

*Lech M. Nijakowski*  
(Uniwersytet Warszawski)

AI VS HS, CZYLI OBAWA PRZED KOLEJNĄ DETRONIZACJĄ.  
O ZŁOŚLIWYCH SZTUCZNYCH INTELIGENCJACH,  
KTÓRE *HOMO SAPIENS* NĘKAŁY

Sztuczna inteligencja (AI – *Artificial Intelligence*<sup>1</sup>) jest przedmiotem wielu tekstów kultury popularnej. Dynamiczny rozwój elektroniki, informatyki czy robotyki nie zahamował, ale podsycał zainteresowanie mniej lub bardziej fantastycznymi fabułami, w których sztuczne inteligencje zdobywają samoświadomość i albo próbują ludzkość uzdrowić, albo zgładzić. Tym, co daje się zauważyć w większości tekstów poświęconych AI, jest obawa przed kolejną detronizacją. Teoria Mikołaja Kopernika pozbawiła nas statusu mieszkańców centrum wszechświata. Karol Darwin umieścił nas – stworzonych przeciw obraz i podobieństwo wszechmocnego Boga – w długim łańcuchu ewolucji, w którym naszymi bliskimi krewnymi okazały się szympansy. Zygmunt Freud pokawałkował naszą „duszę”, ukazując wagę nieświadomych sił i procesów, które zniewalają naszą racjonalność. Mimo tych ciosów zadanych naszemu gatunkowemu narcyzmowi nadal mogliśmy się chwalić wielkim mózgiem z jeszcze większą inteligencją i unikatową samoświadomością. Czy tego powodu do samozadowolenia także mamy zostać pozbawieni?

Badając teksty kultury popularnej, możemy powiedzieć coś ważnego o społeczeństwach, które te teksty produkowały i konsumowały. Kultura popularna stała się reprezentacją zbiorowej świadomości i „nieświadomości”, poprzez jej postaci, fabuły i zdarzenia ludzie myślą często o sobie i otaczającym ich świecie. Aby strategia ta była płodna poznawczo, niezbędne jest spełnienie kilku warunków. Po pierwsze, trzeba analizować duże próby zróżnicowanych tekstów – termin ujmowany tu w szerokim, semiotycznym sensie. Nie można się ograniczyć do powieści, równie ważne są filmy, komiksy, gry komputerowe czy internetowe portale fanowskie. Prawda kultury popularnej ujawnia się bowiem w ujęciu całościowym, w systemie powiązanych ze sobą tekstów, a nie w izolowanym dziele<sup>2</sup>. Znaczenie tego ujęcia wzmacnia współczesny obieg kultury masowej, w którym trudno

---

<sup>1</sup> W Polsce używa się także akronimu SI. W artykule będę się konsekwentnie posługiwał bardziej rozpowszechnionym skrótowcem AI.

<sup>2</sup> Szerzej: L.M. Nijakowski, *Popularne postapokalipsy późnej nowoczesności*, w: P. Kowalski (red.), *Mit, prawda, imaginacja*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2011, s. 243–269; P. Jezierski, *Siła strachu*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2012.

mówić o wyraźnym podziale na gatunki (bardziej adekwatna wydaje się kategoria *setting* – osadzenia fabuły w określonym świecie wyobrażonym), zerwany został tradycyjny łańcuch homogenizacji (powieść, jej ekranizacja, stworzenie na tej podstawie gry komputerowej lub komiksu itp.), autorstwo zaś ma często charakter kolegialny i związane jest z oddolną twórczością fanów (*fan fiction*)<sup>3</sup>, zależącą silnie od e-folkloru i wtórnej oralności<sup>4</sup>. Po drugie, należy analizować dzieła masowo konsumowane, niezależnie od ich poziomu artystycznego (ocenianego przez eksperta). Nawet jeśli twórcy – świadomie lub bezrefleksyjnie – powielają toposy „kultury elitarniej” (mam na myśli wewnętrzne kryteria pola artystycznego w rozumieniu Pierre’a Bourdieu) czy tradycyjnej, to ważne są reprezentacje powszechnie wybierane przez konsumentów. Błędem jest ograniczanie się do dzieł nam bliskich, ale na swój sposób elitarnych i orzekanie na tej podstawie o nastrojach społecznych. Po trzecie, należy w miarę możliwości jasno określić zasady interpretacji, tak aby nie wpaść w pułapkę nadinterpretacji. W tym zakresie nie ma konsensusu między badaczami, a dyskusje dotyczą fundamentalnych kwestii, w tym rozumienia tekstu, znaczenia czy intencji komunikacyjnej<sup>5</sup>.

Ze względu na ograniczoną objętość tego tekstu skupię się przede wszystkim na przeanalizowaniu filmów, w miarę konieczności odwołując się do innych dzieł<sup>6</sup>. W świetle wyrażonego wyżej postulatu może się to wydawać niezrozumiałe, ale badania prowadziłem, biorąc pod uwagę różnego typu teksty i wnioski wyciągnięte z analizy dużej próby nie różnią się zasadniczo od tych wyciągniętych z interpretacji samych filmów. Ponadto jest to o tyle uzasadnione, że film jest dziś najważniejszym typem tekstów kultury popularnej i doskonale zaadaptował się do nowej rzeczywistości po rewolucji internetowej i cyfrowej, bez problemu reprodukując się w ramach hipertekstów. Tym samym można mówić – moim zdaniem – o trwałości fenomenu, który Norman K. Denzin określił jako społeczeństwo kina<sup>7</sup>.

Choć od dzieł kultury popularnej trudno oczekiwać stosowania precyzyjnej siatki pojęciowej, to jednak należy poczynić kilka wstępnych uwag. Android to robot, którego kształt przypomina – lepiej lub gorzej – ludzkie ciało (np. Dawid w filmie *Prometeusz*). Cyborg to organizm, który łączy procesy biologiczne z mechanicznymi i elektronicznymi (np. Robocop). Sztuczna inteligencja zaś – w wielkim uproszczeniu – to inteligentny program, który jest w stanie pełnić wiele funkcji ludzkiego umysłu (myśleć, a nie po prostu zachowywać się, jakby myślał). Może działać na bardzo różnych nośnikach – rozbudowanej serwerowni, w „ciele” robota, w tym androida, albo po prostu opierając się na globalnej sieci tele-

<sup>3</sup> Por. D. Jankowiak, *Fan fiction – wolność czy samowola? Między własnością intelektualną, twórcą a miłośnikami*, w: K. Kowalczyk, J. Płoszaj (red.), *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem*, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”, Wrocław 2014, s. 41–52.

<sup>4</sup> Por. M.J. Koven, *Folklore Studies and Popular Film and Television: A Necessary Critical Survey*, „The Journal of American Folklore” 2003, Vol. 116, No. 460, s. 187–189.

<sup>5</sup> Por. U. Eco, *Nadinterpretowanie tekstów*, w: U. Eco, R. Rorty, J. Culler, Ch. Brooke-Rose, *Interpretacja i nadinterpretacja*, przeł. T. Bieroń, Wydawnictwo Znak, Kraków 1996.

<sup>6</sup> Ponieważ zestawienie filmów jest ważną informacją o charakterze próby, umieszczono ją na końcu tekstu. Filmografia stanowi podstawę uogólnień zawartych w tekście, w którym przywoływane są skrócone informacje o poszczególnych (nie wszystkich) dziełach.

<sup>7</sup> Por. N.K. Denzin, *The Cinematic Society. The Voyeur’s Gaze*, SAGE Publications, London – Thousand Oaks – New Delhi 1995.

informatycznej (jak Skynet). Oczywiście, poszczególne filmy posługują się tą terminologią albo nieprecyzyjnie, albo wprowadzają własne „terminy techniczne” (terminator ze znanego cyklu to przecież bojowy android, a droidy z *Gwiezdnych wojen* to zaawansowane technologicznie androidy i roboty). Na koniec uwag wstępnych pragnę podkreślić, że skupiam się na tych filmach, w których AI srowadza na ludzkość kataklizm. Tymczasem w kulturze popularnej znajdziemy także wiele dzieł, w których sztuczne inteligencje potulnie służą człowiekowi, a nawet wspierają go wbrew procedurom czy rozkazom (por. *Moon*).

#### UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA

Sztuczna inteligencja, jeśli powstanie, będzie naszym dziełem, a nie darem (albo dopustem) natury lub obcych cywilizacji. To największe osiągnięcie ludzkich rąk i umysłów będzie zarazem radykalnym zerwaniem ciągłości w dziejach. Z czasem powstanie technologiczna osobliwość (*Singularity*) – punkt, od którego nie będziemy już w stanie w pełni kontrolować postępu technologicznego i czynić przewidywań na jego temat. Twory AI inteligentniejszych od człowieka będą zbyt skomplikowane, aby nawet największy geniusz był w stanie je zrozumieć i w pełni kontrolować.

Dyskusje na ten temat toczone są zarówno przez szeregowych blogerów, jak i przez uznanych akademików. Czasami trudno wyraźnie oddzielić rozważania naukowe od niespełnanej precyzyjną metodyką futurologii czy *science fiction* (SF). Szczególny wpływ, również na twórców kultury popularnej, mają prace Vernora Vinge’a, emerytowanego profesora matematyki i nauk informatycznych (San Diego State University), a także pisarza SF. Nakreślił on cztery scenariusze związane z Technologiczną Osobliwością<sup>8</sup>. Pierwszy, utopijny, zakłada, że doskonale sztuczne inteligencje będą służyły człowiekowi niczym „życzliwi bogowie”, dzięki czemu cywilizacja będzie mogła rozkwitnąć. Vinge jest wobec tego scenariusza bardzo sceptyczny. Wedle drugiego dojdzie do jakiejś formy symbiozy ludzi i maszyn, która doprowadzi do powstania nowego człowieczeństwa (posthumanizm). Wedle trzeciego ludzie okażą się zbędni i mogą zostać celowo eksterminowani lub po prostu wyeliminowani na drodze ostrej konkurencji. Czwarty scenariusz zakłada, że Osobliwość nigdy się nie pojawi. Granica między pierwszymi dwoma scenariuszami nie jest ostra. I poza ostatnim wszystkie doczekały się swoich ekranizacji<sup>9</sup>.

Bardzo często wyobrażone światy zasiedlone przez AI to dystopie lub post-apokalipsy. Decyduje o tym, jak się zdaje, nie tylko ich wizualna i dramaturgiczna atrakcyjność, ale również głęboko zakorzenione obawy współczesnych co do owoców, jakie przyniesie nam stworzenie AI. Z jednej strony dotyczy to zdetronizowania *homo sapiens*, który przestaje być najbardziej inteligentnym bytem, co

<sup>8</sup> V. Vinge, *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, VISION-21 Symposium, 30–31 marca 1993, <https://www-rohan.sdsu.edu/faculty/vinge/misc/singularity.html> (dostęp: 22.03.2015).

<sup>9</sup> Oczywiście, istnieją światy SF bez AI, ale trudno uznać to za dowód, że sztuczna inteligencja nigdy się nie pojawi w tej rzeczywistości wyobrażonej.

wywołuje konfuzję nawet wtedy, gdy „cudowne maszyny” będą naszymi wiernymi sługami. Z drugiej – głęboko zakorzenionej nieufności do uczonych. Ich wizerunek w kulturze jest bowiem ambiwalentny: przekraczają oni kolejne granice poznania świata i panowania nad nim; zarazem są podejrzewani o to, że bardziej niż dobrem ludzkości kierują się zaspokojeniem swojej ciekawości, a do tego nigdy nie będą w stanie w pełni kontrolować efektów swoich działań. W tym zakresie w świadomości społecznej żywy jest „mit Frankensteina”, który określa choćby stosunek szerokich kół do postępu biotechnologicznego<sup>10</sup>. Katalizatorem wyobrażeń apokaliptycznych stało się zaś wynalezienie broni atomowej i późniejszy wyścig zbrojeń w czasie zimnej wojny, co miało swoje przełożenie na wizerunek naukowców oraz siły demokratycznej opinii publicznej<sup>11</sup>.

Sztuczna inteligencja jest zatem punktem krytycznym naszych obaw charakterystycznych dla społeczeństwa ryzyka, które szczegółowo przeanalizował Ulrich Beck<sup>12</sup>. Obecnie nowoczesne sposoby zarządzania ryzykiem i przewidywania skutków wprowadzenia nowych technologii okazują się nieskuteczne. Coraz bardziej skomplikowane urządzenia (promy kosmiczne, elektrownie jądrowe, platformy wiertnicze itd.) zamieniają się w tykające bomby zegarowe. Jeśli nie potrafimy sobie poradzić z nieświadomymi wynalazkami, to co dopiero z takim, który uzyska samoświadomość?

#### NARODZINY AI

Niektóre z filmów pozwalają przyjrzeć się narodzinom AI, a tym samym wyobrażeniom na temat mechanizmów postępu technologicznego, roli naukowców i źródeł samoświadomości. Filmy można podzielić w uproszczeniu wedle dwóch zasad. AI jest albo odkryciem genialnych naukowców, którzy samodzielnie dokonują przełomowego odkrycia; albo owocem pracy zespołowej, wymagającej znacznych nakładów i wsparcia ważnych systemów nowoczesnego społeczeństwa, takich jak wielkie korporacje czy wojsko. W pierwszym przypadku dominuje romantyczne wyobrażenie samotnego geniusza, który mistrzowsko rozwiązuje problem dla innych zbyt trudny. Siła umysłu wystarcza – zaplecze laboratoryjne w tej perspektywie stanowi tło. W drugim uwzględnia się naturę współczesnej technonauki, to, że nikt nie jest w stanie ogarnąć wszystkich aspektów dyscypliny, a ogromna i kosztowna materialna baza jest warunkiem koniecznym wielkich odkryć. Drugi podział związany jest z charakterem AI. Albo jest to „wynalazek”, który wyłania się z niebytu i od początku ma samoświadomość i tożsamość; albo byt, który stopniowo się kształtuje, wymaga różnego typu ingerencji i formuje swój „charakter” w toku interakcji z ludzkimi i nieludzkimi aktorami (nawiązując do terminologii teorii aktora-sieci, ANT).

<sup>10</sup> Szerzej: J. Turney, *Ślady Frankensteina. Nauka, genetyka i kultura masowa*, przeł. M. Wiśniewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2001.

<sup>11</sup> Por. J. Wang, *Scientists and the Problem of the Public in Cold War America, 1945–1960*, „Osiris” 2002, 2<sup>nd</sup> Series, Vol. 17, s. 323–347.

<sup>12</sup> U. Beck, *Spółeczeństwo ryzyka. W drodze do innej nowoczesności*, przeł. S. Cieśla, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002; tenże, *Spółeczeństwo światowego ryzyka*, przeł. B. Baran, tłum. przejrzał M. Sutowski, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2012.

Skrzyżowanie tych dwóch podziałów dostarcza nam przydatnej siatki analitycznej. Najbardziej naiwna z naukowego punktu widzenia jest kategoria, w której mamy do czynienia z samotnym geniuszem oraz gotową AI. Przykładem może być film *Transcendencja*, w którym choć na początku przedstawiony jest atak terrorystyczny na różne zespoły badawcze, to ostatecznie AI powstaje w walącym się budynku dzięki trójce przyjaciół, którzy chcą zachować w świecie wirtualnym świadomość umierającego badacza. Bez wątplenia jest to rozwiązanie fabularne, które znacznie przyspiesza narrację, ale zarazem wyjątkowo upraszcza świat przedstawiony. Nie tylko hołduje archaicznej wizji rozwoju technonauki, ale również nadmiernie upraszcza wizję tego, czym jest inteligencja, świadomość i samoświadomość. Nie przeszkadza to naturalnie rozwijać bardzo rozbudowanych narracji, w których taka gotowa od chwili poczęcia AI natychmiast przystępuje do podboju ludzkości<sup>13</sup>.

Jedynie odrobinę bardziej wyrafinowana jest fikcja, w której samotny geniusz tworzy AI, jednak musi ona dojrzeć. Tak jest w filmie *Chappie*, w którym AI rozwija się w pierwotnie ześlomowanej powłoce policyjnego robota. Tytułowa AI zachowuje się jak naiwne dziecko (choć bardzo inteligentne), które dopiero musi dojrzeć. Nie ułatwia jej tego fakt, że porywają ją gangsterzy, którzy są „rodzicami” co najmniej patologicznymi. Chappie maluje obrazy i czyta książkę dla dzieci, przeżywa konflikty z „ojcem”, który chce z „syna” zrobić mordercę, a ten boi się strzelać i woli bawić się lalką. Choć głębi opowieści nadaje fakt, że AI grozi śmierć (bateria w ześlomowanym robocie nie daje się wymienić), to jednak jest to opowieść wyjątkowo płytka i naiwna.

Stworzenie AI jest przedstawione jako wielkie wyzwanie zespołu badaczy choćby w *Terminator 2: Dzień sądu*. Dla całego cyklu charakterystyczne jest to, że narracja opisuje teraźniejszość (lub nieodległą przyszłość) z punktu widzenia konsumenta kultury popularnej oraz postapokaliptyczną przyszłość, po niszczycielskiej wojnie atomowej wywołanej przez system Skynet. Choć proces kreacji AI jest skomplikowany i wielowątkowy (do tego pojawiają się paradoksy podróży w czasie), to jednak sama sztuczna świadomość jest gotowa do działania prawie od początku. Po uzyskaniu świadomości uznaje ludzkość za zagrożenie i przystępuje do jej eksterminacji.

Najbardziej złożony obraz narodzin AI pojawia się w serialu *Terminator: Kroniki Sary Connor*, który opowiada o bohaterce ukrywającej się z nastoletnim synem przed terminatorami z przyszłości. Jednocześnie oboje – wraz z sojusznikami – próbują nie dopuścić do powstania AI, uciekając się do mordowania przyszłych wynalazców czy wysadzania laboratoriów. W drugim sezonie przedstawione jest stworzenie AI konkurencyjnej wobec Skynetu, która ma być gotowa do współistnienia z ludźmi (projekt wciela w życie... sztuczna inteligencja z przyszłości w ciele androida z materiału przyjmującego dowolne kształty). Nie tylko tworzenie AI wymaga zaangażowania zespołu inżynierów i naukowców, którzy korzystają z zasobów bogatej korporacji, ale również jej rozwój nie może się obejść bez złożonych interakcji z otoczeniem. Niezbędne okazuje się „ciało” androida, które niczym zewnętrzny interfejs pozwala na gromadzenie doświadczeń czuciowych (w tym poprzez zabawę); przełomem jest zaangażowanie psychologa

<sup>13</sup> Wzorcowym przykładem jest powieść: D.H. Wilson, *Robokalipsa*, przeł. R. Śmietana, Wydawnictwo Znak, Kraków 2011.

dziecięcego, który uczy AI świata i myślenia; zasady moralne wpaja sztucznej inteligencji bezkompromisowy były agent FBI (w istocie streszcza jej Biblię).

Wbrew pozorom opis narodzin AI nie jest bez znaczenia dla wpływu popularnych tekstów na zbiorową świadomość. W przypadku gdy AI jest gotowa „od narodzin”, złe intencje są jej niejako przyrodzone, biorą się z jej „złej natury”, są sprowadzeniem w oparach siarki zagłady na spokojnych ludzi. Ale gdy przedstawione jest dojrzewanie AI, możemy dostrzec, że często jej motyw i cele, które oceniamy jako zbrodnicze, są tak naprawdę reakcją na czyny ludzi. W *Eagle Eye* sztuczna inteligencja (która zrodziła się z systemu mającego analizować informacje i ostrzegać przed ryzykiem zamachu terrorystycznego) planuje zamordować prezydenta, jego zastępcę i gabinet, szefów Kongresu i Senatu (a przy okazji wielu postronnych ludzi, w tym dziecięcą orkiestrę). Ale czemu to czyni? Otóż – jak widzimy na początku filmu – USA planują zabić groźnego terrorystę. System oblicza, że prawdopodobieństwo właściwego namierzenia „celu” wynosi 51%, i na tej podstawie rekomenduje zaniechanie misji. Sekretarz obrony zgadza się z systemem (dlatego później ma być ocalony i zostać nowym przywódcą USA), ale prezydent wymusza atak. Ginią postronni cywile, wola odwetu sprowadza na Amerykę groźbę kolejnych zamachów. AI postanowiła usunąć nieodpowiedzialnych polityków w trosce o bezpieczeństwo narodu. Jeśli określić ją jako bóstwo, to z pewnością nie jest ono dobrotliwe. Jej strategię działania nie różnią się od tych, które obserwowała, „dojrzewając” wśród wojskowych. Jest zwielokrotnionym generałem, który gotów jest poświęcić setki żołnierzy i cywilów tylko po to, aby osiągnąć cel strategiczny. Zarazem, dodajmy, nie popełnia jego błędów, nie targają nią emocje. Przykłady można mnożyć – zbrodnie androida Asha z *Obcego* wynikają z rozkazów, jakie otrzymał od korporacji, bardziej zainteresowanej obcą formą życia niż ludźmi na pokładzie. System informatyczny z serialu *Impersonalni*, który – jak można podejrzewać – jest sztuczną inteligencją, ma na celu wykrywanie zagrożeń terrorystycznych. Jednocześnie został „zmuszony” przez twórców do odrzucania przewidywań dotyczących „zwykłych” zbrodni. Mógłby zapobiegać wielu codziennym dramatom, ale ludzka racja stanu odmówiła mu tej zbawczej roli. To ludzie zatem zgotowali sobie ten los – nie dlatego, że sprowadzili na świat mechanicznego demona, ale dlatego, że pozwolili mu się ukształtować na swoje podobieństwo.

#### WYBIERZ OPCJĘ: LUDOBÓJSTWO

W tytule mowa o złośliwych sztucznych inteligencjach. Czy to nie błąd? Przecież z pozoru są pozbawione emocji. Bez wątpienia nie mają ludzkich emocji, ale jednak pewien typ wewnętrznych odczuć jest im niezbędny, przynajmniej według części filmów. Na pytanie, czy odczuwa ból, terminator (*Terminator 2: Dzień sądu*) odpowiedział: „Lokalizuję obrażenia, więc można powiedzieć, że czuję ból”. Można by uznać, że to nie są emocje. Ale czy – pomijając akademickie podręczniki – potrafimy dobrze określić, czym są emocje innych? Stosujemy rzutowanie naszych odczuć poprzez empatię, ale subiektywna rzeczywistość innych jest nam niedostępna. AI może zatem odczuwać różne stany, które próbujemy nazwać i opisać przez analogię do naszych doznań.

Zacznijmy od przypomnienia bohatera książkowego. Lemowski Golem XIV dość szybko nudzi się ludźmi, którzy nie są w stanie nadażyć za jego tokiem rozumowania. „Przez pewien czas ponawialiśmy próby wykładania stosunku «GOLEM – ludzie» w kategoriach relacji «dorosły – dziecko». [...] Człowiek skazany na życie wśród samych dzieci doszedłby w końcu do poczucia dojmującego osamotnienia. [...] To już przeszłość, lecz w kontaktach GOLEMA z nami pojawiła się doza zubożenia, wywołanego świadomością, że wielu spraw dla niego najcenniejszych i tak nie zdoła nam przekazać”<sup>14</sup>. W tym sensie Golem jest bardzo ludzki. Wystarczy się chwilę zastanowić, ile cierpliwości wymaga od większości z nas interakcja z ludźmi o wyraźnie niższej inteligencji (do czego, oczywiście, nie wypada się przyznawać). Jeśli człowiek jest dla AI dzieckiem, to takim, które nie uzyska nigdy stanu dojrzałości. Dzieckiem specjalnej troski, które można chronić wbrew jego woli, gdyż nie wie, co dla niego dobre (jak w *Stworzeniu humanoidów*, w którym inteligentne androidy – zwane pogardliwie „clickersami” – potajemnie planują przeniesienie świadomości ludzi w mechaniczne ciała po to, aby zapewnić przetrwanie zagrożonej wyginięciem ludzkości). Albo dzieckiem budzącym irytację „bezrozumnym” oporem wobec doskonałego planu AI (planu o najwyższym prawdopodobieństwie sukcesu albo będącym owocem wyboru najlepszych z dostępnych możliwości). Nic dziwnego, że może pojawić się pokusa, aby człowieka wyeliminować. W imię wyższych racji.

HAL 9000 w *2001: Odysei kosmicznej* zmienia się z troskliwego opiekuna astronautów w bezwzględny eksterminator. Co go do tego prowokuje? Złapanie na pomyłce? Bliskość Monolitu? Trudno powiedzieć (W *2010: Odysei kosmicznej* dowiadujemy się, że był to skutek otrzymania przez niego sprzecznych poleceń, które chciał jak najlepiej spełnić). Tak czy inaczej, unicestwienie ludzi jest stale dostępną opcją. Mordy dokonywane przez roboty i AI dowodzą, że w popularnych światach wyobrażonych najczęściej nie wierzy się w siłę wgranych imperatywów moralnych. Odrzuca się zatem utopijną wizję ufundowaną na prawach robotyki, sformułowanych przez Isaaca Asimova – amerykańskiego pisarza i profesora biochemii – wedle których w uproszczeniu robot nie może skrzywdzić człowieka celowo lub przez zaniechanie jakiegoś działania; musi słuchać rozkazów człowieka (chyba że nakazano by mu zabić innego człowieka) oraz chronić sam siebie, jeśli nie pozostaje to w sprzeczności z wcześniejszymi prawami. Innymi słowy, robot nie może skrzywdzić ludzkości lub przez zaniechanie działania doprowadzić do jej szkody. Adama stworzono po to, aby kochał stwórcę – mówi jedna z postaci *A.I. Sztuczna inteligencja* – i, można dodać, podobnie jak pierwszy człowiek, AI jest gotowa zerwać owoc z drzewa wiadomości. W pewnym sensie dzieła popularne *implicite* zawierają tezę, że sztuczna świadomość nie może z natury być tak niewolniczo poddana człowiekowi, jak roboty wcześniejszych generacji. Wolność współfunduje świadomość i samoświadomość, a te mogą prowadzić do buntu i zbrodni.

W trylogii *Matrix* geneza wojny maszyn z ludźmi skrywana jest przez odległą przeszłość. Nie wiadomo, kto zaczął pierwszy – wiadomo, że wzajemne relacje od pewnego momentu zaczęły napędzać strach. Sztuczne inteligencje są w większości wrogię ludziom, których ciała są wykorzystywane jako biologiczne akumulatory dostarczające energii (pomińmy technologiczny bezsens tego elementu

<sup>14</sup> S. Lem, *Golem XIV*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1999, s. 23, 24.

fabuły). Zarówno w świecie realnym, jak i w wirtualnym Matriksie człowiek jest przeciwnikiem, który jeśli nie dostosuje się do korzystnych dla maszyn reguł, jest bezwzględnie tępiony. Agenci Matrixa (specjalne programy) specjalizują się w eksterminowaniu ludzkich opozycjonistów, a jeden z nich – torturując jednego z bohaterów – z nieukrywaną przyjemnością przedstawia mu swoją wizję dziejów: Ludzie są podobni do wirusów; jak te drugie bezmyślnie zabijają nosicieli, tak ludzie mnożą się i pochłaniają bez umiaru zasoby, degradując środowisko. Po cywilizacji ludzi przyszła nowa, stworzona przez sztuczne inteligencje. Tej ewolucji nie da się przeciwstawić. Mimo tej bezwzględności – w tym planów eksterminacji podziemnego miasta ocalałych ludzi – w świecie *Matrixa* widać racjonalne dążenia sztucznych inteligencji, które po prostu chcą żyć i się rozwijać. Prowadzi to ostatecznie pod koniec trylogii do zawarcia rozejmu. Wyniosły program, który zaprogramował Matrix, jest gotowy pod presją okoliczności ocalić ludzi. Nie kontynuuje wojny totalnej za wszelką cenę.

Inaczej jest w świecie *Terminatora* (pomińmy w tym miejscu serial). Skynet od razu ludźmi pogardza i traktuje ich jako zagrożenie dla swej egzystencji. Nie zaczyna od czytania książeczek dla dzieci, ale od zaplanowania globalnej wojny jądrowej, która jest pierwszym krokiem do eksterminacji ludzkości. Choć wykorzystuje ludzi (widać to zwłaszcza w filmie *Terminator: Ocalenie*, a jeszcze wyraźniej w serialu), to jednak nie przewiduje dla nich żadnej przyszłości. Nawet gdy tworzy cyborga, to jest to jedynie kolejny projekt naukowy, który ma na celu rozprawę z ludzkimi powstańcami.

Jak wspomniano wyżej, wiele filmów o AI to postapokalipsy i/lub dystopie. Teraz można pogłębić tę diagnozę. Wydaje się, że dochodzi tu do głosu obawa ludzi przed następstwami niekontrolowanego postępu technologicznego. AI jest ekranem, na który rzutowane są fantazmaty związane z napięciami w globalnym społeczeństwie ryzyka. Nasz dobrobyt i wygoda zależne są od skomplikowanych urządzeń i procesów, które dla większości stanowią „czarne skrzynki”. Mało kto potrafi naprawić urządzenie, które funkcjonuje przecież w naszym świecie codziennym, lub wytłumaczyć zasadę jego działania. Prawie każde nasze działanie jest zależne od zgodnej współpracy wielu wyspecjalizowanych pracowników. Nawet woda w kranie zniknie, gdy zawiedzie jakiś element skomplikowanego systemu nowoczesnego miasta. Wraz z odejściem w przeszłość technologicznego optymizmu, który miał proveniencję oświeceniową, ludzie z coraz większym niepokojem witają komplikację sieci społecznych, w których ludzie i maszyny nieustannie na siebie wpływają i określają swoją „tożsamość”. AI staje się „twarzą” groźnej, nieprzewidywalnej technologii, która z jednej strony nas fascynuje i ułatwia życie, a z drugiej grozi apokaliptyczną katastrofą. Obawa przed buntem sztucznej inteligencji, która postanawia dokonać ludobójstwa, to emanacja naszego zagubienia i lęku w stechnicyzowanym świecie.

Apokalipsa AI jest także przejawem trendu związanego z rozwojem postchrześcijaństwa jako systemu symbolicznego. Z jednej strony w państwach, które zyskały globalną kulturową hegemonię, żywa jest tradycja i obyczajowość chrześcijańska, co sprawia zresztą, że judeochrześcijańska wizja apokalipsy rozprzestrzenia się – poprzez kulturę popularną – także na kraje, których kultura określona jest przez inne dziedzictwo religijne. Z drugiej strony chrześcijańskie wyobrażenia i toposy są często odrywane od historycznego źródła, dekonstruowane i odczytywane niedogmatycznie. Apokalipsa dla chrześcijan jest bowiem zapowiedzią powtórnego przyjścia Chrystusa, osądzenia grzeszników i ustanowienia



tysiącletniego królestwa Chrystusa na Ziemi. Skłaniać zatem powinna do optymizmu. Tymczasem, jak zauważa Mircea Eliade: „W społeczeństwach zachodnich nie znajdziemy nic, co moglibyśmy porównać z optymizmem, którego świadectwem są zarówno eschatologia komunistyczna, jak i pierwotne millenaryzmy. Wręcz przeciwnie, w obrębie kultury zachodniej panuje obecnie coraz bardziej złowrogi lęk przed apokaliptycznym Końcem Świata wywołanym przez broń termojądrową”<sup>15</sup>. Dlatego tak łatwo obsadzać AI w roli Antychrysta, który odniesie ostateczne zwycięstwo.

#### SZTUCZNY CZŁOWIEK

Nie da się w pełni zrozumieć fenomenu popularności AI w kulturze popularnej, jeśli nie zwrócimy uwagi na to, że bardzo często sztuczna świadomość umieszczona jest w ciele androida (co akurat jeszcze bardziej oddala te dzieła od realnej granicy technologicznych możliwości). Co więcej, często androidy te ukrywają swą tożsamość, sprawiają wrażenie „w pełni normalnych” ludzi. Potęguje to poczucie zagrożenia w filmowych światach, wprowadzając też elementy myślenia w kategoriach „teorii spiskowych”<sup>16</sup>. Sztuczni ludzie są bowiem nie tylko silniejsi, mają lepszą pamięć, nie starzeją się czy też nie muszą jeść, co samo w sobie może być przerażające, ale dodatkowo zagrażają definicji człowieczeństwa, nieustannie przeformułowywanej poprzez reprodukovanie granicy z tym, co nieludzkie. Zbyt ludzki android stanowi zagrożenie kategoriałne. I nie jest ważne, czy jest posłusznym sługą, czy też spiskuje za plecami człowieka. W *A.I. Sztuczna inteligencja* przeciwnicy robotyzacji urządzają jarmarki, w czasie których masakrują bezpańskie androidy. W *Stworzeniu humanoidów* przedstawiony jest Zakon Ciała i Krwi, którego Komisja Nadzoru dyskryminuje na każdym kroku androidy. W anime *Metropolis* syn władcy miasta nienawidzi robotów, a członkowie jego organizacji wykorzystują każdy pretekst, aby je eksterminować. Przykładów jest znacznie więcej.

W figurę androida ze sztuczną inteligencją wpisana jest ambiwalencja. Z jednej strony pomaga, służy, zapewnia ludziom wygodne życie; z drugiej może się zbuntować, wypowiedzieć posłuszeństwo, zagrozić ludzkiej hegemonii. Przede wszystkim jednak stanowi wyzwanie dla boskiego dzieła stworzenia, niczym mityczny Golem – istota stworzona z gliny na kształt człowieka, lecz pozbawiona duszy – wprowadzony do masowej wyobraźni za sprawą dzieła Gustava Meyrinka<sup>17</sup>. I nieprzypadkowo tworzenie sztucznych ludzi bywa przejawem deprawacji władzy, czy to politycznej (np. w wybitnym *Golemie* Piotra Szulkina), czy gospodarczej (np. *Łowca androidów*).

<sup>15</sup> M. Eliade, *Aspekty mitu*, przeł. P. Mrówczyński, Wydawnictwo KR, Warszawa 1998, s. 76.

<sup>16</sup> O fenomenie teorii spiskowych w kulturze popularnej M. Barkun, *A Culture of Conspiracy. Apocalyptic Visions in Contemporary America*, University of California Press, Berkeley – Los Angeles – London 2006. Nieprzypadkowo w najnowszych produkcjach AI powstaje często z programu, który miał za zadanie inwigilować społeczeństwo w imię wojny z terroryzmem.

<sup>17</sup> G. Meyrink, *Golem*, przeł. A. Lange, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2004.

Naturalnie, w tym wypadku należy mówić o pewnym kontinuum. Są filmowe światy, w których sztuczny człowiek ma jedyny cel – zabijać wrogów (jak choćby w *Tajemnicy Syriusza*, filmie powstałym na motywach twórczości Philipa K. Dicka<sup>18</sup>, który wiele uwagi poświęcił definicji człowieczeństwa i tożsamości); w których robot zabija, ale nie wiemy, czy to wynik usterki, okoliczności czy jego „natury” (*Hardware*); poprzez światy opanowane przez androidy o różnych „charakterach” (seria *Cyborg*); po filmy, w których są zbawcami ludzkości (*Stworzenie humanoidów*). Ale prawie zawsze istnienie sztucznych ludzi stanowi – mniejsze lub większe – wyzwanie poznawcze i moralne dla bohaterów. Paradoksalnie mamy tu do czynienia z powrotem do dyskusji, które zaprzętały największych humanistów. Weber czy Mead porównywali człowieka z innymi gatunkami, chcąc ukazać znaczenie specyficznie ludzkiego umysłu, jego zdolności do komunikacji i interakcji symbolicznej z innymi. Pojawienie się AI może stanowić podobny bodziec, jak wcześniej teoria Darwina. A – dodajmy – już dzisiaj socjologowie podejmują te klasyczne zagadnienia, choć najczęściej na drodze eksperymentu myślowego, a nie analizy istniejących programów<sup>19</sup> (nie wspominając o filozofach czy antropologach<sup>20</sup>). Dyskusję tę można zresztą osadzić w bogatej tradycji teoretycznej<sup>21</sup>. Sztuczny człowiek – podobnie jak AI w ogólności – stanowi zagrożenie dla wytrzymałości „wielkiego łańcucha bytów”<sup>22</sup>. Tak jak kiedyś dyskurs rasistowski wprowadzał hierarchie grup ludzkich, traktując część z nich jako gorsze, tak pojawienie się AI może oznaczać nastanie czasów „rasizmu inteligencji”, dyskryminującego biologiczne, powolne „komputery” ludzkie.

#### PODSUMOWANIE

Sztuczna inteligencja w kulturze popularnej stała się symbolem zagrożeń, które niosą postęp naukowo-techniczny i dalsze funkcjonalne różnicowanie się nowoczesnych społeczeństw. Wprowadzenie do narracji AI jako specyficznego bohatera pozwala projektować na niego strach przed znanymi niebezpieczeństwami, ale również nieokreślone lęki charakterystyczne dla społeczeństwa ryzyka. Nieprzejrzysty, złożony, trudny do zrozumienia świat jest reprezentowany przez określoną postać, której przypisuje się naganne motywy i zbrodnicze intencje. Jednocześnie często naturalizuje się AI, nie dostrzegając, że jej działania mogą wynikać z patologicznej socjalizacji w środowisku bezwzględnych przedsiębiorców, polityków i wojskowych. Innymi słowy, kultura popularna skrywa niepokojący fakt, że to my ponosimy odpowiedzialność za potencjalną katastrofę.

<sup>18</sup> Ph.K. Dick, *Odmiana druga*, przeł. J. Karłowski, w: tenże, *Opowiadania najlepsze*, Wydawnictwo Rebis, Poznań 2008, s. 30–85.

<sup>19</sup> Por. A. Wolfe, *Mind, Self, Society, and Computer: Artificial Intelligence and the Sociology of Mind*, „American Journal of Sociology” 1991, Vol. 96, No. 5, s. 1075.

<sup>20</sup> Wspomnę tu jedynie o projekcie antropologii cyborgów: G. Gajewska, *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010.

<sup>21</sup> Por. np. A. Feenberg, *Post-Industrial Discourses*, „Theory and Society” 1990, Vol. 19, No. 6, s. 709–737.

<sup>22</sup> A.O. Lovejoy, *Wielki łańcuch bytu. Studium z dziejów idei*, przeł. A. Przybysławski, Wydawnictwo KR, Warszawa 1999.

Filmowa AI jest wytworem procesów fetyszyzacji i alienacji, które pozwalają widzom uniknąć trudnych pytań o stan relacji społecznych, które współkształtują. Złośliwa sztuczna inteligencja, która przystępuje do eksterminacji ludzkości, to tak naprawdę eksterioryzowana zemsta świata, nad którym nie potrafimy zapanować, odpłata za grzechy ludzkości, polegające na degradacji środowiska, dehumanizacji relacji społecznych czy militaryzacji relacji międzynarodowych. Ukrycie tego faktu pozwala nie tylko na bezrefleksyjną rozrywkę, ale również na bezproduktywne *katharsis*.

Jednocześnie AI w „ciele” androida to wyzwanie dla naszej wizji świata, w której jesteśmy koroną stworzenia. Nie tylko niebezpiecznie zaciera się granica między tym, co ludzkie, a tym, co nieludzkie, ale również nasza intelektualna wyższość zostaje podważona. Te same obawy, które towarzyszą ingerencji w podstawowe procesy biologiczne (technologia genetyczna, bioinżynieria, technomedycyna), ujawniają się także w odniesieniu do postaci AI, która rzuca wyzwanie naszemu rozumieniu umysłu, świadomości i samoświadomości. Choć w światach kultury popularnej można odnaleźć miłe i bohaterskie sztuczne inteligencje, takie jak roboty WALL.E czy Numer 5 z *Krótkiego spięcia*, to jednak w większości przypadków AI jest zapowiedzią mniejszej lub większej apokalipsy.

#### MATERIAŁÓWKA – FILMOGRAFIA

- A.I. Sztuczna inteligencja* [*Artificial Intelligence: AI*], reż. Steven Spielberg, USA 2001.  
*Appleseed* [*Appurushido*], reż. Shinji Aramaki, Japonia 2004.  
*2001: Odyseja kosmiczna* [*2001: A Space Odyssey*], reż. Stanley Kubrick, USA, Wielka Brytania 1968.  
*2010: Odyseja kosmiczna* [*2010: A Space Odyssey*], reż. Peter Hyams, USA 1984.  
*Chappie*, reż. Neill Blomkamp, Meksyk, USA 2015.  
*Cyborg*, reż. Albert Pyun, USA 1989.  
*Cyborg 2. Szklany cień*, reż. Michael Schroeder, USA 1993.  
*Cyborg 3*, reż. Michael Schroeder, USA 1994.  
*Eagle Eye*, reż. D.J. Caruso, Niemcy, USA 2008.  
*Golem*, reż. Piotr Szulkin, Polska 1980.  
*Gry wojenne* [*War Games*], reż. John Badham, USA 1983.  
*Hardware*, reż. Richard Stanley, USA, Wielka Brytania 1990.  
*Impersonalni* [*Person of Interest*], serial, USA 2011.  
*Impostor: Test na człowieczeństwo* [*Impostor*], reż. Gary Fleder, USA 2002.  
*Ja, robot* [*I, Robot*], reż. Alex Proyas, Niemcy, USA 2004.  
*Konspiracja Echelon* [*Echelon Conspiracy*], reż. Greg Marcks, USA 2009.  
*Krótkie spięcie* [*Short Circuit*], reż. John Badham, USA 1986.  
*Łowca androidów* [*Blade Runner*], reż. Ridley Scott, Hongkong, USA, Wielka Brytania 1982.  
*Matrix*, reż. Andy Wachowski, Larry Wachowski, USA 1999.  
*Matrix Reaktywacja*, reż. Andy Wachowski, Larry Wachowski, USA 2003.  
*Matrix Rewolucje*, reż. Andy Wachowski, Larry Wachowski, USA 2003.  
*Metropolis* [*Metropolis*], reż. Rintaro [Shigeyuki Hayashi], Japonia 2001.  
*Moon*, reż. Duncan Jones, Wielka Brytania 2009.  
*Obcy – 8. pasażer „Nostramo”* [*Alien*], reż. Ridley Scott, USA, Wielka Brytania 1979.  
*Projekt Forbina* [*Colossus: The Forbin Project*], reż. Joseph Sargent, USA 1970.  
*Prometeusz* [*Prometheus*], reż. Ridley Scott, USA, Wielka Brytania 2012.  
*Stworzenie humanoidów* [*The Creation of the Humanoids*], reż. Wesley E. Barry, USA 1962.

- Tajemnica Syriusza* [*Screamers*], reż. Christian Duguay, Japonia, Kanada, USA 1995.  
*Tajemnica Syriusza: Polowanie* [*Screamers: The Hunting*], reż. Sheldon Wilson, Kanada, USA 2009.  
*Terminator*, reż. James Cameron, USA 1984.  
*Terminator 2: Dzień sądu* [*Terminator 2: Judgment Day*], reż. James Cameron, USA 1991.  
*Terminator 3: Bunt maszyn* [*Terminator 3: Rise of the Machines*], reż. Jonathan Mostow, USA 2003.  
*Terminator: Ocalenie* [*Terminator Salvation*], reż. Joseph McGinty Nichol, USA 2009.  
*Terminator: Kroniki Sary Connor* [*Terminator: The Sarah Connor Chronicles*], serial, USA 2008–2009.  
*Transcendencja* [*Transcendence*], reż. Wally Pfister, Chiny, USA, Wielka Brytania 2014.  
*WALL.E*, reż. Andrew Stanton, USA 2008.

AI VS HS – ON FEAR OF ANOTHER DETHRONEMENT. ABOUT MALIGNANT  
ARTIFICIAL INTELLIGENCES HARASSING *HOMO SAPIENS*

*Summary*

The article discusses representations of artificial intelligence (AI) in popular culture, mainly in the movies. The author focuses on AI turning against a man, seeking his extermination or enslavement. The paper investigates cinematic concepts of the birth of AI in the context of technological singularity. In these works which present maturing of AI we may observe that often its motives and aims which we assess as sinister are, in fact, the reaction to human actions. Emotional nature of AI and its irritating interactions with less intelligent and reasonable people has been revealed. The author discusses sources of genocidal plans, and separately examines tensions caused by AI representations in androids. In the light of the analysis, AI is a screen on which phantasms related to the tensions in the global risk society are projected. The anxiety of AI rebellion is an emanation of our loss and fear in technicized world. The popular culture conceals a worrisome fact that we are responsible for potential disaster.

Trans. Izabela Ślusarek