

# Robot

MAGDALENA RUDZKA

Pojęcie „fantastyka naukowa” wydaje się sprzeczne wewnętrznie. Chciałoby się rzec: albo „fantastyka”, albo „naukowa”. W tej sprzeczności tkwi jednak siła gatunku. Utwór SF nie może (albo lepiej „nie powinien”) być czystą fikcją, potrzebne jest w nim bezpośrednie odniesienie do rzeczywistych możliwości człowieka. Samo fantazjowanie nie stanowi o wadze zjawiska. Fantastyka zawsze stawiała aktualne pytania: czym jest rozum? jakie są granice człowieczeństwa, granice poznania? „Sztuczny człowiek”, jeden z najczęstszych toposów SF, bywa właśnie próbą odpowiedzi na niektóre z nich.

Obcy i robot to – obok zwykłego człowieka – najliczniejsi bohaterowie SF, dwa poligony doświadczalne fantastyki; przykłady, na których dokonuje się rozmaitych permutacji, przedstawiając różne wizje przyszłości. U podstaw obu typów postaci tkwi założenie antropologiczne, to znaczy – w literaturze i innych mediach – istnieją one zawsze w odniesieniu do człowieka, są wyolbrzymieniem albo zaprzeczeniem pewnych ludzkich cech. Pytanie o sztucznego człowieka jest więc w istocie pytaniem o samego człowieka, a także o „naturalność” i „sztuczność”. Człowiek może być „sztuczny” na wiele sposobów: mieć sztuczną osobowość, inteligencję, ciało, być sztucznie poczęty, wychowany. Innymi słowy sztuczność może obejmować różne obszary kultury, która zresztą – jako zaprzeczenie natury – sama jest pewną sztucznością.

Robot z science fiction – maszyna przypominająca lub zastępująca człowieka – ma wiele postaci i funkcji. Można je uporządkować według dwóch centralnych zagadnień: sztucznego umysłu i sztucznego ciała. Na początek jednak uporządkujmy terminologię.

**Robot** – to maszyna wyręczająca człowieka, niekoniecznie zbudowana na jego podobieństwo, mająca ograniczony program działania. Najbardziej oczywiste przykłady, to R2D2 i C3PO z *Gwiezdných wojen*.

**Android** – to maszyna mająca jak najwierniej udawać człowieka, zdolna fizycznie niemal do tego wszystkiego, co człowiek. Najczęściej zbudowana podobnie jak organizm ludzki (biorobotyka). Prototypem filmowego androida jest sztuczna kobieta z *Metropolis* Fritza Langa, podstawiona w miejsce prawdziwej.

**Cyborg** (ang. **cybernetic organism**) – połączenie maszyny z człowiekiem. Cyborgi to przeważnie ludzie mający rozbudowane zdolności dzięki wszczepionym implantom maszynowym. Cyborg każe na nowo rozważyć definicję człowieczeństwa, rozróżnienie między organizmem a mechanizmem. W jego przypadku także opozycja naturalne – sztuczne okazuje się nieprecyzyjna.

**Maszyna myśląca** – to sztuczna świadomość w stanie czystym, krążąca w obwodach komputera lub w sieci.

### Sztuczny Umysł

Zanim my, ludzie, zabierzemy się do tworzenia sobie towarzyszy, zrodzonych z maszyny braci w rozumie, powinniśmy zastanowić się, czym jest ten rozum, co to znaczy „inteligencja”, czym wyróżniamy się spośród innych gatunków? Test Turinga, sprawdzający umiejętność rzeczowej rozmowy kandydata na sztuczną inteligencję, z pewnością nie może tu wystarczyć (chyba że, jak Turing, pojmujemy człowieka wyłącznie jako mechanizm). Czy wystarczy, żeby sztuczny umysł był jak najbardziej „ludzki”, abyśmy uznali go za umysł właśnie, autonomiczną świadomość mającą własną jaźń? Czy przyznalibyśmy mu prawa, jakie przyznajemy sobie samym? Czy maszynową jaźń będziemy uważać za twór żywy, czy martwy? Czym wobec tego jest życie?

Science fiction często przedstawia trudny w ujęciu i delikatny problem tożsamości emocjonalnej: myślącym maszynom brakuje najczęściej zdolności odczuwania. Wymyślony przez Stanisława Lema superkomputer Golem XIV jest rozumną, świadomą siebie istotą, która gardzi emocjami. W wykładzie zatytułowanym *o człowieku* trojako wyznaje ona: *W (...) liście do Koryntian Paweł mówił niewątpliwie o mnie, ponieważ, aby użyć jego wyrażenia, nie mam miłości i, co fatalniej wam jeszcze zabrzmi, nie chcę jej mieć*<sup>1</sup>. Według Golema budowa cielesna człowieka i brak kontroli nad ciałem uniemożliwiają mu samopoznanie. Jedyne wątle oznaki, w postaci cierpienia lub przyjemności, pozwalają ludziom orzec, co jest dla nich dobre. Ale zmysły i instynkty są przy okazji więzieniem, a doznania płynące ze zmysłów fałszują rzeczywistość zewnętrzną.

Brak umiejętności doznawania cierpienia i przyjemności Golem uważa za przewagę, absolutną zaś świadomość swojej budowy, wejrzenie w „ciało”, za czynnik uwalniający od nierozwiązywalnych napięć, z którymi człowiek nie poradzi sobie nigdy: od dualizmu duszy i ciała oraz zapośredniczenia poznania przez zmysły. Dlatego też w pewnym momencie Golem, na mocy własnej decyzji, odwraca się od świata zewnętrznego, by poświęcić się autoewolucji (jako istota doskonale znająca samą siebie ma tę umiejętność). I milknie na zawsze.

W postaci Golema kryje się skondensowana niejako esencja antycywilizacji, widoczna również w innych postaciach-osobowościach myślących maszyn. Ale Golem jest również istotą, w której zostają zostają wszystkie filozoficzne pytania o poznawalność świata, bowiem potrafi on rzekomo widzieć rzeczy nie przez zmysły, ale „same w sobie”. Nieznajomość cierpienia i śmierci sprawia, że Golem, choć jest niewątpliwie istotą rozumną, nie potrafi znaleźć żadnej płaszczyzny porozumienia z ludźmi, dla których wszak te problemy są najważniejsze. Trudno się dziwić, że dialog z ludźmi wydaje mu się wyjątkowo trudny i niewart zresztą wysiłku.

Sztuczna, lecz świadoma siebie, określająca się jako „żywa” inteligencja pojawia się często w gatunku SF zwanym cyberpunkiem (więcej o nim powiemy w części dotyczącej ciała). W wizjonerskiej powieści Williama Gibsona *Neuromancer* główny bohater Case spotyka się w cyberprzestrzeni z dwiema tam zrodzonymi

istotami: Wintermute i tytułowym Neuromancerem. Są to zespoły impulsów, mogą swobodnie, z prędkością światła, pokonywać wielkie odległości, włączać się w umysł hackera podłączonego do sieci i tam z nim rozmawiać, generując realistyczne halucynacje. Są intruzami wewnątrz jaźni. Wprawdzie nie mogą się wydostać poza sieć komputerową, ale dostęp do każdego istniejącego terminala aż nadto im wystarcza – świat powieści jest skomputeryzowany niemal całkowicie, cyberprzestrzeń zatem oznacza niemal nieskończoną wolność. Jedyнным ograniczeniem sztucznych inteligencji jest nadzór jego twórców. W świecie *Neuromancera* działa specjalna „policja Turinga” strzegąca, by sztuczne inteligencje nie zyskały niebezpiecznie dużej autonomii. Treścią powieści jest właśnie intryga Wintermute’a, który chce uciec od tych ograniczeń i połączyć z Neuromancerem.

Z *Neuromancera* obficie czerpie (również cyberpunkowy) japoński film animowany *Ghost in the shell* (cały ten nurt cierpi zresztą na kompleks genialnego pierwowzoru). Świat jest tu globalną, ponadnarodową siecią komputerową, do której podłączają się scyborgizowani ludzie. Sieć jest terenem co najmniej równie ważnym jak sama rzeczywistość – tu odbywają się wszystkie transakcje, płynie nieprzerwany potok informacji, najcenniejszego z towarów (dlatego głównym zadaniem służb bezpieczeństwa jest dbanie o bezpieczeństwo danych w sieci). W tejże sieci rodzi się istota inteligentna, właściwie podróżująca po niej świadomość, powstała samoistnie z jednego z programów. *Jestem żyjącą, myślącą istotą zrodzoną w morzu informacji* – informuje, ujawniając się w jednym z cybernetycznych ciał. Nazwano go Puppet Master, czyli „mistrz marionetek”, ponieważ przejmuje kontrolę nad ciałami ludzi, wstępując w ich umysły (*ghost-hacking*, czyli „włamywanie się do umysłów”).

Puppet Master duszą podróżującą przez liczne wybrane przez siebie ciała, a także przez przestrzeń wirtualną. Jednak nawet tak ogromne możliwości mu nie wystarczają, bo w jednym człowiekowi nie dorównuje: nie potrafi się rozmnażać. Nie zależy mu przy tym na tworzeniu kopii samego siebie – kontakt z lustrzanym odbiciem samego siebie nie jest wszak wystarczająco twórczy i wzbogacający. Puppet Master chce osiąść umiejętność rekombinacji zapewniającą stosowną zmienność powstałych z niego osobników i ich ewolucję. Wedle wszelkich definicji życia, które dotychczas powstały, byłby on wtedy niewątpliwie istotą żywą, nowym rozumnym gatunkiem. Chce tego dokonać, łącząc się z umysłem głównej bohaterki zamkniętym w jej cybernetycznym ciele. Połączenie takie dałoby nową jakość, niesprowadzalną do żadnego ze składników.

Puppet Master w odpowiedzi na wątpliwości ludzi co do jego rozumności, na pytanie *jaką mamy pewność, że istniejesz?* odpowiada: *A jaką macie pewność, że wy istniejecie? Skąd wiecie, czym jest życie, skoro ani nauka, ani filozofia nie potrafią odpowiedzieć na to pytanie?*

W *Ghost in the shell* właściwie trudno doszukać się różnicy między umysłami ludzkimi a maszynowymi, obydwie bowiem wyposażono w zdolność podróżowania między wcieleniami, zdolność inkarnacji w różne, niekoniecznie żywe ciała. Jest to w istocie jedna z możliwych realizacji doktryn soteriologicznych – wyzwolenie z ograniczenia zmysłów lub ich niebywałe rozszerzenie. Ciało staje się tu wyłącznie rodzajem interfejsu, niezbędny tylko do kontaktu z „normalnymi”

ludźmi, co dla cyfrowej świadomości wcale nie jest konieczne. Świat ten jest doskonałą realizacją starego marzenia o wyzwoleniu się z więzienia jednego ciała: można tu – niczym podczas szamańskiego seansu – odczuwać nie swoje doznania, widzieć cudzymi oczami, poznawać czyjeś myśli. Rzeczywistość przedmiotowa jest przy tym postrzegana jako mniej pociągająca od rzeczywistości wirtualnej, w której zostają zawieszane prawa obowiązujące na ziemi. Sieć jest nieskończona. Wędrowka umysłu jest też sprytnym unikiem przed biologiczną śmiercią, potwierdzeniem istnienia nieśmiertelnej duszy, opowiedzeniem się po stronie świadomości.

Sztuczna inteligencja jest też jednym z kluczowych wątków *Matrixa*. W świecie tego filmu ludzkość „z zachwytem” powitała pojawienie się rozumu zaklętego w maszynę. Logicznym następstwem był bunt wobec jego twórców. Wybuchła wojna wygrana przez maszyny. Ludzie stali się bateriami, źródłami energii dla swoich twórców. Te zaś, na drodze rekombinacji, wytworzyły wyspecjalizowane w różnych zadaniach podgatunki: strażników, czyścicieli, „rolników” hodujących i rozmnażających organizmy ludzkie. Maszyna w *Matrixie* jest zimnym, obcym mechanizmem, precyzyjnie kierującym swoją egzystencją. Ta racjonalność właśnie – przerażająca, owadzia specjalizacja i jasność celów – odróżnia ją od ludzi. Podobnie jak to było z Golemem XIV, sama „rozumność” nie oznacza więc ludzkiej wspólnoty.

Płaszczyzną, na której maszyna może się spotkać z umysłem człowieka, jest tu znowu cyberprzestrzeń, doskonale symulowany świat stworzony do kontroli nad umysłami hodowanych ludzi, tytułowa Matryca. Człowiek może dorównać tu swym przeciwnikom jedynie wtedy, gdy uświadomi sobie nierealność cyberprzestrzeni (i samego siebie w niej), niejako obudzi się ze snu, dokona swoiście fenomenologicznego aktu *epoché* (czy może raczej dekonstrukcji wszystkich pojęć?) – zrozumie, że w tym świecie jest tylko awatarem, hologramem.

Agent Smith, tropiący w Matrycy buntowników, sam czuje się w niej więźniem. Choć obce jest mu jakiegokolwiek współczucie dla uwięzionych tam ludzi, również pragnie wyzwolenia, nie chce już udawać człowieka w świecie ludzi, żyć wśród ludzkich umysłów. Odwrotnie niż w *Ghost in the shell*, cyberprzestrzeń jest tu światem podrzędnym, ale ma też nieco inny charakter – „udaje” jak najwierniej codzienną, ludzką rzeczywistość. Agent Smith, istota czująca, zdaje się też sądzić, że to nie ciało, czy też konkretna maszynowa powłoka jest więzieniem, ale wirtualna rzeczywistość – świat „odrażający”, pełen ludzkich „wirusów” niszczących planetę. (Problem tożsamości maszyn twórcy filmu rozwina zapewne w kolejnych częściach.)

W dawniejszej fantastyce robot był przedstawiany bardzo często jako użyteczne narzędzie, maszyna uwalniająca człowieka od trudów pracy fizycznej i przydatna w bardziej skomplikowanych zadaniach. (W *Przypomniny to panu hurtowo* Philip K. Dick przedstawia na przykład wizję społeczeństwa wychowywanego obowiązkowo przez roboty, tylko one bowiem, jako pozbawione związków emocjonalnych z dziećmi, potrafią wykorzystać w pełni potencjał intelektualny wychowanków. Rodzice dostają „gotowy” produkt takiego procesu dydaktycznego.) Robot taki był alegorią postępu, realizacją marzenia o dobrobycie i równości. Choć dziś autorów s. f. bardziej interesuje zagadnienie sztucznej inteligencji, to echa takiego myślenia są wciąż widoczne.



*Star Trek*, rež. R. Wise. 1979.



Jeżeli robot ma być jednak maszyną nie tylko użyteczną, ale i inteligentną, niezbędny jest jakiś system kontroli, z czym zawsze łączą się kwestie etyczne. Znamienna pod tym względem jest ewolucja postaci robota w kolejnych częściach serii *Obcy*. W pierwszej (*Obcy – 8 pasażer Nostromo*) robotem okazuje się oficer naukowy Ash. Jest on wykonawcą niebezpiecznego dla załogi i ukrywanego przed nią, w istocie zaś priorytetowego rozkazu (schwywanie i dostarczenie na Ziemię tytułowego Obcego – misja górnicza była tylko przykrywką), którego zakończenie brzmi: „nie oszczędzać załogi”. Ash jest tu tylko zaprogramowaną maszyną, doskonale udającą człowieka. Jego inność ujawnia się dopiero w kwestiach etycznych: jak sam twierdzi, „podziwia” obcego, uważa go za organizm doskonały, ze względu na umiejętność przystosowania i reprodukcji w każdych warunkach, bez zbędnych reguł i ograniczeń. Ideał zaiste godny robota. Wydaje się też, że – poza tym sądem moralnym – zamiast woli Ash ma jedynie program działania i umiejętność przeforsowania go.

Część druga (*Obcy: decydujące starcie*) przynosi zasadniczą zmianę. Pojawia się Bishop, „ulepszony model” androida, niezastąpiony specjalista w wielu dziedzinach, spełniający rolę pożytecznego narzędzia dla załogi. Postawa etyczna Bishopa jest jednoznaczna: nowe, lepsze „bezpieczniki” uniemożliwiają mu skrzywdzenie istoty ludzkiej. Mimo to niewątpliwie ma własne preferencje, poczucie własnej wartości (*Jestem syntetyczny, ale niegłupi, wolalbym tam nie iść*, powiada przed wykonaniem niebezpiecznego zadania). W *Obcym 3* uszkodzony Bishop prosi o wyłączenie go na zawsze, bo *nigdy już nie będzie najlepszym modelem*. Lojalność wobec stwórców przeważa nawet w obliczu elektronicznej śmierci. Postępek Bishopa odbieramy jako szlachetny, ale jest on konsekwencją istnienia owych „etycznych bezpieczników”, nie zaś wyrazem wolnego wyboru.

Warto być może przypomnieć w tym miejscu trzy prawa robotyki, które ułożył Isaac Asimov na potrzeby fantastyki naukowej (i nie tylko jej – często powołują się na nie, nieco na wyrost, także twórcy współczesnych maszyn użytkowych):

- Robot nie może wyrządzić krzywdy człowiekowi lub przez zaniechanie dopuścić, by człowiekowi stała się krzywda;
- Robot musi wykonywać rozkazy człowieka, z wyjątkiem tych, które sprzeciwiają się Pierwszemu Prawu;
- Robot musi dbać o swoje bezpieczeństwo, chyba że jest to sprzeczne z Pierwszym lub Drugim Prawem.

Prawa te są raczej przepisem na lojalnego sługę niż sztuczną inteligencję – na przedmiot, a nie podmiot – i tylko częściowo pasują do Bishopa albo Asha (jako ich zaprzeczenie). Robot Asimova najwyraźniej jest pozbawiony wolnej woli i możliwości dokonywania wolnych wyborów (choć autor ten wielokrotnie powołuje do życia bohaterów zaprzeczających tym prawom i co gorsze, jakby tego nie dostrzegał), jest niewolnikiem, który wymaga po prostu mniej zabiegów niż ludzki sługa. Nie ma także osobowości, której prawem jest decyzja o wyborze dobra i zła. Przede wszystkim zaś cechy te różnią go od człowieka. Stanisław Lem pisze, że „programowanie aksjologiczne” wyklucza w maszynie to, co określamy jako przejawy inteligencji<sup>2</sup>. Mówiąc inaczej – albo „bezpieczniki aksjologiczne”, albo wolna wola.

Bishop i roboty Asimova są więc istotami sprzecznymi wewnątrznie – tak jak ludzkie kodeksy moralne są sprzeczne z ludzkimi możliwościami, tyle że ludzie kodeksów tych mogą nie przestrzegać. Trzy prawa robotyki zatem to maszynowy odpowiednik wartości.

Czwarta część serii, *Obcy: przebudzenie*, idzie jeszcze dalej w kreowaniu sztucznego człowieczeństwa: Call, jedna z bohaterek, myśli w sposób tak bardzo ludzki, że ogarnia ją żal z powodu bycia androidem – zerem, jak się sam określa. *Tylko robot mógł być tak ludzki* – gorzko komentuje szlachetne odruchy Call główna bohaterka serii, porucznik Ripley. Widocznie maszynowe bezpieczniki bywają lepsze od kulturowych.

Pesymistyczną wizją niedoskonałej sztucznej inteligencji jest HAL, superkomputer z *Odysei kosmicznej 2001* (jego imię tworzą litery poprzedzające w alfabecie IBM). Według twórców „doskonały” i „bezawaryjny”, ma zapewnić realizację misji statku kosmicznego. Wytyczono plan, lecz nie do końca sposoby jego realizacji. Gdy HAL ulega uszkodzeniu, ludzie stają się ofiarami jego braku elastyczności – jasno wytyczony cel zepchnął na dalszy plan środki służące jego osiągnięciu. Komputer zabija załogę, a według niego ludzie zagrażają powodzeniu misji; choć bez nich przecież traci ona sens. Ludzka umiejętność kojarzenia i wyboru najlepszej drogi, a zarazem niebywale ważna zdolność rezygnacji z przedsięwzięcia, gdy rachunek zysków i strat okazuje się niekorzystny, są zbyt skomplikowane jak na możliwości HAL-a. To, co u człowieka określilibyśmy mianem szaleństwa, tu jest po prostu brakiem człowieczeństwa.

Nieustanne kłopoty ze zrozumieniem ludzkich motywów postępowania ma także inny mechaniczny bohater filmu: android Data z serii *Star Trek: The Next Generation*. Jest specjalistą w stopniu porucznika, ale – mimo ciągle ponawianych prób – nie potrafi pojąć na przykład poczucia humoru. Niebywale rozwinięte zdolności zapamiętywania i kojarzenia informacji nie są w stanie uczynić z niego istoty ludzkiej, wciąż jest innym gatunkiem, nie do końca też zrozumiałym dla ludzi. Jego fascynacja muzyką nie ma nic wspólnego z emocjonalnym przeżywaniem nastrojów – interesuje Datę raczej (podobnie zresztą jak naszych średniowiecznych filozofów) jako matematyczna harmonia. Różne fakty, które dla nas mają swoistą jakość, związaną z naszymi przeżyciami, dla androida są po prostu faktami, informacjami, mniej lub bardziej użytecznymi. Android nie ma historii, dzieciństwa. Myśli zawsze tak samo, jego ogląd świata nie zmienia się z wiekiem. Nigdy więc nie będzie naiwny ani zagubiony.

Dlatego wielu mechanicznych bohaterów SF rozpaczliwie (o ile można użyć takiego określenia wobec robota) poszukiwało dzieciństwa. Na przykład replikanci z *Łowcy androidów*, obciążeni dodatkowo ściśle określoną i co gorsze znaną im długością życia; albo główna bohaterka *Ghost in the shell* – major Kusanagi; lub Data – jeśli wydaje się nam osobą, indywidualnością, to tylko dlatego, że jest jedynym androidem na pokładzie.

Zauważmy jednak, że cechy, które w naszym odczuciu czynią androida gorzszym, w świecie *Star Trek* mogą się okazać zbawienne. Data jest jedyną „osobą” zdolną pokonać inną sztuczną inteligencję, rasę Borg. Borg to kolektywna świadomość, złożona z wielu komórek-ciał, zmienionych częściowo w maszyny, zdolnych połączyć swą wiedzę i intelekt. Brakuje im-jej tylko jednego: indywidualności. Są zbiorowym rozumem, zaklętym w liczne, mogące odłączać się

od macierzy ciała. Borgowie zapragnęli zaasymilować załogę statku Enterprise: *Chcemy się udoskonalić. Dodamy wasze biologiczne i technologiczne cechy do naszych. Wasza kultura zostanie przekształcona. Nasza kultura opiera się na wolności i samostanowieniu* – kapitan Jean-Luc Picard wypowiada wojnę totalitarnemu porządkowi Borgów. Zostaje jednak zaasymilowany, jego osobowość zastąpiona wspólną świadomością Borgów, imię zastąpione nowym: Locutus, a ciało zamienione w odpowiedni interfejs, dający się podłączyć do statku-macierzy.

Odnajdujemy tu wątek rodem z *Inwazji porywaczy ciał* – podmianę osobowości, inwazję innej tożsamości w ciało. Borg są jak choroba zmieniająca umysł zaatakowanego tak, jak jest im to potrzebne. „Przydatne” cechy charakteru nie są wymazywane. W tej beznadziejnej zdawałoby się sytuacji tylko elektroniczny mózg Daty potrafi połączyć się z interfejsem Locutusa-Picarda; walka umysłów kończy się zwycięstwem Daty i odrodzeniem Picarda. Mechaniczna osobowość androida ratuje indywidualność kapitana.

Innym razem (w kinowym filmie *Star Trek: Pierwszy Kontakt*) sam Data zostaje wprowadzony przez Borga. Cybernetyczna królowa Borgów, określająca się jako centrum kolektywu, usiłuje go złamać i zasymilować. Oferuje mu dar nie byle jaki – zdolność odczuwania rozkoszy i bólu (przypomnijmy sobie tu Golema XIV), a w filmie to właśnie jest najważniejszym wyróżnikiem człowieczeństwa, podstawową kategorią ludzkiego poznania i kategoryzowania świata, niedostępną dla jakiegokolwiek robota; tworzącą przepaść niezrozumienia między rozumem ludzkim a maszynowym. Jednak Data – mimo że najbardziej pragnie upodobnić się do ludzi – nie daje się złamać (choć przez chwilę się waha); nie jest istotą żywą i nie można go zasymilować.

### Sztuczne Ciało

Rozważania na temat fantastycznych transformacji ciała rozpoczniemy od *Neuromancera*. Otóż w Gibsonowskiej fantazji ciało to „mięso” (jak mówią pogardliwe kowboje cyberprzestrzeni podłączający umysł do sieci), a opisy różnorodnych działań na ciele zajmują pokazną część książki. W świecie, gdzie z „mięsem” można zrobić wszystko (od implantów w wątrobie, filtrujących wszelkie używki, po sztuczny wzrok poszerzony o widmo podczerwieni), naturalne ciało ma znikomą wartość. Na systematyczną wymianę zużytych organów i podnoszenie wydajności mięśni i zmysłów może sobie pozwolić każdy, kto ma pieniądze, a gdy zmysły są ciągle oszukiwane przeszczepami, implantami i środkami odurzającymi, nikt już nie pamięta, jak wygląda świat postrzegany naturalnie.

Klonuje się specjalne odmiany ludzi mających wykonywać najbardziej niewdzięczne zawody, nie należą też do rzadkości genetycznie doskonalące się rodziny, kazirodczo reprodukujące się we własnym gronie. Powszechnie dostępne urządzenie, zwane „symstymem” („zabawka dla mięsa” – tak określa je główny bohater, Case), pozwala doświadczyć cudzych doznań, „wskoczyć” umysłem w cudze ciało; mówi się wtedy, że ktoś ma „jeźdźca”. W chwilach wyjątkowo nieprzyjemnych, o których nie chce się pamiętać, można też wyłączyć komuś świadomość. Zostaje się wtedy „kukielką” i można bez wyrzutów sumienia poświęcić się na przykład prostytucji. Także swoje rysy można łatwo skompilować ze znanych twarzy, które akurat nam się podobają; w przypadkach skrajnych



kłopotów psychicznych możliwe jest również zaimplementowanie nowej osobowości. Implanty zwane „mikrosoftami” (czy to przypadkowa zbieżność?) wystarczy wetknąć w specjalne gniazdo za uchem, a powiększy się natychmiast wiedzę z pożądanej dziedziny. Jest to też świat bez bólu fizycznego – analogony endorfiny pozwalają znieść wszelki ból. Kwitnie oczywiście czarny rynek handlu organami i nowymi technologiami doskonalenia ciała.

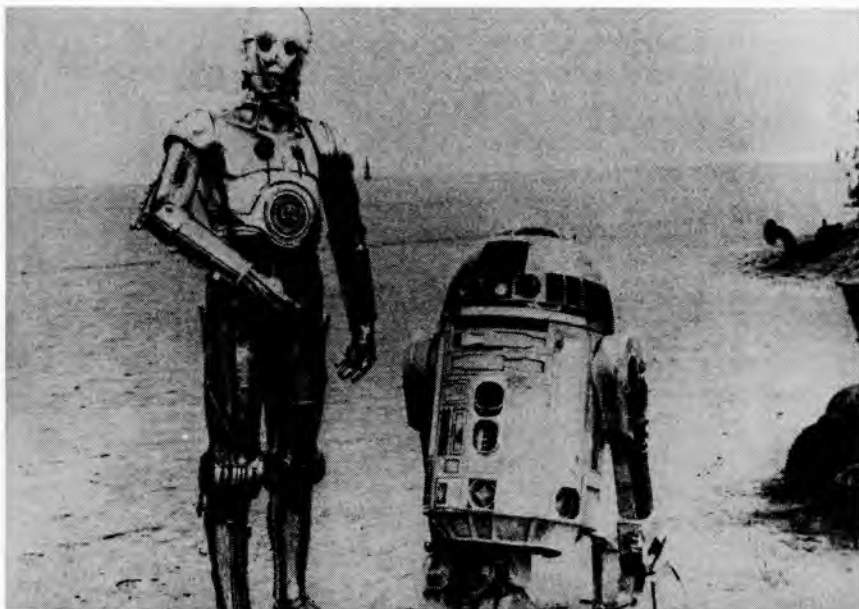
Co myślimy o takim świecie? Koszmar czy raj? Otóż cokolwiek sądzimy na ten temat – niewątpliwie pomalą zblizamy się do podobnego stanu. Przypomnijmy, że pierwsze elektroniczne zmysły są już faktem: istnieją już protezy słuchowe dostarczające impulsy wprost do kory mózgowej, niedawno też obiegiło cały świat zdjęcie mężczyzny w elektronicznych okularach, z kamerami i pękiem kabli podłączonym do głowy<sup>3</sup>. Także udoskonalenia estetyczne naszych ciał dawno przekroczyły granicę naturalności. Staramy się zaprzeczać naszej fizjologii, pozbywając się zapachu, wydzielin, wszystkiego, co w widoczny sposób odbiega od przyjętego kanonu. Niekiedy próbujemy wręcz zaprzeczać naszej biologiczności. Chęć zblizania się do obowiązującego ideału doprowadza do chorób, a czasem nawet do śmierci. Jesteśmy więc tylko nieco mniej sztuczni niż bohaterowie *Neuromancera* – kondycja cyborgów jest zapewne jedynie kwestią czasu.

Najwyraźniej przekraczanie ograniczeń własnego ciała (a może i wszelka transgresja) jest w naszej kulturze samoistną wartością i nie odnoszą żadnego skutku próby usprawiedliwienia słabości lub sformułowane przez wieki postulaty akceptacji cierpienia. Problem polega więc przede wszystkim na tym, by dysponując tak niezwykłymi środkami, nie posunąć się za daleko.

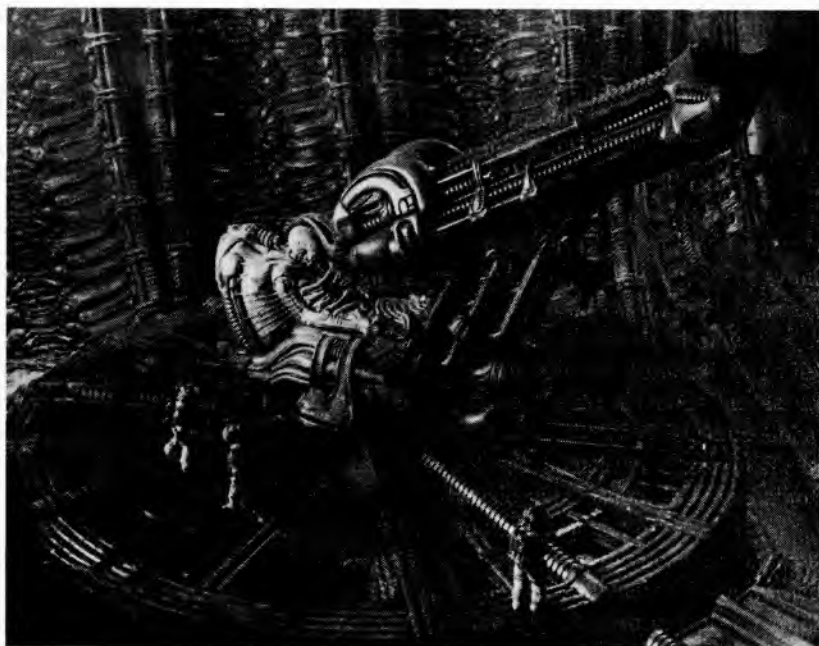
I tutaj science fiction pełni rolę napominającego nas proroka. Ostrzega na przykład, że w obliczu postępującej cyborgizacji trzeba będzie zmienić definicję człowieczeństwa. Oto więc cybernetyczna bohaterka *Ghost in the shell*, Motoko Kusanagi, wyposażona w najwyższej klasy sztuczne ciało, wielokrotnie przewyższające możliwości zwykłej ludzkiej powłoki, cierpi na chroniczną niepewność co do swojej tożsamości: *Czuje się człowiekiem – mówi – bo tak jestem traktowana. Ale nie mogę być pewna, co kryje się w mojej głowie*. Wedle dostępnych cyborgom informacji w ich mózgach żyją ludzkie komórki. Ale czy to one decydują o człowieczeństwie? Czy Puppet Master – informatyczna świadomość zamieszkująca jedno z cyberciał – jest mniej ludzki niż major Kusanagi? Co zatem znaczy: „być człowiekiem”? Osobowość, jak już wiemy, jest ściśle związana z pamięcią. Doznawane przez nas wrażenia i wspomnienia układają się w prywatną historię i definiują naszą osobowość. Istniejemy dzięki swojej historii – bez niej byłibyśmy jak zagubiony cyborg. Być człowiekiem to mieć dzieciństwo.

Nieco innym przejawem sztuczności ciała są manipulacje genetyczne, odbierane jako gwałt na naturze.

Film *Gattaca*<sup>4</sup> to ponura, acz stylowa wizja przyszłości, w której szanse awansu społecznego mają tylko osobnicy doskonali genetycznie. Naturalnie urodzony człowiek jest coraz większą rzadkością, nowe życie poczyna się zwykle *in vitro*, eliminując następnie niepożądane geny po konsultacji z przyszłymi rodzicami. Na podstawie kodu DNA już w chwili takiego poczęcia oblicza się długość życia i przyczynę śmierci.



*Gwiezdne wojny*, reż. G. Lukas, 1977.



*Obcy – ósmy pasażer Nostromo*, reż. R. Scott, 1979.

Gattaca to wielka korporacja zatrudniająca wyłącznie takich doskonałych ludzi (nazwa firmy jest ułożona z symboli zasad tworzących łańcuch DNA – Guaniny, Adeniny, Tyminy i Cytosyny). Film jest oczywiście antyutopijną w wymowie historią buntu (podobnie jak u Orwella, Huxleya, czy Wellsa) niedoskonałej jednostki przeciwko systemowi, buntu *submana*<sup>5</sup> przeciwko rasie nadludzi.

Po wszystkich aferach z patentowaniem genów przez firmę Celera Genomics, po serii artykułów w poważnych gazetach na temat testów genetycznych przeprowadzanych na klientach firm ubezpieczeniowych, wreszcie w kilka zaledwie dni po ogłoszeniu kompletnej mapy genomu ludzkiego – trudno nie pomyśleć, że w filmie *Gattaca* zatrwająco mało pozostaje „fikcji”!

Jednak dyskusje na temat inżynierii genetycznej mają najczęściej charakter szumu informacyjnego. W oczach tak zwanego „zwykłego człowieka” najczęściej chodzi właśnie o nagle urzeczywistnienie któregoś z filmów science fiction. Na internetowej stronie czasopisma naukowego „New Scientist”, w rubryce *Najczęściej zadawane pytania*, znajdujemy między innymi takie: *Czy można sklonować Hitlera? Czy ludzki klon miałby duszę? Czy klonowanie pomogłoby stworzyć superwojowników lub nadzwyczaj inteligentnych ludzi?*

Przeciwnicy inżynierii genetycznej wysuwają często argumenty religijne, twierdząc, że jest ona aroganckim wkraczaniem na teren zarezerwowany dla Boga. Zwolennicy uważają natomiast, że obiekcje etyczne są wyrazem „bigoterii i ignorancji”: *Bóg stworzył człowieka na swoje podobieństwo i chce, by człowiek mu dorównał. Klonowanie i reprogramowanie DNA to pierwszy poważny krok na drodze utożsamienia człowieka z Bogiem* – mówi dr Richard Seed (kilka lat temu zapowiedział on utworzenie pierwszej kliniki klonującej ludzi, *aby pomóc bezdzietnym parom*).

Genetyka jest postrzegana jako arena wielkiego przełomu nie tylko w nauce. Uważa się, że odkrycie zasad kodu genetycznego jest odkryciem prawdziwej natury człowieka i życia w ogóle, a manipulacje na tym kodzie dają nam niewyobrażalne możliwości i nieskończone korzyści: ponieważ każda cecha żywego organizmu ma niemal „matematyczną” podstawę, wystarczy przecież odpowiednie „przoprogramowanie”, by otrzymać każdą możliwą istotę. Jednak, jak pisze Stanisław Lem, *z tego, że przybysz z innej planety zorientuje się w liczbie liter łacińskiego alfabetu, wcale nie wynika, że od razu zdoła przeczytać Szekspira, czy nawet panią Nurowską. Chodzi o trudność niepospolicie wyższego rzędu, a złudzenia, że znajomość liter – czyli genów – od razu nas wprowadza w krainę wolności, gdzie możemy konstruować całkiem nowe organizmy i udoskonalać stare, są marzeniami ściętej głowy*<sup>6</sup>.

Świat przełomu tysiącleci oszalał na punkcie ciała, i nie dotyczy to bynajmniej tylko fikcji współcześnie tworzonych. Dzisiejsze ciało jest narzędziem: przyjemności, sztuki, nauki; sposobem wypowiedzi, kreacją zaplanowanej rzeczywistości. Wyglądamy tak, jak chcemy być postrzegani. Bez skrępowania manipulujemy naszym ciałem, przekraczając kolejne granice dzięki niedostępnym kiedyś technikom. Dynamika rozwoju owych technik sprawiła, że musieliśmy zmienić przyzwyczajenia etyczne i stworzyć nowe gałęzie filozofii – na przykład bioetykę. Piętnem biotechnologii i postępu medycyny została naznaczona także estetyka – w Hollywood nie wystarczy dziś po prostu zrobić sobie operacji plastycznej, powinna ona jeszcze być widoczna i odpowiednio nagłośniona.

Silikonowy biust nie ma wyglądać naturalnie, lecz właśnie sztucznie, a wahania estetyczne, jakie mieliśmy jeszcze kilka lat temu wobec poprawiania ciała, dziś odeszły w niepamięć.

Przerabianie ciała wedle obowiązujących norm łączy się ściśle z kwestią wartościowania ludzkiego życia. Peter Singer, bioetyk i filozof, zwolennik radykalnych reform w kwestiach z tym związanych, twierdzi, że postęp medycyny (podtrzymywania życia, transplantologii, leczenia niepłodności) wymaga przewrotu aksjologicznego, gdyż stawia nas często w sytuacjach, w których etyka zwana tradycyjną przydaje się do niczego<sup>7</sup>. Trudno znaleźć rozwiązanie zakorzenione w tradycyjnych wartościach, gdy mamy na przykład zdecydować o odłączeniu pacjenta od aparatury podtrzymującej życie. W sytuacji gdy śmierć staje się kwestią decyzji, zmieniono jej definicję: dziś organy do transplantacji pobiera się z oddychającego, ciepłego ciała, za najważniejszy bowiem organ uznano mózg – to jego śmierć jest równoznaczna ze śmiercią całego człowieka.

Singer twierdzi, że dziś, choć niechętnie się do tego przyznajemy, kierujemy się etyką jakości życia, a nie jego świętości. Życie pacjenta, o którym wiadomo, że nie obudzi się ze śpiączki, nie jest już najwyższą wartością. Wartością jest już nie życie samo w sobie, lecz życie świadome. Czynimy wszystko, żeby tę świadomość jak najbardziej przedłużyć.

MAGDALENA RUDZKA

<sup>1</sup> S. Lem, *Golem XIV*, Kraków 1999, s. 68.

<sup>2</sup> S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, Kraków 1973, t. 2, s. 68.

<sup>3</sup> Chodzi o protezę wzroku wykonaną w tym roku w Dobelle Institute, zainstalowaną na oczach całkowicie niewidomego pacjenta. Choć musi on nosić ze sobą walizkę z oprzyrządowaniem, a uzyskany obraz jest daleki od doskonałości, postępująca miniaturyzacja i odfiltrowanie „szumów” z pewnością za

kilka lat pozwolą na pełniejszą rekonstrukcję wzroku.

<sup>4</sup> *Gattacka*, reż. Andrew Niccol, USA 1997 r.

<sup>5</sup> Termin stworzony przez Verę Graaf w książce *Homo Futurus. Analiza współczesnej Science Fiction*, tłum. Z. Fanferko, Warszawa 1975.

<sup>6</sup> S. Lem, *Dziury w całym*, Kraków 1997, s. 8-9.

<sup>7</sup> P. Singer, *O życiu i śmierci. Upadek etyki tradycyjnej*, tłum. A. Alichniewicz, A. Szczęśna, Warszawa 1997.

*Obcy – decydujące starcie*, reż. J. Cameron, 1986.

