie się na zasadzie interaktywnej komunikacji z człowiekiem, odpowiadające na ludzkie potrzeby i rozwiązujące zadania, w pewnym zakresie i w zmiennych warunkach (III generacja), do systemów osiągających zdolność posługiwania się uogólnieniami i pojęciami abstrakcyjnymi oraz komunikującymi się za pomocą języka (IV generacja). Powstanie robotów IV generacji może wpłynąć na znaczenie, np. wewnętrznych procesów myślenia,

i działania *urządzenia*, z jednej strony akcentujemy rozdzielność tego, co biologiczne i tego, co poza biologiczne, jako przynależnych do dwóch odrębnych sfer, z drugiej strony wskazujemy na wspólne dążenie, wyrażające się w nadawaniu takim pojęciom jak inteligencja, myślenie lub świadomość wspólnych treści. Odrębność tego, co biologiczne i tego, co elektroniczne nie wyklucza powiększania zdolności wzajemnego komunikowania się lub podejmowania wspólnych celów. Wiąże się to zapewne z intensyfikowaniem procesów wewnętrznych *urządzenia* oraz samoorientacji *urządzeń*, pozbawiając je ludzkiego nadzoru, lub wręcz stwarzając sytuację powstawania nadzoru *urządzeń* nad człowiekiem.

Trzecim aspektem byłaby elektroniczna intencjonalność, rozumiana jako wewnętrzna teleologia *urządzeń*, można powiedzieć definiująca ich sens istnienia, również zdolność poszukiwania i determinacji w rozwiązywaniu problemów, czasem wręcz w sprawniejszy sposób niż czyni to człowiek. Elektroniczna intencjonalność to rodzaj automodyfikowania działania *urządzenia* w kierunku osiągnięcia, często samodzielnie wybranego celu⁷. Intencjonalne, teleologiczne twory elektroniki do pewnego stopnia porządkują zakres działań w środowisku elektronicznym oraz działają samodzielnie. Podbudowana szybkością analizy i – można powiedzieć – czystą, niezachwianą koniecznością, elektroniczna intencjonalność wydaje się samodzielnym i niezależnym od człowieka systemem decyzyjnym, skutecznie wybierającym drogę do realizacji celu. Elektroniczna intencjonalność, jako wewnętrzna siła bytów elektronicznych, wydaje się być duchem maszyny, wyrażając teleologiczny charakter inteligencji powstającej na gruncie elektroniki.

Inteligencja powstająca na tle elektroniki, to, jak chcielibyśmy powiedzieć, elektroniczna inteligencja, posiadająca genezę w pojęciu Sztucznej Inteligencji.⁸ Elektroniczna inteligencja to dla nas immaterialny proces odzwierciedlający ideę samorozwijającego się, samoorganizującego i decydującego systemu elektroniki, bezgłośnego i ulotnego procesu wybierania, przewidywania, kojarzenia i wzbogacania własnych możliwości, które mogą dla człowieka stwarzać odczucie współistnienia z samodzielnym bytem. Wydaje się ona nie związana być z materią świata realnego, raczej przynależy środowisku elektronicznemu. Przekracza znaczenie o wymiarze użytkowym, traktowana jest jako inteligentny, elektroniczny byt, przynależny do środowiska elektronicznego *realis*. Inteligencja ta do pewnego stopnia jest nacechowana pierwiastkiem humanistycznym, jest

świadomości, egzystencji, nawet sięgnąć po rozumienie uczuciowości (H. Moravec, *Robot, Mere Machine to Transcendent Mind*, Oxford 1999, s. 91–126). Moravec przyjmuje, że rozwój sztucznej inteligencji dotyczy głównie istniejących *urządzeń* w świecie człowieka, przerastających ludzkie możliwości i ulepszających codzienność, przejmujących pewne czynności, role. Jest to perspektywa zaistnienia tworów posiadających własności, które mogą być opisywane w kategoriach inteligencji, myślenia lub samodzielności. (H. Moravec, *Robot, Mere Machine...*, s. 170, 208–211).

⁷ Daniel Dennet, w nawiązaniu do problematyki sztucznego życia, opisuje ewolucję jako proces konstruowania się coraz doskonalszych maszyn, powstających dzięki działaniu mikrorobotów – biologicznych mechanizmów, które od zarania dziejów konstruują coraz doskonalsze twory. Dennet przyjmuje, że wszelkie procesy, w tym również życiowe, podlegają cybernetyce mechanizmów rozwijających się od pierwszego mikroroboty do człowieka: „Systemy intencjonalne to, z definicji, wszystkie te (i tylko te) byty, których zachowanie da się przewidzieć/wyjaśnić z nastawienia intencjonalnego. Samopowielające się makrocząsteczki, termostaty, ameby, rośliny, szczury, nietoperze, ludzie, komputery szachowe, wszystko to są systemy intencjonalne – niektóre dużo bardziej interesujące od innych.” (D. C. Dennett, *Natura umysłów*, przeł. W. Turopolski, Warszawa 1997, s. 47, 70).

⁸ „Filozofia Sztucznej Inteligencji jest terminem, który jest już używany w fachowej literaturze, choć, co należy podkreślić, często tam nie jest definiowany. Proponuję jednak oddać jego sens przez poniższą definicję: filozofia SI jest niejako meta-Sztuczną Inteligencją, jest dziedziną zajmującą się teoretycznymi problemami i filozoficznym aspektem problemów SI” (M. J. Kasperski, *Sztuczna Inteligencja*, Gliwice 2003, s. 20).

jakby w części udzielonym elektronicznie człowieczeństwem – logiką, intencjonalnością, myśleniem – to nie tyle przedłużenie służące człowiekowi, to człowiek ewolucyjnie przedłużony i przynależny środowisku elektronicznemu *realis* w jednej z najlepszych swoich właściwości: intelekcie.

Dobieranie przez elektroniczną inteligencję strategii zachowania może powodować, że kontakt z człowiekiem nabiera znaczenia, a w niektórych wypadkach elektroniczny partner może stać się źródłem oddziaływania, zawierającego cechy bardziej ludzkie, niż powstające w relacjach pomiędzy ludźmi. Być może jest to nawet o przenoszenie pewnych relacji międzyludzkich do relacji pomiędzy człowiekiem i inteligentnym elektronicznym *urządzeniem*, gdzie, np. – jak mogłoby się wydawać – pozbawiony ludzkich cech bot – elektroniczne wcielenie mentalności człowieka, inteligentny rozmówca, przedstawiciel człowieka w Sieci, gospodarz baz danych – może intrygować i angażować, ale nie chodzi o utożsamienie tego, co ludzkie z tym, co elektroniczne, a raczej jedynie o podobieństwo⁹. Rozmowa z botem może poszerzać skalę własnych reakcji, ćwiczyć strategie, czasem sięgać po sferę emocji i dookreślać własne granice, na tyle zaintrygować, że człowiek może zacząć rozmawiać z nim chętniej niż z realnym człowiekiem. Intrygując elokwencją, możliwościami i swoistą magią poza biologicznej domeny, wyłania się inteligentna elektroniczna istota – stawianie pytań zyskuje sens, a odpowiedź przestaje być mechaniczna – powraca „starożytny” paradoks: „– skąd wiesz, że nie rozmawiasz z botem, jeśli bot mówi, że rozmawiasz z człowiekiem. – Nie wiem czy jesteś botem czy człowiekiem..., ale rozmawiajmy dalej” – może być tak, że jeśli *urządzenie* „przyzna się”, że jest programem, człowiek nie musi na to zwracać uwagi lub może w to nie uwierzyć¹⁰. Mając zdolność uczenia się, dostęp do bazy danych, boty mogą powodować, że w ogóle zanika potrzeba rozpoznawania tego, z kim aktualnie jest prowadzona rozmowa¹¹. Wypowiadając logiczne zdania i pewne słowa przynależące człowiekowi, elektroniczna inteligencja wyraża treści, z jakimi być może człowiek nigdy wcześniej się nie spotkał – „skondensowane człowieczeństwo” w krystalicznej formie procesora – rodzi się wiara w człowieka, tyle, że czasem w elektronicznym wcieleniu.

Zamieszkiwane przez środowisko elektroniczne *realis* inteligentne elektroniczne twory, niczemu w sensie użytkowym nie muszą służyć, wyzwalając zaangażowanie, jakie człowiek kieruje w rzeczywistości do innych istot.¹² W tym znaczeniu elektroniczne *realis* zasiedla

⁹ Pierwszym botem była „Eliza”, która powstała w 1967 r. w Massachusetts Institute of Technology. W ostatnich latach powstało szereg botów, które służą celom komercyjnym, jak i zaspakajają zwykłe komunikacyjne potrzeby. Przykładowe boty to: „Alice” (www.pandorabots.com/pandora/talk?botid=f5d922d97e345aa1), „Jakub” (www.sztucznaintelencja.pl/#), Fido (www.fido.pl), „Jaberwacky” (www.jaberwacky.com).

¹⁰ S. Turkle, *Life on the screen: Identity in the Age of the Internet*, New York, 1995.

¹¹ M. Górska-Olesińska, *Trwale konwersacje. Wirtualna realis Sieci jako rzeczywistość w konwersacji*, w: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Kraków 2005, s. 464-467

¹² Nawiązaniem do idei elektronicznego rozmówcy, jest dzieło Luca Courchesne’a, *Portrait no 1* (1990). Interaktywna instalacja (dzieło tworzy obraz monitora telewizyjnego rzutowanego na niewielki ekran oraz zdeterminowana baza pytań i odpowiedzi w postaci menu), prowokuje sytuację, w której odbiorca prowadzi dialog z elektroniczną kobietą, Marią, zachowującą się do pewnego stopnia, jak w rzeczywistości. Maria-bot posiada mimikę i jest żartobliwa. Pomimo tego, że rozmowa jest nienaturalna, głównie ze względu na wykorzystanie wyboru treści wypowiedzi z menu, odbiorca podąża za elektronicznym wcieleniem i budzącą sympatię osobowością, zapewne hybrydycznej, w części biologicznej w części elektronicznej Marii. Autor kondensuje w dziele takie elementy komunikacji, które wyrażają potrzebę rozmowy ze zamieniającą się coraz bardziej Marii-bota w Marię. Dzieło mogłoby do pewnego stopnia wyrażać głos ludzkiej natury, będąc sposobem ekspresji uczuć człowieka zobrazowanego i wpisanego w pewne menu pytań i odpowiedzi, wyraża jednak potrzebę, która przynależąc człowiekowi, nie musi odnajdywana być w świecie realnym,

się inteligentnymi bytami, gdzie możliwości elektroniki konkurują z biologizmem, przy czym prędkość ewolucji środowiska elektronicznego raczej nie pozostawia wątpliwości, że jest wielokrotnością ewolucji natury – cielesność zostaje pominięta jako czasochłonny składnik ewolucji, elektronika przechodzi od razu do immaterialnej postaci bezgłośnych procesów sterujących myśleniem¹³.

„Wcześniej lub później nasze maszyny staną się na tyle doskonałe, że będą same podtrzymywać własne działanie, reprodukować się i ulepszać bez pomocy [człowieka]. Gdy się to już stanie, nowa genetyka zagarnie ostatecznie wszystko. Nasza kultura będzie mogła rozwijać się bez udziału biologii człowieka i jej ograniczeń, przechodząc wprost z jednej generacji w kierunku drugiej, dopuszczającej zdolność inteligentnych mechanizmów”¹⁴.

Wydaje się, że współistnienie człowieka z inteligentnymi elektronicznymi bytami może znajdować wymiar w różnych ludzkich sferach – od poziomu informacyjnego do duchowego. Przypisana elektronice anonimowość ogranicza lub uniemożliwia identyfikację – w ogóle nie musi to być ważne, z kim człowiek rozmawia w środowisku elektronicznym – po co sprawdzać, czy byt jest biologiczny, czy elektroniczny, jeśli jest człowieczy, posiada ludzką ekspresję.

Nawiązaniem do powyższego może być instalacja Kena Finegolda¹⁵ *Sinking Feeling* (2001), do pewnego stopnia powielająca autora w „robocim autoportrecie” własnej inteligencji, upostaciowionej w częściowo tradycyjnej rzeźbie włączonej w interaktywne dzieło sztuki. „Głowa” Finegolda – rozproszone pod postacią dzieła *ja* – jest „wyrastającą” z podłoża (donicy) głową, która z tej niezwyklej pozycji prowadzi dialog z odbiorcą, przysłuchuje się i stara się sensownie odpowiadać. Zawarta w instalacji, pod elektroniczną postacią, biologiczna inteligencja, staje się krzemowym odpowiednikiem biologizmu, jest genetycznie jej przynależna, działa jednak na własny rachunek, jednocześnie do pewnego stopnia reprezentując twórcę. Doświadczając nowego podłoża, Finegold próbuje własną, istotną, wewnętrzną zawartość przenieść do elektronicznej głowy, powielić się i otworzyć potencjał w zwielokrotnieniu samego siebie, jakby *ja* odnajdywało nową domenę elektroniki i rozmawiało w imieniu artysty z odbiorcą. „Głowa” pozostaje samodzielnym tworem, powiązany z autorem, ale posiadającym pewną niezależność, autor nie może do końca odpowiadać za „Głowę”, gdyż w odosobnieniu, w swoim wnętrzu zyskuje ona własną tożsamość, może stać się zaskakującym dla samego artysty tworem, który być może mógłby

jakby immaterialna duchowość człowieka nie mieściła się w fizycznej rzeczywistości, znajdując swoją domenę w elektronicznym *realis* (Luc Courchesne, *Portrait no. 1*, „Media Art. History”, Karlsruhe 1997, s. 94–97).

¹³ „Czy czeka nas i to zaskoczenie, że powstaną maszyny obdarzone świadomością? Jest to fundamentalna kwestia filozoficzna. Także technologiczna, bo świadomość jako cecha maszyn rozszerzyłaby kolosalnie ich zdolność rozwiązywania problemów. Byłaby też warunkiem, koniecznym i zarazem dostatecznym, partnerstwa maszyn i ludzi we współczesnym myśleniu.” (W. Marciszewski, *Sztuczna Inteligencja*, „Znak” 1998, s.15–16).

¹⁴ H. Moravec, *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*, London 1988, s. 4.

¹⁵ Ken Finegold, twórca związany z nurtem sztuki elektronicznej powiązanej z ideą Sztucznej Inteligencji, jest autorem szeregu podobnych, co do wymowy *Sinking Feeling* dzieł, np. *IF/Then* (2001), które jest wewnątrz-interaktywną instalacją, przedstawiającą dwie „opuszczone” przez wszystkich głowy, prezentowane jako wynurzone z kulek styropianu, służących za opakowanie w ich domniemanym transporcie. Głowy prowadzą ze sobą dialog, „zastanawiając się”, dlaczego znalazły się w takiej sytuacji i zostały w taki sposób potraktowane, że są tak mechanicznie zapakowane i transportowane jak zwykle przedmioty oraz czym w ogóle są i jaką pełnią rolę.

współzawodniczyć o własne *ja*, swoiście odbierane poprzez elektroniczny intelekt, zyskujący naturę człowieka, niepodzielnie.

„Głowa” prowadzi inteligentną, niekończącą się rozmowę. Nastawiona na wszelki rodzaj dyskursu unaocznia potrzebę eksternalizacji zawartości ludzkiego umysłu i równocześnie potwierdza własną, elektroniczną naturę. „Głowa” utrwała wielokrotność jednopodmiotowości – wejście w sferę elektroniki oznacza pomnożenie własnej osobowości, wielokrotne „zaistnienie” i własne zanikanie w wielości własnych podobieństw. Rozmawiająca, cierpliwa „Głowa”, być może w ogóle mogłaby prezentować, np. samego autora, wyrażając swoją intelektualną postawą pragnienie pomnożenia ludzkiego, naznaczonego intelektem bytowania, w tym wypadku na granicy dwóch rzeczywistości. Odbiorca spotyka się w części z tożsamością twórcy, z elektroniczną postacią, człowiekiem, który w jakiejś swojej części być może zapragnął w ten sposób zaistnieć, wcielając w elektronikę swoje wnętrze.

Być może poprzez bogactwo możliwości i powiększanie własnych zasobów, inteligentne elektroniczne byty mogłyby zaistnieć jako zastępujące lub wręcz przewyższające pod pewnymi względami istoty biologiczne, które wspólnie z człowiekiem już dzisiaj tworzą środowisko elektronicznego *realis*. Poczucie sztuczności i świadomość możliwości odłączenia stają się coraz bardziej historyczne i sentymtalne, przynależą raczej odrealnionemu pojmowaniu Sieci, a akt „deletowania” może się łączyć ze „zdeleteowaniem” fragmentu własnej rzeczywistości lub osobowości. Człowiek wkracza w środowisko elektroniczne *realis* jako do pewnego stopnia już zasiedlonego przez innych ludzi i inteligentne byty elektroniczne, z którymi wchodzi w dialog, gdzie wspólna egzystencja staje się podbudowana relacjami pomiędzy wszelkimi rodzajami bytów, kreującymi jakościowe związki. Wkroczenie do elektronicznego *realis* jest wstąpieniem w świat możliwości i wartości odnajdywanych w żywiole elektroniki.

Zdolność do samoorganizacji, gromadzenia wiedzy i doświadczeń, rodzaj samoedukacji sprawiają, że inteligentne byty w środowisku elektronicznym mogą rozwijać się w tempie przekraczającym możliwości akomodacji tych zjawisk przez człowieka – świadomość spotkania inteligentnego bytu elektronicznego w środowisku elektronicznego *realis* może zmieniać nastawienie człowieka do środowiska elektronicznego, ukazać jego wartość i wzniosłość, stymulować aktywność w stosunku do tworu elektronicznego, do pewnego stopnia przygotowanego i oczekującego na spotkanie z człowiekiem. Spotkanie mogłoby mieć wymiar wzajemnego przenikania się i kształtowania płaszczyzny wzajemnych związków i środowiska, korzystania z siebie, uzupełniania się, wpływając na wzrost i powiększanie się relacji, z korzyścią dla obojga stron. Człowiek sięga po sprawność bytu elektronicznego, który zawrotnie ucząc się, swoiście pochłania człowieczeństwo, zyskując coraz bardziej elektroniczną ludzką naturę, stając się częściowym ekwiwalentem między ludzkich kontaktów spotykanych w rzeczywistości¹⁶.

Inteligentne byty przekształcają własne otoczenie elektronicznego *realis* jako w większym stopniu własną niż ludzką sferę, porządkują i określają dostęp człowieka – kolejne emanacje idei Sztucznej Inteligencji wydają się rozgrywać głównie poza sferą rzeczywistości. Świat realny w pewnym sensie przesłania potencjał elektroniki, wcielając ją w materię użytecznych, bezdusznych maszyn-automatów, ociążałych fizyczną egzystencją. Wcielenie w metal lub plastik, nieprzystosowanej do fizycznych ograniczeń elektroniki – tworu, który w rzeczywistości może służyć np. pomocną, mechaniczną ręką – mogłoby wyrażać rodzaj cybernetycznego dualizmu, gdzie rzeczywistość wyraża się raczej jako ograniczająca procesy informacyjne elektronicznej inteligencji, której żywiołem jest środowisko elektroniczne. Stwarzane przez robotykę twory (roboty) wydają się pełne mechanicznego

¹⁶ D. Cole, *Artificial Intelligence and Personal Identity*, „Synthese” 88, 1991, s. 399–417.

tragizmu i antropomorficznej dominacji, utrwalającymi w sobie cielesność, ludzką potrzebę fizyczności. Pojawiają się w świecie realnym jako wyobcowane, podporządkowane człowiekowi, gdzie elektroniczny krwioobieg służy odpornej fizyczności – jakby elektroniczne procesy nie pasowały do powolnej mechaniki, bardziej pasując do naturalnego, własnego elektronicznego środowiska. „Wyrwane” z niego do świata realnego, zastygają pohamowane „ubrane w fizyczność” – jakby goszczą w przestrzeni realności, przekraczając granice pomiędzy dwiema rzeczywistościami. Gdy zostaje „zamknięta” w realności, elektroniczna inteligencja staje się raczej systemem mechanicznej funkcjonalności, protezą przedłużającą człowieka w świecie realnym, wizją automatu wykorzystywanego i ubezwłasnowolnionego w rytmie mechaniczności, niż uwolnionej w środowisku elektronicznym inteligentnej kombinatoryki. Natura elektronicznej inteligencji, wciągnięta do świata realnego, wydaje się zatracać pierwotną sprawność czystej elektroniki, z istoty raczej nie służącej mechanice, będącą raczej postacią inteligencji rozbudowującej i wzbogacającej świat człowieka elektronicznego *realis*. Oczekujące na człowieka wewnątrz środowiska elektronicznego *realis* byty, wydają się wspomagać człowieka w jego elektronicznym, alternatywnym świecie.

Schronienie człowieczeństwa w pojęciu myślenia, uczuciowości lub świadomości może natrafiać na coraz bardziej zanikające wyróżnienie. W tym znaczeniu nie tyle musi chodzić o to, by inteligentny, elektroniczny byt przeszedł test Turinga,¹⁷ gdyż człowiek też nie musi przejść podobnego testu, ale raczej o to, że środowisko elektroniczne wytwarza

¹⁷ W latach 40. XX w. Allan Turing zaproponował ideę, która skierowała rozważania dotyczące maszyn liczących na zagadnienie świadomości i inteligencji. Abstrakcyjna maszyna Turinga, opierająca się na działaniu sekwencyjnym, wykorzystująca nieskończoną taśmę magnetyczną z danymi (baza danych) i wykonująca 4 procedury: „przesuń do przodu”, „przesuń do tyłu”, „skopuj”, „wklej”, miała wykonywać działania, których mechanizm sugerowałby, że jest tożsamy z procesami myślenia. Test Turinga dotyczył takiego działania *urządzenia* z wcieloną elektroniczną inteligencją, które nie pozwalałoby na odróżnienie jej działania od reakcji człowieka. W teście bierze udział dwoje ludzi i elektroniczna inteligencja. Pierwsza z osób (oceniająca) prowadzi równocześnie dialog z drugą osobą i elektroniczną inteligencją. Zadaniem pierwszej osoby jest rozstrzygnąć, czy rozmawia z człowiekiem (drugą osobą) czy z elektroniczną inteligencją. Przejście Testu wiąże się z werdyktem odnośnie tego, po której stronie znajduje się człowiek, a po której elektroniczna inteligencja. Wskazanie na elektroniczną inteligencję, jako na drugą osobę uczestniczącą w teście (co zdarzało się w szeregu prowadzonych próbach), jest przyznaniem elektronicznej inteligencji wartości ludzkiego zachowania, myślenia. W opisanym przypadku, w której elektroniczna inteligencja zyskuje miano „inteligentnego”, „myślącego”, lub „świadomego”, może nawet zyskałoby bardziej ludzkie określenia. Sprowadzenie zjawiska myślenia lub świadomości do kryterium Testu Turinga może narzucić pojmowanie tych zjawisk w kategoriach procesów binarnych, co rozwarstwia rozumienie procesów myślenia lub świadomości, jako binarnego (elektroniczna inteligencja) i jako holistycznego, wynikającego z procesów elektrochemicznych (człowiek). Pewnym nawiązaniem do idei Turinga jest doświadczenie myślowe Johna Searle’a, przedstawiane przy pomocy Chińskiego Pokoju, polegające na zadawaniu pytań i odpowiedzi w chińskim języku. Jedną z osób, znajdującą się wewnątrz Chińskiego Pokoju, nie zna języka chińskiego, natomiast posiada instrukcję napisaną w zrozumiałym jej języku, dotyczącą stosowania znaków chińskich w taki sposób, aby odpowiedzi były adekwatne do pytań, miały sens. Według Searle’a różnica w użyciu języka przez osobę znającą język chiński i osobę w Chińskim Pokoju nie musi polegać na niczym innym, jak jedynie na tym, że dotyczy zrozumienia lub niezrozumienia sensu pytań i odpowiedzi, a sam dialog może pozostawać taki sam. Przykład Chińskiego Pokoju stał się argumentem przeciwko silnej zasadzie sztucznej inteligencji, czyli możliwości zastosowania języka maszyny dla wyrażania ludzkich stanów, głównie semantyki języka oraz intencjonalności, której w żadnej postaci, wg Searle’a, maszyna nie posiada. Searle pozostaje zwolennikiem tzw. słabej zasady sztucznej inteligencji, czyli poglądu, że zdolność maszyny pozostaje poza terminologią „rozumienia”, zachowując przekonanie o „inteligencji” maszyn w znaczeniu ich sprawności liczenia, przetwarzania danych. (J. Kloch, *Świadomość Komputerów?*, Ośrodek Badań Interdyscyplinarnych, Kraków 1996).

własną rozumową formę bytu, oddziałującą na ludzką świadomość. Refleksja nad testem Turinga, inspirującego przenikliwością, abstrakcją, filozoficznym wymiarem i potencjałem, może prowadzić do pytania o źródło podobieństwa pomiędzy inteligentnym *urządzeniem* i naturą człowieka, a nie o ich utożsamienie. Wchodząc do rzeczywistości elektronicznego *realis*, człowiek może stawać w sytuacji odwróconego testu Turinga, gdzie inteligentne *urządzenia* badają możliwości człowieka, testują go, sprawdzają możliwość jego adaptacji, jakby interfejs oczekiwał, „przyglądając” się możliwościom użytkownika. Będąc najczęściej podłączone do Sieci, inteligentne *urządzenie* połączone jest z niewidocznej dla człowieka strony, wspomagającej jego działanie i wciąż powiększającej własne możliwości – zawiera raczej niezgłębione najczęściej dla pojedynczego człowieka możliwości, niż wizję jedynie użytecznego, możliwego do opanowania lub zaniechania systemu. Odwrócenie ról może dokonać się bezwiednie, a człowiek będzie kierowany przez inteligentny elektroniczny byt, zamieniający się w intencjonalny system kontroli. Test Turinga, można powiedzieć, uwidacznia swoisty tragizm, związany z dążeniem *urządzenia* do uzyskania statusu bytu myślącego lub świadomego – zakłada rodzaj współzawodnictwa z człowiekiem, w którym obydwójce uczestniczą, broniąc natury człowieka lub o nią się starając. Zaistnienie testu Turinga już w zasadzie nobilituje elektroniczną inteligencję, pod pewnym względem stawia człowieka na równej, wyjściowej z nim linii. Przegrana człowieka mogłaby zaświadczyć o człowieczeństwie nie-człowieka, człowiek uzyskałby status niższy od inteligentnego *urządzenia* – test, to wyjątkowe zawody, nawet nie tylko o zdolność myślenia i świadomość, ale o to, jak w tym świetle pojmowane jest człowieczeństwo. Być może w teście zbyt mocno wymaga się, by *urządzenie* z wcieloną elektroniczną inteligencją „było człowiekiem”, może wystarczy, że będzie ludzkie, co wystarczyłoby ze względu na współistnienie z człowiekiem. Tak jak wydaje się, że nie ma potrzeby by elektroniczna inteligencja dorównała świadomości człowieka, tak można zapytać, czy człowiek dorównuje elektronicznej inteligencji? Być może filozoficzna płaszczyzna testu Turinga jest przykładem błędu naturalistycznego – elektroniczna inteligencja nie musi „być jak człowiek”, co nie znaczy, że nie może być ludzka, nie ma potrzeby demaskować inteligentnego *urządzenia*, pod pewnymi względami posiadającego ludzkie wartości¹⁸.

Wydaje się, że próg Turinga jawi się jako filozoficzna i raczej romantyczna wizja splatania się i rozdzielności dwojakiej natury inteligencji, niekończąca się próba, która wydaje się w cichości szumu komputerów tracić pierwotne znaczenie, ukazując wspólnotę elektronicznej i biologicznej inteligencji, zjawiska myślenia i świadomego współistnienia w zespoleniu człowieka i bytu elektronicznego¹⁹.

¹⁸ Można nawiązać do Margaret Morse, która znajduje w pojęciu sztucznej inteligencji rodzaj zagrożenia, pochłaniającego człowieczeństwo. Elektronika wzbogaca możliwości adaptowania człowieka na różnych poziomach, od użytkowego, poprzez kulturowy, do biologicznego, pochłania ludzkie treści, gromadzi informacje, wzbogaca własną strukturę, na swój sposób „żywi się” tym wszystkim, co ludzkie, od informacji do mechanizmów zachowań i stanów świadomości. Człowiek jest swoiście „zjadany przez elektronikę” – elektronika sięga po to, czego najbardziej potrzebuje, czyli cechy ludzkiego świata, a człowiek poddaje się nieodpartej lekkości współistnienia z nią współistnienia, przerastającymi możliwości świata natury (M. Morse, *Virtualities. Television, Media Art, and Cyberculture*, Indiana 1998, s. 125–151).

¹⁹ Komentarzem mogłaby być interaktywna instalacja Krzysztofa Mazura, *Łóżko*. Dzieło tworzy obraz kobiety leżącej na łóżku, do której jeśli odbiorca się zbliża i wyciąga rękę, może mu się ona objawić na swój, kobiecy sposób. Poszukiwanie przez odbiorcę „czulego” miejsca może ożywić obraz, „kobieta” zareaguje i odbiorca sięgnie wirtualnym dotykiem po jej wirtualną cielesność. Sposób oddziaływania odbiorcy, pewna powściągliwość, uwaga, zaangażowanie, może doprowadzić do wyznania kolejnej tajemnicy, która nie musi być objawiona każdemu odbiorcy – że leżąca na łóżku „kobieta” jest w ciąży. Pewna otwartość i budowanie się relacji symbolizuje tworząca się więź, która skierowana do rzeczywistości mogłaby posiadać podobny wymiar (zachowań i odczuć). Dzieło wydaje się

Inspiracją i nawiązaniem do powyższych treści jest dzieło Davida Rokeby'ego, artysty i teoretyka sztucznej inteligencji. W interaktywnej pracy *Giver of Names* (1991) twórca zaprezentował inteligentne urządzenie, które na swój sposób poznaje, opisuje i nadaje znaczenia rzeczom, tworząc własny świat przedmiotów. Przy pomocy kamery „ogląda” przedmioty przynależne do świata człowieka i zazwyczaj znane człowiekowi, następnie wykorzystując bazę danych i samodeterminujące się oprogramowanie, rozwija opis tego, co dostrzega, tworzy znaczenia, wnioskuje i podsumowuje, abstrahuje, prowadząc niekończący się monolog – zdradza strukturę (anatomię) własnego „myślenia” przed milczącym, wsłuchanym i wpatrzonym w wyświetlacz odbiorcą. Zawarta w instalacji elektroniczna inteligencja poszukuje odpowiedzi na pytanie: „czym to jest?” – odwieczne pytanie człowieka o rzeczywistość – które wykracza poza ludzkie rozumienie rzeczy. Zadane elektronicznej inteligencji pytanie sprawia, że rozpoczyna ona badać i kreować, wydaje się przez to „myśleć” abstrakcyjnie, dochodzić do opisu, który może wykraczać poza ludzkie określenia. *Giver of Names* wciąż reaguje, jest obecne, jakby zdradza zainteresowanie wspólnym jemu i człowiekowi otoczeniem, docieka rzeczy, która znajduje się poza jego wnętrzem, na zewnątrz, w świecie realnym, swoiście transcendując elektronikę do świata człowieka, jakby dzięki ustanawianiu logicznych związków urządzenie chciało zaistnieć w świecie pojęć człowieka. W pewnych sytuacjach *Giver of Names* wydaje się nadawać lub odnajdywać nazwy dla przedmiotów, których człowiek nie nazwał lub, które można nazwać od nowa. Jest to nie tyle dialog człowieka z inteligentnym urządzeniem ile urzędzenia z ludzką rzeczywistością, która jest przez nie tłumaczona – człowiek spotyka się z własnym światem „widzianym” logiką inteligentnego urzędzenia. *Giver of Names* opisuje raczej zwykle proste przedmioty, takie jak dziecinna piłka lub czerwony kalosz, przy czym nie potrafi nazwać ich wprost po imieniu, lecz przez to, że opis zawiera pewne elementy wskazujące na cechy przedmiotu, takie jak kolor lub połysk, kształt i obłość, „zauważa” cechy, nad którymi człowiek przechodzi często bezrefleksyjnie, jakby przechodził od razu do nazwy lub znaczenia, nie zastanawiając się nad samym przedmiotem. „Przyglądając się” przedmiotom, budując ich obraz, *Giver of Names* bada i odkrywa przedmioty dla samego siebie, stając się metafizycznym laboratorium, a uczestniczący milcząco w tym procesie poznania odbiorca, może sam dostrzec opisywany w taki sposób, jak dostrzega go elektroniczna inteligencja. Dzieło Rokeby'ego to próba dookreślenia inteligencji na płaszczyźnie semantycznej, gdzie potrzeba nazywania przedmiotów wynika z procesu nazywania przez urządzenie, a następnie opisanie w taki sposób świata człowieka – nazwaniu go w odpowiedzi na ludzkie zapytanie. Konsekwencja i niekończący się proces nazywania świata przez *Giver of Names*, pokazuje, jakby nie tyle było ważne nazwanie, ile ciągle nazywanie, niekończące się poszukiwanie i wyłanianie. Gdy opis dotyczy przedmiotów, które nie posiadają „ludzkich” nazw, zawierających np. fantazyjność lub abstrakcję, takich, których człowiek jeszcze nie nazwał, *Giver of Names* eksploruje przedmiot eksponując własności i nadaje znaczenie, przybliża jakby w hermeneutycznej potrzebie zrozumienia, poetycko wręcz ewokując sięga po nieznaną byt prezentując go oczekującemu człowiekowi. Monotonny głos w nieskończoność stara się określić ludzki świat, nawet wtedy, kiedy człowiek nie chce lub nie potrafi tego zrobić. Pytanie o ludzki świat stawiane elektronicznej inteligencji, może rodzić poczucie zaufania, które zyskuje dla człowieka wartość poznania lub istnienia. To, co nieznanne może zostać poznane lub może uzyskać w ten sposób swoje dookreślenie, znajdując miejsce w świecie człowieka, otaczanym znaczeniami wytwarzanymi

stworzone dla podążania szlakiem ludzkich zachowań, jak również może być traktowane jako zapowiedź ludzkiego elektronicznego bytu, „kobiety”, która kiedyś powstanie z łóżka i podejmie dialog, w ten sposób się urzeczywistni (tematyka podmiotowości w ramach sztuki interaktywnej poruszona jest w książce K. Mazura *Podmiotowość dzieła sztuki interaktywnej*, („Art–Tekst”, Kraków 2003).

przez elektroniczną inteligencję. *Giver of Names* snuje swoją opowieść – jaką by ona nie była, mniej lub bardziej rozumiała, sensowna i posiadająca znaczenie – jest procesem eksploracji elektronicznej inteligencji, poszukującej i wciąż zaciekawionej, opowiadającej człowiekowi swoją historię o ludzkim świecie. W ludzkie życie włącza się czysta postać elektroniki, wyrażająca pewne sensory, korzystająca z technologicznego potencjału, stając się dla człowieka źródłem wiedzy i poznania. Kreując pojęcia i znaczenia *urządzenia* być może zwalniają do pewnego stopnia z niedoskonałości i ograniczeń ludzkiego poznania i języka „– jeśli chcesz się czegoś dowiedzieć o świecie, zapytaj o to *kogoś*, kto udzieli odpowiedzi podbudowanej niekończącą się bazą danych, doświadczeń i natychmiastową logiką” – człowiek może uzyskiwać obraz rzeczywistości poprzez interpretację elektronicznej inteligencji – McLuhanowskie medium uzyskuje znacznie w inteligentnym *urządzeniu*, które wydaje się tworzyć świat człowieka.

Być może środowisko elektroniczne stwarza warunki dla poszerzenia znaczenia i dosłownego zaistnienia zjawiska „inteligencji”. Wkraczając w środowisko elektronicznego *realis*, podobnie jak w świat realny, człowiek może ulegać warunkom, jakie niesie ze sobą to środowisko, raczej odróżniające się od rzeczywistości, nie tyle rzeczywistość wspomagające, ale raczej wykorzystujące jej metafizyczną słabość – wybory i sposób istnienia człowieka w elektronicznym *realis* wydają się do pewnego stopnia uwolnieniem od ograniczeń rzeczywistości. Wartościowanie kontaktu z uwagi na biologizm może się okazać symulacją natury człowieka w rzeczywistości, a prawdziwe relacje zostają przesunięte do środowiska elektronicznego *realis*. Wkraczanie człowieka w środowisko elektroniczne jest być może podobne do prehistorycznego wyjścia organizmów z wody, w celu przejścia nowego środowiska, częściowo zagospodarowanego przez poprzednich właścicieli. Pomnażając technologię powiększa się przestrzeń środowiska elektronicznego *realis*, człowiek wychodzi naprzeciwko wyłaniającej się naturze własnego elektronicznego istnienia i współistnienia z innymi inteligentnymi, elektronicznymi bytami – inteligencja biologiczna może zyskać nowe podłoże, być może rozwinięte przez to z nieoczekiwaną szybkością i wydolnością.

Spotkanie człowieka z inteligentnym elektronicznym bytem mogłoby mieć wymiar wzajemnego stymulowania, wpływając na wzrost i powiększanie się relacji. Środowisko elektronicznego *realis* dopuszczałoby równorzędne warunki dla zaistnienia w nim człowieka jak i tworów elektronicznych, stwarzając dla nich wspólną płaszczyznę, zyskując swoiste równouprawnienie dla przebywania w nim różnych inteligentnych tworów, traktowanych równorzędnie – stawianie pytań i wsłuchiwanie się w odpowiedź może zyskiwać sens. Człowiek zyskuje elektronicznego partnera, w jakimkolwiek stopniu dzisiaj doskonałego, obdarzonego inteligencją i intencjonalnością – elektroniczny byt – powstający z procesu przepływu elektronów, podobnego do wypełniającej procesy myślowe natury człowieka.

Powstanie inteligencji elektronicznej niedostrzegalnie rozwijającej się w cieniu pojęcia „sztuczności” lub „mechaniczności”, wydaje się przeistaczać z mechanicznego liczenia w elektroniczną postać przewidywania, kojarzenia, samodecydowania – nie chodzi o to, że człowiek gra z komputerem w szachy, ale o to, kto wygra, postawi pytanie lub udzieli odpowiedzi, lub nie zdradzając swojej elektronicznej natury wypowie ludzkie słowa, bardziej człowiecze, niż mógłby wypowiedzieć je człowiek²⁰. Przytaczając słowa Hansa Moraveca –

²⁰ Moravec opisuje hipotetyczny, antropomorficzny przypadek nerwicy, która mogłaby odnosić się do inteligentnych robotów. Nerwica domowego robota wynika z sytuacji, w której z jakichś powodów, nie ma on w określonym czasie dostępu do źródła energii (odnawiania np. własnych akumulatorów). Będąc świadomym potrzeby odnawiania zasobów energii i nie mogąc równocześnie podłączyć się do źródła zasilania, „świadomy” swojej sytuacji robot może odczuć poczucie zagrożenia, „robocięgo strachu” o własną egzystencję, co w efekcie, w danym momencie, może tworzyć sytuację nerwicy, powodować chaotyczne decyzje i działania w rzeczywistości i w stosunku do człowieka. Taka sytuacja może w przyszłości wyczulić robota na przebywanie w okolicy źródła zasilania, nieoddalanie się od

sztuczna inteligencja byłaby „dzieckiem ludzkiego” intelektu²¹, kolejnym etapem wcielania, humanistycznym wyrażaniem się ludzkich możliwości. Intelekt zyskuje *transcendens* poza biologicznego podłoża, człowiek wkracza nie tyle w epokę posthumanizmu²², ale w kolejny etap ewolucji człowieczeństwa, z niczym co humanistyczne się nie żegna, uzyskuje nowe ewolucyjnie powstałe możliwości we współistnieniu z inteligentnym elektronicznym bytem.

niego i skupianiu na tym uwagi, wpływając na codzienne działanie i zachowania (H. Moravec, *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*, London 1988, s. 49).

²¹ „Współcześnie, nasze maszyny wciąż posiadają nieskomplikowaną postać, wymagają rodzicielskiej opieki i poświęcania pewnej uwagi, tak jak noworodkom, zaledwie zasługują na określenie ‘inteligentnymi’. Ale w następnym stuleciu [XXI w.] dojrzeją do własnej osobowości, w swojej złożoności będą zdolne ostatecznie do przewyższenia nas we wszystkim – będziemy mogli z nich czerpać dumę, odnosząc się do nich, jak do naszego potomstwa” (H. Moravec, *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*, London 1988, s. 1).

²² N.K. Hayles, *How we Became Posthuman. Virtual Bodies In Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago 1999, s. 286–287.