

**Agnieszka Florentyna Pawlak**  
Instytut Etnologii i Antropologii Kultury  
Uniwersytet Łódzki

**Ciało w dyskursach transhumanizmu i sztucznej inteligencji.  
Perspektywa antropologiczna**

PRACA DOKTORSKA

Promotor: **prof. dr hab. Ewa Nowina-Sroczyńska**

Łódź 2022

## Spis treści

Wstęp .....	3
<b>Część I.</b> Transhumanistyczny raj z tego świata. Historia i założenia ruchu .....	17
Rozdział 1. Definiowanie transhumanizmu .....	18
1.1. Wprowadzenie .....	18
1.2. Transhumanizm w tekstach źródłowych i komentarzach.....	22
1.3. Ciało w procesie „autoewolucji”. Paradygmat ewolucjonistyczny transhumanizmu .....	35
1.4. Podział chronologiczny i organizacje transhumanistyczne.....	42
1.5. <i>Citius, Altius, Fortius</i> . Postczłowiek bez właściwości.....	47
Rozdział 2. Impulsy transhumanistyczne w historii kultury. Genealogia .....	58
2.1. Impuls antropologiczno - filozoficzny. Homo scientificus i kult nauki.....	58
2.2. Impuls mityczny. Homo symbolicus.....	85
2.3. Impuls utopijny. Ciało jako lokum dla utopii .....	101
2.4. Impuls metafizyczny. Dualizm ciała i umysłu.....	107
2.5. Impuls estetyczny. Transludzka sztuka.....	123
2.6. Impuls futurologiczny. Ciało fantastyczne .....	127
Rozdział 3. Dyskursy cielesnych transgresji.....	139
3.1. Ciało jako przedmiot transhumanistycznego dyskursu.....	139
3.2. Udoskonalanie ludzkiego ciała (Human Enhancement) .....	143
3.3. Rozwój sztucznej inteligencji i kreacja sztucznych ciał. Mityzacja technologii.....	153
3.4. Cielesny dobrostan i imperatyw hedonistyczny (Super Wellbeing) .....	167
3.5. Ciało w drodze do nieśmiertelności. Immortalizm .....	173
3.5.1. Instynkt wieczności. Kroniczne zawieszenie ciała .....	181
3.5.2. Transfer umysłu. Ciało jako „abiekt świadomości” .....	184
4. Transhumanistyczne przekraczanie cielesności. Transgresja ad infinitum.....	191
<b>Część II.</b> Sposoby przekraczania biologicznej cielesności.	
Urzeczywistnianie transhumanistycznego projektu.....	204
Rozdział 1. Koncepcja wolności morfologicznej: założenia, krytyka, kontrargumenty .....	205
Rozdział 2. Obszary indywidualnej transhumanizacji.	
Działania twórcze i akty samorealizacji.....	224
2. 1. Preludium transformacji: sztuczne cyfrowe ciało (Artificial Cyberbody).	
Wirtualizacja i awataryzacja .....	224
2.2. Ciało obudowane i kwantyfikowane: technologia noszona (wearebles technology).....	236
2.3. Ilustratorzy utopii i awangarda biotechnologiczna.	
Sztuka w paradygmacie art@science .....	253
2.4. Ciała liminalne jako transgresyjne dzieła sztuka .....	258
2.5. Symulacja emocjonalna w inteligentnych agentach.	
Sztuka robotyczna niehumanoidalnych ciał.....	266
2.6. Sztuczne zmysły biohackera.	
Transgresja z ludzkiego porządku ku ciału cyborgicznemu .....	287

Rozdział 3. Płaszczyzna ponadindywidualna transhumanizacji.	
Upodmiotowienie cyfrowego obrazu i sztucznej inteligencji .....	310
3.1. Wielki Łańcuch Nie-ludzkich Bytów. Rola robotów humanoidalnych w procesie społecznego osvajania sztucznej inteligencji .....	310
3.2. Sobowtór gatunkowy. Rites de passage sztucznej inteligencji.....	323
3.3. Domestykacja „istot nieucieleśnionych”. Maszyny dialogowe (chatbot Replika).....	331
3.4. Atrapy istnienia: wizerunki bez podmiotu. Fenomen wirtualnych influencerów ( <i>Artificial Human</i> ).....	349
3.5. O posługiwaniu się ciałem w protetycznych światach. Metaverse: nowe antroposfery ....	367
<b>Część III.</b> Transhumanizm jako dyskurs wspierający władzę.....	388
Ciało w kapitalizmie nadzoru.....	388
Rozdział 1. O obrotach cielesnością czyli kapitalizm somatyczno-afektywny.....	389
1.1. Przemysł kulturowy jako generator transhumanizmu .....	389
1.2. Globalny sklep potrzeb cyborgicznych.....	393
1.3. Cyberimmortalizm. Cyfrowa nieśmiertelność .....	404
Rozdział 2. Triumf wolnej niewoli. Technologiczny kryptotykon .....	415
2.1. Użyteczne fikcje. Transhumanizm jako futurologia antropologiczna XXI wieku.....	428
W stronę antropologii technologii.....	450
Bibliografia .....	455
Spis ilustracji.....	490

## Wstęp

Dysertacja, którą prezentuję jest pracą z antropologii współczesności, sytuuje się w obrębie stosunkowo nowej dyscypliny - antropologii technologii (technoantropologii). Jej przedmiotem jest transhumanizm - kontrowersyjny i budzący skrajne emocje ruch intelektualny, kulturowy oraz polityczny postulujący potrzebę wykorzystania osiągnięć nauki i techniki do przezwyciężenia ograniczeń i poprawy kondycji ludzkiego ciała. Myśl transhumanistyczna przenika dziś zachodnią kulturę budząc zarówno fascynację, jak niechęć i wątpliwości intelektualne, które wybrzmiewają coraz częściej w polemikach apologetów z zaciętymi przeciwnikami technooptimistów.

Celem pracy jest prezentacja tego istotnego dla współczesnej kultury nurtu myślowego, jego intelektualnego programu, wiodących autorów. Prezentacja ta jest zasadna, bowiem wiele ważnych prac traktujących o transhumanizmie nie znalazło swoich polskich translatorów. Po lekturze licznych prac i manifestów prezentowanego nurtu doszłam do wniosku, że z ogromu wątków pojawiających się w ich rozważaniach owocne okaże się wyodrębnienie podstawowej kategorii wokół, której krąży myśl najaktywniejszych propagatorów tego ruchu. Osią myślową i jednocześnie konstrukcyjną uczyniłam najistotniejszy dla transhumanistów topos - ludzkie ciało. Badam je w dwóch kluczowych aspektach - teoretycznej myśli i praktyk kulturowych. Ciało to wielki temat współczesnej antropologii, która posiada narzędzia badawcze umożliwiające przeprowadzenie wnikliwych analiz. Stanowi ono niezwykle istotną kategorię kultury a dzięki swemu szczególnemu semantycznemu nacechowaniu umożliwia wyrażanie różnych aspektów rzeczywistości. Antropolog Marcel Mauss nazwał ciało pierwszym i najbardziej naturalnym narzędziem człowieka.<sup>1</sup> Analizując historyczne wykorzystywanie przedmiotów przez *homo sapiens* zauważył, że zawsze pełniły one funkcję protezy, zwiększając lub przedłużając funkcje i możliwości ludzkiej cielesności. W zarysowanej przez transhumanizm perspektywie biologiczne ucieleśnienie może zostać i powinno być zmieniane w toku dynamicznego postępu technologicznego.

W dyskursie transhumanistycznym ciało jawi się jako obszar niejednoznaczny, cechuje je zmienność i niedookreśloność, znajduje się w sytuacji zawieszenia wymagającej dokonania wyboru co do jego przyszłej formy. W prezentowanej pracy pokazuję paradoksalny status ciała w transhumanizmie. Z jednej strony traktowane jest

---

<sup>1</sup> M. Mauss., *Sposoby posługiwania się ciałem* [w:] *Antropologia kultury zagadnienia i wybór tekstów*, red. A. Mencwel, Warszawa 2001, s. 156–166.

ono jako coś o co należy dbać poddając różnym zabiegom i modyfikacjom, z drugim ma status czegoś niechcianego bo podlega procesom „wyczerpywania”, przemijania. Transhumaniści pragną zaprojektować dla gatunku ludzkiego swoisty rytuał przejścia w wyniku, którego człowiek bezpowrotnie opuści znany mu „świat ciała” i rozpocznie symboliczną podróż w stronę postgatunkowości.

Moja przygoda z transhumanizmem rozpoczęła się dekadę temu podczas Festiwalu Sztuki *Ars Electronica* odbywającym się w austriackim Linzu. Zafascynowała mnie myśl, że to dzięki artystom obserwujemy przenikanie założeń prezentowanego ruchu do zbiorowej wyobraźni. Zarówno w zawodowych jak też prywatnych rozmowach coraz częściej pojawiał się temat potencjalnych korzyści i zagrożeń płynących z technologii, ich potencjał przekraczania naszych ograniczeń i etyczny wymiar ich stosowania. Z czasem zdałam sobie sprawę, że transhumanistyczne idee stopniowo przesunęły się z marginesów do centrum współczesnej kultury. Dlatego zainteresowanie tematyką transhumanizmu rosło we mnie w kolejnych latach, w trakcie których poszerzałam swoją wiedzę posiłkując się zachodnią literaturą, uczestnicząc w międzynarodowych konferencjach i śledziłam na bieżąco „cyfrowe uniwersum” transhumanizmu - bazy wiedzy jakimi są liczne strony internetowe, podcasty, video blogi itd.

Osadzony w interdyscyplinarnym kontekście, silnie nasycony elementami światopoglądu scjentyistycznego, transhumanizm pełni dziś rolę interpretacyjnej i dyskursywnej ramy pozostając ważnym głosem w dyskusji dotyczącej statusu ciała i kondycji ludzkiej we współczesnym świecie. Ponieważ jest to stosunkowo nowy dział humanistyki zmusza do rozpoznania i używania wielu nowych pojęć. Jako produkt działalności ludzkiej technologie transhumanistyczne i ich społeczne reprezentacje są dystrybuowane za pomocą specyficznego języka. Transhumaniści posługują się terminologią zaczerpniętą ze świata nauk ścisłych (STEM) i tworzą neologizmy, których nagromadzenie w tekstach teoretycznych może momentami utrudniać lekturę czytelnikowi, który spotyka się z nimi po raz pierwszy. O ile mi wiadomo, niniejsza praca stanowi pierwszą w naszym kraju próbę systematycznego ujęcia zagadnienia transhumanizmu na gruncie antropologicznym<sup>2</sup>. Chciałabym żeby opracowanie to miało

---

<sup>2</sup> W trakcie pracy nad dysertacją opublikowałam szereg artykułów w czasopismach naukowych i monografiach pokonferencyjnych m.in. *Wirtualny influencer. Transhumanistyczne rittes de passage*, (red.) E. Nowina - Sroczyńska, Wydawca: Muzeum Kaszubskie, Bytów 2022; *Antropolog technologii contra Deep Fake Culture. Strategie oporu wobec algokracji*, [w:] *Bogosławione skutki wykluczenia - 40 lat Łodzi*

charakter syntezy wstępnej fazy transhumanizmu, w której, jak sądzę, obecnie się znajdujemy, choć zdaję sobie sprawę, że prezentowane ujęcie bardzo wiele zawdzięcza ustaleniom wielu badaczy nauk społecznych i humanistycznych<sup>3</sup> i dalekie jest od doskonałości.

## Źródła

Przygotowując dysertację korzystałam z wszelkich dostępnych źródeł zastanych odnoszących się do podejmowanej tematyki. Podstawowy korpus prac to literatura anglojęzyczna obejmująca klasyczne eseje dotyczące omawianego ruchu (*The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, red. M. More, N. Vita-More, Wiley–Blackwell, Chichester UK 2013; N. Lee., *The Transhumanism Handbook*, Springer Nature, Switzerland AG 2019) i książkowe publikacje wiodących autorów-transhumanistów (m.in. Nick Bostrom, Ray Kurzweil, Max More, Natasha Vita-More, David Pearce, Anders Sandberg, Julian Savulescu). W pierwszej części pracy istotną była dla mnie głównie literatura z obszaru antropologii filozoficznej (m.in. Max Scheler, Helmuth Plessner, Arnold Gehlen, Ernst Cassirer). Literaturę kontekstową stanowią prace socjologów (m.in. Pierre Bourdieu, Anthony Giddens, Erving Goffman, Jean Baudrillard, Eva Illouz), filozofów (m.in. Roger Caillois, Michel Foucault, Bruno Latour), psychologów (m.in. Józef Koźmielecki), historyków (m.in. Philippe Ariès),

---

*Kaliskiej*, Wydawca: Muzeum Łódź Kaliska, Łódź 2020; *Etyczny imperatyw wolności morfologicznej. Nauka i technologia jako narzędzia cielesnej przemiany*, [w:] *Ciało ludzkie w badaniach naukowych i praktyce medycznej*, red. nauk. J. Pawlikowski, Wydawnictwo Lekarskie PZWL, Warszawa 2020; *Symulacja emocjonalna w inteligentnych agentach. Sztuka robotyczna niehumanoidalnych ciał*, [w:] *Człowiek w świecie maszyn. Wstęp do antropologii cyberkultury*, (red.) I. Trzcinańska, Wydawnictwo Naukowe AGH, Kraków 2019; *Estetyka cielesności postbiologicznej. Technoantropologia wobec poszerzenia ludzkiego sensorium*, [w:] *Zmysłowość w literaturze, języku i kulturze*, (red.) R. Tokarski, E. Krzykała, D. Gocol, Wydawnictwo Naukowe UMCS, Lublin, 2019; *Sztuczna inteligencja. Wyobrażenia kontrintuicyjne w procesie transmisji kulturowej*, [w:] *Badania i doniesienia naukowe ze świata Mechatroniki*, (red.) Y. Bobytskyy, Pod Patronatem Honorowym Ministerstwa Cyfryzacji, Wydawca Mechatron-SEP, Wydział Matematyczno-Przyrodniczy, Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszów 2019; *Wielki łańcuch nie-ludzkich bytów. Rola robotów humanoidalnych w procesie społecznego oswojania sztucznej inteligencji*, [w:] *Swój - Obcy - Wróg. Wędrówki w labiryntach kultur*, (red.) T. Korczyński, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2019; *Transhumanizm jako projekt metafizyczny XXI wieku. Technoza i Homo Deus w erze duchowych maszyn*, [w:] *Pluralizm religijny i odmiany ezoteryzmu*, (red.) A. Wójtowicz, W. Klimski, Wydawnictwo Naukowe UKSW, Warszawa 2019

<sup>3</sup> W ostatnich latach powstały filozoficzne i kognitywistyczne opracowania transhumanizmu m.in.: A. Gunia. *Wzmocnienie poznawcze w kontekście transhumanizmu. Teoria, praktyka oraz konsekwencje wpływu technologii kognitywnych na człowieka*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2019 (praca doktorska, promotorzy: prof. dr hab. Michał Ostrowicki / Sidey Myoo, prof. dr hab. inż. Grzegorz J. Nalepa); M. Garbowski., *Transhumanizm: Geneza, koncepcje, ograniczenia*, Katolicki Uniwersytet Lubelski, Lublin 2022 (praca doktorska, promotor: dr hab. Ewa Lekka Kowalik, prof. KUL)

medioznawców (m.in. Neil Postman, Manuel Castells), kognitywistów (m.in. Andy Clark, David Chalmers). Dysertacja - jak zadeklarowałam - należy do antropologii współczesności dlatego w części drugiej opierałam się głównie na ustaleniach antropologii kulturowej (m.in. Arnold van Gennep, Victor Turner, Claude Lévi-Strauss, Marcel Mauss, Mary Douglas). Perspektywa antropologiczna pozwoliła mi na interpretację zjawisk zarówno z obszaru teorii jak i praktyk transhumanizmu. Posługuję się w namyśle antropologicznym pojęciami i kategoriami mojej dyscypliny tj. mit, obrzędy przejścia, obcość, graniczność, transgresja, kulturowymi fenomenami maski, monstrialności, i figurami wyobraźni: sobowtórem oraz sztucznym człowiekiem.

Innym typem źródeł poza literaturą były strony internetowe, filmy dokumentalne, wystąpienia i materiały pokonferencyjne, katalogi wystaw i własna dokumentacja międzynarodowych i polskich wystaw sztuki nowych mediów (Documenta w Kassel, Biennale w Wenecji, Ars Electronica w Linz, Centrum Nauki Kopernik w Warszawie, Mocak w Krakowie, MS2 w Łodzi). W celu zbadania wpływu transhumanistycznych wizji na społeczne imaginarium analizowałam komentarze pozostawiane przez jego zwolenników i przeciwników na forach internetowych i licznych portalach poświęconych tej tematyce m.in. na stronie internetowej i prowadzonym w mediach społecznościowych profilu Polskiego Stowarzyszenia Transhumanistycznego (PSTH), którego jestem administratorką. Aby dowiedzieć się więcej na temat transhumanizmu, przez cztery lata uczestniczyłam aktywnie w działalności Polskiego Stowarzyszenia Transhumanistycznego (PSTH) organizując konferencje, warsztaty, spotkania dzięki, którym dotarłam do środowisk futurystów, naukowców, myślicieli i praktyków transhumanizmu. W trakcie pracy nad dysertacją zdobywałam wiedzę biorąc czynny udział w wielu międzynarodowych i ogólnopolskich konferencjach naukowych, koncentrujących się na istotnych dla transhumanizmu tematach<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Na międzynarodowych i krajowych konferencjach prezentowałam liczne referaty poświęcone transhumanizmowi tj. *Robot Sophia. Sapientia czy Simulacrum?* II Ogólnopolska Interdyscyplinarna Konferencja Naukowa TechSpo'18 „Władza Algorytmów?”, Wydział Humanistyczny AGH, Kraków 20-21.9.2018; *Emotional Processing Unit. Emorobotyka - implementacja emocji w maszynach społecznych* II Ogólnopolska Interdyscyplinarna Konferencja Naukowa TechSpo'18 „Władza Algorytmów?”, Wydział Humanistyczny AGH, Kraków 20-21.09.2018; *Emocje robotów społecznych - czego nas uczą?* Ogólnopolska Konferencja Naukowa „Uniwersytet Wirtualny 2018 - model, narzędzia, praktyka”, SGGW, Warszawa, 20-21.06.2018; *Roboty społeczne. Byty nie-ludzkie w projektach postantropocentrycznych* Ogólnopolska Konferencja Naukowa „Swój – Obcy – Wróg: w labiryntach kultur”, Instytut Socjologii UKSW, Warszawa, 28.05.2018; *Corpus futuri i nowe sensorium. Protetyka sensoryczna jako sposób ekspresji tożsamości cyborgicznej* Ogólnopolska Konferencja Naukowa „Skąd ciało wiedziało? Ucieleśnienie w naukach kognitywnych i społecznych”, Interdyscyplinarne Koło Naukowe Antropologii Publicznej i Zaangażowanej, Koło Filozofii Umysłu Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, 25.05.2018;

Znaczna część zbiorowych wyobrażeń na temat transhumanizmu pochodzi z obiegu kultury popularnej. Po wpisaniu słów „transhumanizm” lub „transhumanism” w wyszukiwarce obrazów Google zobaczymy przede wszystkim grafiki przedstawiające cyborgi (hybrydy ludzi i maszyn), najczęściej w stylu cyberpunku i apokaliptycznego *science fiction*. Literatura fantastycznonaukowa staje się komplementarną dla badań technologii (STS) dziedziną wiedzy. Fikcja naukowa może być odczytywana nie tylko jako krytyczny komentarz dotyczący biotechnologii, lecz sposób myślenia o przyszłości ludzkiego życia. Pod powierzchnią literackich obrazów możemy prześledzić obecność utopijnego dyskursu opierającego się na konkretnej ontologii, antropologii, etyce. Dla antropologa kultury niezwykle istotny jest fakt, że wspieranym przez transhumanistów badaniom naukowym towarzyszy ogromny projekt marketingowo-kulturowy w ramach, którego opracowywane są specjalne programy szkoleniowe dla szkół i uniwersytetów, bloki informacyjne dla stacji telewizyjnych, rozgłośni radiowych i stron internetowych, organizowane są krajowe i międzynarodowe konferencje, kongresy. Finansowany jest również przemysł rozrywkowy - zaplecze produkujące filmy, gry komputerowe, wielkie festiwale artystyczne i promujące „nowego człowieka” wystawy sztuki.

## Układ pracy

Rozważania rozpoczynam od nakreślenia ogólnych ram teoretycznych pracy, które mają fundamentalne znaczenie dla kwestii omawianych w dalszych częściach dysertacji.

---

*Transgresja w epoce augmentacji. Sztuka cyborgów II* Ogólnopolska Konferencja Naukowa z cyklu „Socjologia sztuki w Polsce: szkoły, paradygmaty, kierunki badań”, pt. „Obraz – Dźwięk – Słowo: Sztuka w refleksji naukowej”, Instytut Socjologii UKSW, Warszawa, 24.05.2018; *Artificial Artist is Present. Sztuka w czasach sztucznej inteligencji* Ogólnopolska Konferencja Naukowa „Artysta: Obecność i Tożsamość”, Katedra Antropologii i Literatury Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 27-29.04.2018; *Biofeedback. Modyfikacje somatyczne i ciała liminalne w bioarcie i sztuce transgenicznej* Ogólnopolska Konferencja Naukowa „Ciało ludzkie w badaniach naukowych – aspekty filozoficzne, prawne i społeczne”, Uniwersytet Medyczny w Lublinie, Lublin, 19-20.04.2018; *Transhumanistyczne monstrarium. Biohacking* Ogólnopolska Konferencja Naukowa „Posthumanizm i przestrzeń ekologii”, Instytut Kultury Europejskiej, Zakład Kultury Współczesnej i Multimediów, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Gniezno, 18.04.2018; *Czipy, implanty i autoprotetyka. Grinder Movement: praktyczny transhumanizm (practical transhumanism)* Ogólnopolska Konferencja Naukowa „Człowiek w świecie technologicznym”, Academia Electronica, Sekcja Filozofii Techniki Instytutu Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 10.04.2018; *Biohacking. Wolność morfologiczna i jej praktycy* Ogólnopolska Konferencja Naukowa „Inność, Obcość, Norma”, Instytut Filozofii Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, 10.3. 2018; *Sztuczna Inteligencja. Potęga mitu w filozofii transhumanizmu* Ogólnopolska Konferencja Naukowa z cyklu „Kultury i religie” pt. „Ezoteryzm i nowoczesność. Filozofia, sztuka, religia”, Instytut Socjologii UKSW, Warszawa, 15.11.2017; *Zwrot biotechnologiczny. Projekty art@science jako obszar dyskursu transhumanistycznego*, w: *Dyskursy sztuki. Dyskursy o sztuce*, (red.) T. Pękala, Wydawnictwo Naukowe UMCS, Lublin 2018



W rozdziale pierwszym prezentuję funkcjonujące definicje transhumanizmu w tekstach źródłowych oraz komentarzach, wskazuję jego historyczne źródła, przedstawiam główne dyskursy (kwestie usprawniania ludzkiej kondycji rozpatrywane są z wielu perspektyw), główne problemy interpretacyjne, a także tłumaczę jak sama rozumiem zagadnienie. Omawiam elementarne wiadomości dotyczące nurtów transhumanizmu, wprowadzam najważniejsze dla ruchu terminy i tezy myślicieli dokonujących systematycznej i świadomej refleksji nad postępem technicznym. Wiodącym konstruktem wokół, którego prezentuję historię nurtu jest ciało. Następnie przedstawiam genealogię transhumanistycznych idei i historię wyłaniania się transhumanizmu jako zjawiska społecznego, działalności o charakterze symbolicznym i mody kulturowej rozwijającej się w warunkach społeczno-ekonomicznych Zachodu. W poszukiwaniu genealogii transhumanizmu prezentuję autorski podział na „impulsy transhumanistyczne” (antropologiczno - filozoficzny, mityczny, metafizyczny, estetyczny, futurologiczny) w historii kultury. Rekonstruję wpływ historycznych dyskursów dotyczących tematów, którymi dziś zajmuje się transhumanizm, aby zaprezentować, w jakich kontekstach myśl ta jest osadzona i z jakich idei czerpie najgłębiej, dokonując ich przetworzenia i współczesnej adaptacji. Mit jest fundamentem, na którym budowana jest potęga omawianego ruchu. W moim pojęciu transhumanizm to również współczesna mitologia, która infiltrowuje powszechną wyobraźnię. Odwołuję się do klasycznej teorii mitu Mircei Eliadego, w której mit traktowany jest jako narzędzie godzenia sprzeczności w myśleniu o sferze sakralnej. W prezentowanej pracy chcę pokazać, w jaki sposób ten uniwersalny mechanizm myślowy funkcjonuje w odniesieniu do zjawisk oderwanych od sfery sakralnej - nowych inteligentnych technologii i technologii w ogóle. Aura epoki sztucznej inteligencji kreuje „technologiczną krainę czarów” dlatego uważam, że warto budować świadomość potęgi mitów w kulturze technologicznej. Dlatego praca jest również próbą poznania tego, co realne i tego, co wyobrażone w świecie, w którym granica między tymi dwoma kategoriami zmienia się nieustannie pod wpływem odkryć biotechnologicznych, wprowadzając nas w nową posthumanistyczną rzeczywistość.

W drugiej części pracy przybliżam obszary w jakich praktykuje się dziś transhumanizm, który zmusza do intensywnego stawiania pytań o rodzaj zbliżeń między tym, co biologiczne i tym, co technologiczno-techniczne. W tej części pracy prezentuję dwie drogi transhumanizmu - organiczną i cyfrową. Praktykowanie transhumanizmu organicznego to rozwijanie i wykorzystanie technologii pozwalających przekroczyć biologiczne ograniczenia ciała (np. rozszerzanie percepcji i procesów poznawczych

dzięki nowym zmysłom) aby intensywniej doświadczać rzeczywistości. Praktykowanie transhumanizmu cyfrowego polega na manipulacji percepcją i postrzeganiem w nowych, całkowicie wytworzonych cyfrowo antroposferach (wirtualna, rozszerzona, mieszana rzeczywistość) co wpływa na kształtowanie świadomości niezależnej od „przygód ciała” w świecie fizycznym.

Rozpoczynam od prezentacji obszarów indywidualnej transhumanizacji inspirowanych poglądami zwolenników omawianego ruchu na samotransformację ciała. Dla antropologa transhumanistyczne ciało to nie tylko zewnętrzna powłoka wykonana ze sztucznej skóry, syntetyczne, biomechaniczne mięśnie czy powstałe przy pomocy drukarek 3D organy. To przede wszystkim obraz ciała promowany w technokulturze i jego pożądany społecznie wizerunek. Dlatego omawiam zjawiska takie jak awataryzacja polegająca na cyfrowym „edytowaniu ciała” w celu okazywania się w mediach społecznościowych. Podejmuję również temat „technologii noszonej” (*wearable technology*) i twórczych eksperymentów w obszarze modyfikacji ciała (ruch cyborgiczny) oraz aktów samorealizacji (*biohacking*) będących przykładem transhumanizmu organicznego. Istotne dla mnie zagadnienia związane ze zmianami w społecznym odbiorze kwestii ciała, przesuujące granice pojęć i kreujące nowe sposoby postrzegania cielesności, poruszają artyści nowych mediów działający w paradygmacie art@science. Dlatego w tej części pracy staram się odpowiedzieć na pytanie w jaki sposób zdominowana przez technologię kultura wpływa na przeobrażenia wizerunków cielesności. Ponieważ uważam, że przestrzenią badania i testowania szeregu transhumanistycznych postulatów są dziś sztuki wizualne, koncentruję się również nad szeregiem eksperymentalnych projektów realizowanych w laboratoriach. Szczególnym zainteresowaniem artystów cieszy się biotechnologia umożliwiająca rozmaite modyfikacje i ekstensję ludzkiego ciała. Działalność artystyczna, prócz tego, że ma charakter estetyczny, oferuje odbiorcom dzieł możliwość przyjrzenia się temu co stanowi źródło współczesnego strachu - organicznej formie, w jakiej egzystujemy. Artyści mający do dyspozycji nowe technologie w działaniach twórczych sięgają po coraz bardziej wyrafinowane formy ekspresji. Przeniesienie sztuki do laboratoriów naukowych zaowocowało nasileniem się takich tendencji artystycznych jak *bio art*, sztuka robotyczna, transgeniczna czy nanotechnologiczna. Pytania o ciało są więc aktualne zarówno dla antropologów kultury jak twórców generujących potencjalne scenariusze konsekwencji postępu technologicznego. Dlatego przeanalizuję „zwrot technologiczny” zachodzący na gruncie sztuk wizualnych, które kształtują obrazy

przyszłego ciała. Działania artystyczne interesują mnie przede wszystkim odnośnie wyobrażeń ciała postczłowieka i sposobów ich estetycznego konceptualizowania. Sztuka transhumanistyczna korzystająca z dokonań współczesnej nauki przyczynia się do powszechnego uznania cielesności za kolejną z przestrzeni, którą można poddać fizycznej i kulturowej rekonstrukcji<sup>5</sup>. W moim pojęciu refleksja nad manifestacjami artystycznymi jest konieczna do opisu złożonych zjawisk zachodzących w technologicznej rzeczywistości i w jej interfejsie jakim jest kultura.

Wraz z przemianami ludzkiego ciała (awataryzacja, technicyzacja, cyborgizacja) występuje równoległy, postulowany przez transhumanistów proces, polegający na ucieleśnianiu sztucznej inteligencji i humanizacji technologii. Nowe produkty transhumanistycznego kapitalizmu - interaktywne inteligentne zabawki, roboty społeczne, awatary i asystenci głosowi, wirtualni influencerzy, cyfrowe dzieci, hologramy zmarłych - to coraz doskonalej symulujące emocje artefakty, które stają się częścią życia najmłodszych generacji określanych mianem cyfrowych tubylców (*digital natives*). Myślę, że „wtórna demiurgia” manifestuje się dziś w formie robota i cyfrowej, hiperrealistycznej postaci, z którą można nawiązać relację - figury te dotyczą ontologicznych fundamentów człowieczeństwa pozwalając wydobyć podobieństwa i różnice między człowiekiem a jego sztucznymi kreacjami. Uważam, że społeczna inkluzja sztucznych cielesności polega współcześnie na umieszczaniu pozornych bytów (wizerunków bez podmiotu) w przestrzeni mediów społecznościowych służących zawiązywaniu relacji międzyludzkich. Dlatego oprócz omówienia robotycznych form, w jakich pojawia się w kulturze ucieleśniona sztuczna inteligencja (np. w postaci androida czy fembota), wprowadzam też autorskie kategorie analityczne tzw. wirtualnych influencerów - symulujących człowieka hiperrealistycznych postaci posiadających cyfrowe ciało. Kolejne stadium humanizacji technologii prezentuję na przykładzie chatbota *Replika* symulującego emocje, które dla ludzi są bardzo istotne w procesie komunikacji.

Cechą charakterystyczną współczesności, którą Ryszard Kluszczyński nazywa „światem postbiologicznym”, jest mediatyzacja doświadczenia, czyli takie przeżywanie świata i uczestnictwo w nim, które jest podyktowane przedstawieniem, kreowaniem i

---

<sup>5</sup> P. Zawojski., *Bio–techno–logia, czyli logos w świecie biologii i technologii. Wprowadzenie* [w:] *Bio-Technologiczny świat. Bio art. oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu* (red.) P. Zawojski, Szczecin 2015

udostępnianiem przez media obrazów rzeczywistości.<sup>6</sup> Technologia wpływa na to jak stworzymy obraz świata, jaką rzeczywistość sobie wyobrażamy i jak w niej działamy, np. wirtualna rzeczywistość zmienia kategorię czasu i przestrzeni. W kontekście przemian cielesności omówione zostaną nowe, cyfrowe antroposfery i postulat tworzenia „syntetycznych światów” (*Metaverse*)

Rozwiązania technologiczne, tj. sztuczna inteligencja, zyskują dziś wymiar ponadnaturalnej mocy zaś tworzące, rozpowszechniające i kontrolujące ją organizacje tworzą „kulturę algorytmiczną” wpisując się w proponowany przez transhumanizm narracje dotyczące postępu i przyszłości. Nowy ład algorytmiczny w imię optymalizacji dąży do całkowitego zautomatyzowania działań intelektu, które od tej pory są przenoszone na maszyny obliczeniowe o mocy o wiele potężniejszej niż sam intelekt<sup>7</sup>. Dlatego w ostatniej części pracy proponuję antropologiczne spojrzenie na uwodzenie technologiami transhumanistycznymi w kontekście zysków czerpanych z nadzoru. Dzięki zdolności do godzenia skrajnie sprzecznych treści i tworzenia wszechobejmującej narracji mitologie transhumanizmu stanowią wyjątkowo dogodne narzędzie władzy dostarczając legitymizacji dla wyróżnionej pozycji wielkich technologicznych korporacji w porządku społecznym, ekonomicznym i politycznym. Współczesny system techniczny, zdominowany przez ingerujące w psychofizjologię człowieka maszyny obliczeniowe, został w całości podporządkowany imperatywom rynku. Uważam jednak, że to nie maszyny są problemem lecz „panowanie za pomocą liczb” - eksploatacja naszych prywatnych danych budująca kapitalizm somatyczno - afektywny, który dzięki zautomatyzowanym obliczeniom poddaje kontroli wszystkie aspekty życia. Anatomie tego zaburzenia Bernard Stiegler określił mianem dysrupcji, „która w nas uderza i która – zgodnie z etymologią łacińskiego *dirumpo* – łamie na kawałki lub roztrzaskuje.”<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> R.W. Kluszczyński., *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura, sztuka multimediiów*, Kraków 2002, s. 75–76

<sup>7</sup> Ostatni projekt Bernarda Stieglera nawołuje do przebudowy fundamentów teoretycznych informatyki i przewyciężenia „ideologii komputacyjnej” dzięki czemu stalibyśmy się mniej podatni na technologiczne zranienie, zarówno jako indywiduala, jak i społeczeństwa. B. Stiegler., *La société automatique 1. L’avenir du travail*, Fayard, Paris 2015, s. 68.

<sup>8</sup> Teorię „dysrupcyjnych innowacji” wprowadził w połowie lat 90. Clayton Christensen, profesor zarządzania w Harvard Business School. Dysrupcyjna innowacja to taka, która powoduje zanik dotychczasowo działającej technologii: życie w dysrupcji to panowanie nieciągłości oraz nieustanne obalanie dotychczasowych praktyk i konwencji. M. Krzykowski., Od nowego pytania o technikę do nowej ekonomii politycznej w epoce maszyn o wysokiej mocy obliczeniowej. Filozofia aktywistyczna Bernarda Stieglera., <https://2022.biennalewarszawa.pl/from-a-new-question-concerning-technology-to-a-new-political-economy-in-the-age-of-high-performance-computing-machines/>, [dostęp:20.7.2022]

Pracę zamyka postulat rozwijania antropologii technologii ponieważ sądzę, że humaniści powinni pełnić rolę nie tylko tłumaczy lecz współprojektantów zmienianego przez naukę świata, w którym stery przejęli badacze z obszaru nauk komputerowych.

## Metoda

Prezentowaną dysertację lokuję w obszarze antropologii refleksyjnej i interpretacyjnej. Ma ona charakter interdyscyplinarny. W teoretycznej części pracy korzystam głównie z ustaleń antropologii filozoficznej i teorii mitu. Prócz stosowanej tradycyjnie w etnologii metody kodowania binarnego (sztuczne-naturalne, świat realny-swiat wyobrażony) owocne wydaje mi się wykorzystanie kategorii *rite de passage* i osadzenie wielu dyskursów w kontekście nowych mitologii. W części drugiej, dotyczącej transhumanistycznych praktyk, sięgam do antropologii kultury (zwłaszcza myśli dotyczącej rytuałów, gier i zabaw, kulturowej stygmatyzacji ciała, fetysza, lalki, maski, kostiumu, sobowtóra), antropologii wizualnej (obraz cyfrowy, oryginał/kopia, symulakr), antropologii rzeczy, teorii sztuki współczesnej, filozofii techniki, fenomenologii, socjologii (teorii krytycznej, interakcjonizmu symbolicznego) i psychologii społecznej (konceptje ucieleśnionego poznania). W części trzeciej, analizując performatywny charakter algorytmów i ich wpływ społeczny, wykorzystuję badania z zakresu *surveillance studies* i „socjologii algorytmów” podejmowane przez badaczy STS (*Social Technology Studies*), a także wykorzystuję ustalenia krytycznych studiów nad algorytmizacją<sup>9</sup>.

Współczesność trudno poddaje się procedurom interpretacyjnym w ramach jakiegokolwiek teorii kultury. Raczej niezbędny jest tu osobliwy, antropologiczny punkt widzenia. Procedura badawcza staje się natomiast sztuką interpretacji, gdzie inspiracje płyną z innych dyscyplin humanistycznych. Krzysztof Piątkowski wskazuje, że „Antropologia współczesności (...) nie musi dostosowywać tradycyjnych procedur i pojęć do dzisiejszego stanu kultury. Przyjmuje raczej odmienne założenia wyjściowe. Taki

---

<sup>9</sup> Chris Anderson wskazuje, iż rozumowanie oparte na przekonaniu, że wystarczy korelacja sprawia, że analizujemy dane bez stawiania hipotez na temat tego, co mogą one pokazać pozwalając algorytmom statystycznym znaleźć wzorce. C. Anderson, *The End of Theory: The Data Deluge Makes the Scientific Method Obsolete*, „Wired”, 23.06.2008, <https://www.wired.com/2008/06/pb-theory/> [dostęp: 22.01.2022] Por: C.S. Calude, G. Longo, *The Deluge of Spurious Correlations in Big Data*, „Foundations of Science” 2017, nr 3 [22], s. 595–612).

punkt widzenia nie odrzuca sądów aksjologicznych, jeśli wspiera je autorska sygnatura, styl.”<sup>10</sup>.

Metody deskryptywno-historiograficzne pozwoliły przekrojowo zebrać zbiór historycznych i aktualnych informacji na tematy doskonalenia się człowieka, możliwości dochodzenia do ideału postludzkiego w koncepcjach transhumanistycznych. religijne spojrzenie na naukę jest ważnym elementem transhumanizmu. syntezy nauki i etyki, która wypełniłaby puste miejsce po religii. Aby zrealizować cele badawcze, połączyłam analizę diachroniczną dynamiki badanego dyskursu z analizą synchroniczną tego, na jakie sposoby w danym momencie historycznym dana kwestia jest problematyzowana w różnych formacjach dyskursywnych. Eksponując religijny wymiar transhumanizmu, poruszam się w obrębie czterech optyk: transhumanistycznej (opartej głównie o teksty i działalność transhumanistów), historyczno-filozoficzno-krytyczno-badawczej (dotyczącej transhumanizmu zarówno bezpośrednio, jak i pozostającej tylko luźno z nim związaną), społecznej recepcji transhumanistycznych idei i technologii na podstawie tekstów kultury

Analiza tekstu jest jedną z podstawowych, obok obserwacji i wywiadu, metod etnograficznych. przedmiotami badania tekstu były głównie papierowe dokumenty, książki, artykuły, współcześnie zaś ich uniwersum obejmuje również strony internetowe, blogi, serwisy społecznościowe. Wieloaspektowość myśli transhumanistycznej sprawia, że należy uwzględnić w jej badaniu nie tylko przekaz teoretyczny lecz również język filmu, sztuk plastycznych i literatury ponieważ kultury wizualne transhumanizmu to transmedialne narracje<sup>11</sup>.

### **Wykaz najistotniejszych terminów wykorzystywanych w pracy**

**AKTANT** w teorii aktora-sieci to podstawowy czynnik działający na inne czynniki. Aktant może być zarówno człowiekiem (aktorem społecznym) jak również przedmiotem, lub koncepcją. W terminologii ANT określa się ich odpowiednio jako czynniki ludzkie i pozaludzkie. Aktanci działają na siebie nawzajem, tworząc układ aktorów-sieci, od których pochodzi nazwa teorii.

---

<sup>10</sup> K. Piątkowski., *Estetyka współczesnego banału*, [w:] *Antropologiczne wędrówki po kulturze*, (red.) W. J. Burszta, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1996, s. 81.

<sup>11</sup> K. Rosner, *Narracja, tożsamość, czas*, Kraków 2003; Por: *Praktyki opowiadania*, red. B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Grajewski, Kraków 2001; *Narratologia*, red. M. Głowiński, Gdańsk 2004; W. Grajewski, *O narratologii* [w:] idem, *Maszyny dialogowe. Szkice teoretycznoliterackie*, Kraków 2003

**ANDROID** (gr. *andros* – mężczyzna, istota ludzka + *eidos* - postać, kształt; gr. *άνήρ, άνδρός*: człowiek, mężczyzna + *ιδέα*: obraz, forma, wygląd) to robot humanoidalny, którego kształt przypomina ludzkie ciało czyli maszyna morfologicznie podobna do człowieka.

**AWATAR** to reprezentacja osoby w rzeczywistości wirtualnej (najczęściej graficzna postać, pod jaką występuje w świecie cyfrowym użytkownik). Termin stosuje się zarówno w odniesieniu do reprezentacji rzeczywistych ludzi jak i postaci generowanych przez oprogramowanie. Jest on wytworem charakterystycznym przede wszystkim dla gier komputerowych, forów oraz mediów społecznościowych, a także dla innych form nowoczesnej komunikacji internetowej.

**BIOHACKING** (ang. *biology*, ang. *hack* – włamywać się) jest terminem parasolowym dla różnorodnych działań, mających na celu włamanie się do ludzkiej biologii w celu rozszerzenia możliwości organizmu w warunkach pozainstytucjonalnych, poza oficjalnymi jednostkami badawczymi. Termin ten obejmuje szeroki zakres podejść do samodoskonalenia (dieta, technologia noszona, cyborgizacja, interwencje genetyczne)

**BOT** w świecie technologii informatycznych oznacza program komputerowy funkcjonujący w przestrzeni przeznaczonej z założenia dla człowieka i symulujący zachowanie żywego użytkownika. Szczególnym typem botów są zdolne do konwersacji chatboty i voiceboty.

**CHATBOT (AGENT KONWERSACYJNY)** to program komputerowy, którego zadaniem jest prowadzenie konwersacji z udziałem komputera, który symuluje i przetwarza ludzką rozmowę (pisaną lub mówioną), umożliwiając ludziom interakcję z urządzeniami cyfrowymi, tak jakby komunikowali się z prawdziwą osobą. Chatboty oparte o sztuczną inteligencję wykorzystują zaawansowane algorytmy przetwarzania języka naturalnego (NLP) aby wykryć znaczenie i kontekst wypowiedzi użytkownika – dzięki temu są one znacznie bardziej interaktywne niż standardowy interfejs użytkownika.

**CGI** to akronim wywodzący się z angielskiej nazwy *computer-generated imagery* (obrazy generowane komputerowo) i oznaczający wszelkie elementy obrazu (postacie, pojazdy, krajobraz), które powstały wyłącznie za pomocą komputera. Technologia ta niegdyś używana była głównie w animacjach lub w filmach akcji, fantasy czy sci-fi, obecnie używana m.in. do produkcji hiperrealistycznych obrazów sztucznych ludzi umieszczanych w mediach społecznościowych.

**CYBORG** (ang. *cybernetic organism*) to organizm poddany przekształceniom – takim jak rozszerzenie czy wzmocnienie – dokonywanym przy pomocy sztucznych implantów. Fundament ontyczny cyborga to substrat organiczny natomiast android to twór sztuczny, posiadający abiologiczną naturę.

**GAMIFIKACJA** (ang. *gamification*) również, grywalizacja to wykorzystanie elementów gier i technik projektowania gier w kontekście niezwiązanym z grami mające na celu angażowanie ludzi, motywowanie do działania, pobudzanie do nauki i rozwiązywania problemów przy osiągnięciu przy tym pożądanym zachowań lub innych założonych celów.

**NBIC** to akronim określający efekt połączenia nowych technologii N – nanotechnologii, B – biotechnologii, I – technologii informacyjnych, C – kognitywistyki. Według transhumanistów konwergencja NBIC umożliwi ulepszanie ludzkiego ciała.

**FEMBOT** (ang. *female + robot*) to odmiana robota humanoidalnego przypominająca wyglądem dojrzałą kobietę. Przez analogię do androida (gr. *andros* - mężczyzna, człowiek), innym proponowanym określeniem fembota jest gynoid (gr. *gynē* - kobieta).

**METVERSE** to komputerowo wygenerowany, symulowany świat, którego doświadczają jednocześnie duże grupy użytkowników, których łączy silne poczucie wzajemnej obecności. Może być w pełni wirtualny i samowystarczalny (wirtualny metaverse), istnieć jako warstwy wirtualnej zawartości nałożone na rzeczywisty świat (rozszerzony metaverse) tworząc rzeczywistość mieszaną (ang. MR - mixed reality) - połączenie świata cyfrowego i rzeczywistego, które staną się nie do odróżnienia. Połączenie słów meta (poza) oraz uniwersum (świat) sugeruje wieloświat - internetowy wszechświat łączący wirtualne przestrzenie z światem realnym siecią połączonych ze sobą urządzeń, narzędzi i infrastruktury.

**POKOLENIE Z** (ang. *Generation Z, Post-Millennials*) to osoby urodzone po 1995 roku do roku 2012 dorastające w świecie nowoczesnych technologii komunikacyjnych.

**POKOLENIE ALFA** (ang. *Generation Alpha*) jest kohortą demograficzną następującą po Pokoleniu Z. To pierwsze pokolenie, które urodziło się w całości w trzecim tysiącleciu. Nie znają życia bez Internetu i social media (*Digital Natives*)

**REWOLUCJA 4.0** to czwarta rewolucja przemysłowa (niem. *Industrie 4.0*) - koncepcja odnosząca się do pojęcia „rewolucji przemysłowej” w związku ze współczesnym wzajemnym wykorzystywaniem automatyzacji, przetwarzania i wymiany danych oraz technik wytwórczych.



**TECHNOLOGIA NOSZONA** (ang. *wearables*) to „elektronika noszona na ciele” obejmująca wiele różnych aplikacji oraz urządzeń. W dużej części przypadków są to niewielkie systemy zasilane bateryjnie, z własnym oprogramowaniem i możliwością komunikacji w ramach Internetu Rzeczy.

**TEORIA AKTORA - SIECI, ANT** (od ang. *actor-network theory*) to teoria socjologiczna zakładająca sprawczość czynników pozaludzkich, zgodnie z którą działanie bytów innych niż ludzie musi być analizowane na równi z działaniem ludzkim podkreślająca, że ważne są sieci materialno-semiotyczne, a nie same przedmioty. Przykładowo: rozmowa telefoniczna nie jest tylko interakcją dwojga ludzi, ale złożoną siecią, w której *agentami* są także telefony, łącza, pewne koncepcje, idee czy dorozumiane założenia kulturowe i należy traktować je jako całość.

**SZTUCZNA INTELIGENCJA** (ang. *artificial intelligence, AI*) to systemy lub maszyny, które naśladują ludzką inteligencję w celu wykonywania zadań i mogą sukcesywnie usprawniać swoje działanie w oparciu o zbierane informacje. Głównym zadaniem badań nad sztuczną inteligencją w drugim znaczeniu jest konstruowanie maszyn i programów komputerowych zdolnych do realizacji wybranych funkcji umysłu i ludzkich zmysłów, niepoddających się numerycznej algorytmizacji. Problemy takie bywają nazywane AI-trudnymi i zalicza się do nich między innymi: podejmowanie decyzji w warunkach braku wszystkich danych.

## **Część I.**

Transhumanistyczny raj z tego świata.

Historia i założenia ruchu

# Rozdział 1. Definiowanie transhumanizmu

## 1.1. Wprowadzenie

*Doniosłym jest, że osiągnęliśmy punkt w rozwoju ludzkiej historii, w którym dalsze próby, by uczynić świat lepszym miejscem, będą musiały obejmować nie tylko zmiany świata, ale również zmiany ludzkości, w konsekwencji czego być może my, bądź nasi potomkowie, przestaniemy być ludźmi w znaczeniu, w którym teraz rozumiemy to pojęcie. Ten nowy proces ewolucyjnej zmiany zastąpi selekcję naturalną selekcją umyślną, ewolucję darwinowską „ewolucją udoskonalania”<sup>12</sup>.*

John Harris

W latach trzydziestych XX wieku, po wizycie w studiu radiowym, Walter Benjamin zapisał, że ogarnął go dreszcz grozy wynikający z namysłu nad techniką<sup>13</sup>. W owym czasie jej wytwory lokowały się wciąż poza obszarem ludzkiego ciała. Świat, w którym obecnie żyjemy, zmusza do intensywnego stawiania pytań o rodzaj zbliżeń między tym, co biologiczne i tym, co technologiczne<sup>14</sup>. Po doświadczeniach XX-wiecznych totalitaryzmów, koncepcja stworzenia raju na ziemi podejmowana jest ponownie przez ruch intelektualny, reprezentujący kolejny etap scjentystycznej ewolucji zachodniej cywilizacji, odnoszący się do biologicznego uposażenia człowieka. Postęp naukowo-techniczny wywiera zasadniczy wpływ na materialne oraz duchowe życie współczesnych ludzi, oddziałując silnie na zachodnie społeczeństwa. Rewolucji 4.0

---

<sup>12</sup> J. Harris., *Enhancing Evolution. The Ethical Case for Making Better People*. Princeton: Princeton University Press, 2007, s. 4. Por: J. Harris, *Moral Enhancement and Freedom*, „Bioethics” 25 (2), 2007, s. 102–111.

<sup>13</sup> W. Benjamin., *The work of Art in the Age of its Technological Reproducibility and Other Writings on Media*, Cambridge - London 2008

<sup>14</sup> Istnieją tradycje definiowania terminów „technika” i „technologia”. W Europie kontynentalnej częściej pisze się o technice, a w Wielkiej Brytanii i w Stanach Zjednoczonych – o technologii. W myśl innego podziału technika jest mniej zaawansowana i określa się tym pojęciem prace dziewiętnastowiecznych wynalazców, natomiast wytwory naukowe i inżynierskie poprzedniego i obecnego stulecia określa się mianem technologii. Za Łukaszem Afeltowiczem przyjmuje, że technika to działalność naukowców i inżynierów, a technologia to produkt ich pracy. W ujęciu tym technologię należy rozpatrywać w trzech aspektach: 1) jako artefakt lub urządzenie (postrzegając ją przez pryzmat wytwarzanych narzędzi i instrumentów, jak np. bioniczna kończyna, rozrusznik serca), 2) jako sposób lub metodę działania (techniki racjonalnego działania wywodzące się z nauki i inżynierii, 3) jako wiedzę (ekspertyzy i rekomendacje umożliwiające wykorzystanie artefaktów technologicznych i technik działania); por: Ł. Afeltowicz., *Laboratoria w działaniu. Innowacja technologiczna w świetle antropologii nauki*, Warszawa: Oficyna Naukowa, 2011, s. 13.

i rozwojowi sztucznej inteligencji towarzyszy bowiem szereg projektów transformacji ludzkiego ciała.

Każda myśl, starająca się przedstawić człowieka w jego złożonych relacjach ze światem, jest zmuszona do podjęcia zagadnienia ucieleśnienia, które od zawsze było nośnikiem tożsamości gatunkowej, bez której nie mógłby powstać żaden inny rodzaj tożsamości, konstruowany w obrębie kultury. Ludzkie ciało jest społeczno-kulturowym tworem, nieustannie nasycanym znaczeniami – efektem zapisu ideologicznych, politycznych, prawnych systemów, stanowiąc tym samym „materialność, która nie zawiera się wyłącznie w fizykalnych kategoriach”<sup>15</sup>. Matryca kulturowych wyobrażeń cielesności jest niezwykle rozległa – obraz ludzkiego ciała wyznaczają zmieniające się idee wpływające na artystyczne manifestacje, ekonomię, prawo i politykę modelujące uniwersum zbiorowej świadomości. W perspektywie społecznej „ciało neutralne” nie istnieje: zawsze jest tworzone w procesie nadawania znaczeń, postrzegamy je przez pryzmat zapisanych w nim kulturowo wartości i wyobrażeń, które determinują sposób, w jaki doświadczamy i postrzegamy ciała fizyczne.

W XXI wieku wielki wpływ na to, jak rozumie się i wyjaśnia stosunek człowieka do otaczającej go rzeczywistości i własnego ciała, mają sposoby konceptualizacji osiągnięć technonauki<sup>16</sup>. Konstruują one i upowszechniają w społeczeństwach zachodu poglądy na świat, kształtują wyobrażenia społeczne (*social imaginary*), ułatwiają reprodukcję wizji technologizowanej przyszłości oraz legitymizują polityczne i komercyjne projekty, które z uwagi na stojący za nimi autorytet nauki przyjmowane są jako prawomocne. W narracjach filozoficznych, antropologicznych i socjologicznych ciało poddawano wielokontekstowej problematyzacji, jednak współczesne możliwości technologicznych interwencji w cielesność umożliwiły pojawienie się radykalnych dyskursów zmieniających sposoby rozumienia i definiowania ciała biologicznego.

Procesy ucieleśnienia na przestrzeni wieków przybliżył obszerne studium Norberta Eliasa, w którym jako główna przyczyna „cywilizowania” somy przedstawiona została zmiana obyczajów towarzysząca rozwojowi nauki. Wiedza, kształtując kulturę, modyfikowała radykalnie potrzeby biologiczne, nadając ciału znaczenie społeczne<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> Określenie przedstawicielki feminizmu korporalnego Elizabeth Grosz. Por: E. Hyży., *Kobieta, ciało, tożsamość. Teorie podmiotu w filozofii feministycznej końca XX wieku*, Kraków 2003, s. 91.

<sup>16</sup> S. Bibri., *The Shaping of Ambient Intelligence and the Internet of Things*, Hong Kong, Amsterdam, Paris: Atlantis Press, 2015, s. 20.

<sup>17</sup> N. Elias., *Przemiany obyczajów w cywilizacji Zachodu*, tłum. T. Zabłudowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1980, s. 421.

Plastyczność ucieleśnienia poddawanego technologicznemu reżimowi podkreśla Anthony Giddens. Wskazuje on, że podejście do ciała zmieniało się na przestrzeni dziejów i nie ma powodu sądzić, że w przyszłości ludzie odstąpią od praktyk modyfikujących cielesność<sup>18</sup>. Podobne intuicje pojawiają się w pismach Zygmunta Baumana. Zdaniem socjologa, miarą stanu ciała w kulturze jest jego zdolność do wchłonięcia i zasymilowania wszystkiego, co społeczeństwo konsumpcyjne ma mu w danym czasie do zaoferowania<sup>19</sup>. W XXI wieku to właśnie ciało jest głównym odbiorcą rynkowych komunikatów i adresatem ofert kultury kapitalizmu – przedłużenia młodości dzięki wykorzystaniu suplementacji środkami farmaceutycznymi i chirurgii plastycznej, implantów, transplantologii, neurochirurgii, modyfikacji genetycznej i wirtualizacji. Konglomerat poglądów filozoficznych związanych z wyzwoleniem technologicznym ciała jest fundamentem projektu kulturowego współczesności, źródłem pytań o społeczne konsekwencje wielkiej cywilizacyjnej zmiany, jaką niosą ze sobą osiągnięcia nauki i Rewolucja 4.0<sup>20</sup>, wraz z którą Zachód wkracza w nowy etap rozwoju, dzięki upowszechnianiu automatyzacji, robotyzacji i sztucznej inteligencji.

Przedstawiciele światowej humanistyki od kilku dekad przyglądają się człowiekowi w perspektywie transhumanistycznej, która zakłada, że znajduje się on w stadium przejściowym, na jednym z wczesnych etapów ewolucji, zmierzając do stanu postludzkiego – doskonalszej gatunkowo formy egzystencji *homo sapiens* i tworzenia nowych nie-ludzkich bytów. Choć o rozpoznawalnym w dyskursie terminie

---

<sup>18</sup> A. Giddens., *Nowoczesność i tożsamość*, tłum. A. Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 137-142.

<sup>19</sup> Z. Bauman., *Konsumowanie życia*, tłum. M. Wyrwas-Wiśniewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2009, s. 99.

<sup>20</sup> Wcześniejsze rewolucje przemysłowe to: wprowadzenie maszyny parowej (koniec XVIII wieku), produkcja masowa z zastosowaniem energii elektrycznej (początek XX wieku), automatyzacja produkcji przemysłowej dzięki układom elektronicznym i programowalnym sterownikom (lata 70. XX wieku). Czwarta rewolucja bazuje na systemach cyberfizycznych (*Cyber-Physical Systems* - CPS), które obejmują tzw. inteligentne maszyny, systemy przechowywania i produkcji zdolne do autonomicznej wymiany informacji, inicjujące działania i kontrolujące się wzajemnie niezależnie. Termin po raz pierwszy użyty został publicznie podczas targów w Hanowerze w 2011 r., pochodzi z projektu strategii rządu Niemiec, promującej komputeryzację procesów wytwórczych. Wyróżnikami przemysłu czwartej generacji są systemy cyberfizyczne, internet rzeczy, internet usług oraz inteligentne fabryki. Wiązą się z nimi jako podkategorie m.in.: komunikacja między maszynami (M2M), chmury obliczeniowe (*cloud computing*) czy analizy *big data*. Eksperci są zgodni co do tego, że skutkiem czwartej rewolucji przemysłowej będą przeobrażenia całych struktur rynkowych, zmiany modeli biznesowych, organizacji i zarządzania przedsiębiorstwem, tworzenia wartości dodanej, funkcjonowania rynków pracy, a także prowadzenia polityki publicznej. Większość opracowań zwraca uwagę na perspektywę techniczną i inżynierską lecz Industrie 4.0 przyniesie, dzięki rozpowszechnieniu tych innowacji, wielką zmianę społeczną. R. Drath, A. Horch, *Industrie 4.0: Hit or Hype?*, „IEEE Industrial Electronics Magazine”, 8(2), 2014, s. 56–58. Por: President’s Council of Advisors on Science and Technology, 2014: *Accelerating U.S. Advanced Manufacturing: Report to the President*. [http://www.whitehouse.gov/sites/default/files/microsites/ostp/PCAST/amp20\\_report\\_final.pdf](http://www.whitehouse.gov/sites/default/files/microsites/ostp/PCAST/amp20_report_final.pdf) [dostęp 10.10.2021]

„transhumanizm” możemy mówić dopiero od drugiej połowy XX wieku, to wpływów ideowych dla tego nurtu można doszukiwać się znacznie wcześniej zaliczając doń inspiracje antropologiczno - filozoficzne, mitologiczne, dziedzictwo myśli utopijnej, rozważania metafizyczne, manifestacje artystyczne i kreacje w obszarze *science fiction*.

Michael Foucault wprowadził termin „dyskurs” na określenie tego, co można powiedzieć i pomyśleć, kto i kiedy mówi oraz jaki posiada zakres władzy<sup>21</sup>. W polu dyskursu o istnieniu wypowiedzi decydują konfigurację władzy – wiedzy, pozycje w strukturze instytucjonalnej i społecznej. W analizie dyskursu jednostką analizy jest wypowiedź, której nie należy utożsamiać z aktem mowy czy zdaniem, ale z funkcjonalną, materialną postacią, jaką przybiera w dyskursie wiedza<sup>22</sup>. Dyskurs nie jest tożsamy z językiem, ale można go rozważać także w aspekcie językowo-komunikacyjnym i oznacza wówczas zbiór wypowiedzi uformowanych według podobnych zasad, podlegających zbliżonym warunkom i procedurom selekcji, kontroli, organizacji i dystrybucji: zbiór wypowiedzi należących do jednej formacji dyskursywnej<sup>23</sup>. Odnosząc się do dyskursu, trzeba analizować go również w związku z życiem społecznym, polityką, kulturą, ekonomią – należy umieścić dyskurs w szerokim kontekście. Pozwala to zbadać daną praktykę dyskursywną, usytuować ją względem sił regulujących, które umożliwiły wyprodukowanie danego dyskursu, uniemożliwiając wprowadzenie w to miejsce innego. Budowanie dyskursu rzeczywistości nie tyle tworzy jej odbicie, ile stanowi jej projektowanie, współkonstruowanie. W „Porządku dyskursu” Michael Foucault wskazuje, że w każdym społeczeństwie produkcja dyskursu jest równocześnie organizowana, selekcyonowana, kontrolowana i redystrybuowana przez pewną liczbę procedur. W istocie dyskurs jest więc zbiorem wypowiedzi, które przeszły pewien instytucjonalny test i pretendują do wypowiedziania prawdy, do stania się „wiedzą”<sup>24</sup>. Dyskurs, rozumiany jako historycznie określony system wypowiedzi i zobiektywizowana, historyczna postać myślenia powstała na bazie wspólnych dla danego społeczeństwa założeń światopoglądowych, przesądów, stereotypów, które odnoszą się do określonych rzeczy, zjawisk czy idei i wyrażają aktualny stosunek do nich. Foucault badał jak to się dzieje, że zjawia się właśnie ta wypowiedź, a nie żadna inna na jej

---

<sup>21</sup> M. Foucault., *Porządek dyskursu*, słowo/obraz terytoria, Warszawa 2002, s.8.

<sup>22</sup> P. Bytniewski., *Dyskursy wiedzy. Michela Foucaulta archeologie nauk humanistycznych*, Lublin 2013, s. 356–358.

<sup>23</sup> M. Foucault., *Archeologia wiedzy*, tłum. A. Siemek, Warszawa 1977, s. 150.

<sup>24</sup> L. Rasiński., *Dyskursywna koncepcja władzy. Foucault i Laclau o dyskursie, podmiocie i władzy*, „Principia” 2010, t. LIII, s. 182.

miejsce? Jakie są warunki pojawiania się wypowiedzi, które odbijają kulturowy kontekst, w którym powstały, i wchodzi w skład archiwum. Zadaniem archeologii jest opis archiwum, czyli zbioru reguł, które w danej epoce i społeczeństwie determinują to, o czym i jak można mówić, a także to, jakie formy wypowiedzi zostaną nie tylko upublicznione, lecz również zachowane w pamięci społecznej jako ważne i prawomocne oraz jakie jednostki, grupy, klasy, zbiorowości kulturowe i etniczne mają dostęp do danego dyskursu, a które walczą o kontrolę nad nim. Genealogia bada proces kształtowania dyskursów, zarówno rozproszony, nieciągły, jak i regularny. Podczas gdy część krytyczna bada zewnętrzną stronę dyskursu, analizując procesy rozrzedzania, przegrupowywania i unifikowania dyskursów, część genealogiczna obejmuje serie rzeczywistego kształtowania się dyskursu, bada zasady konstytucji domeny przedmiotów, o których w owym dyskursie wolno będzie orzekać zdania prawdziwe lub fałszywe<sup>25</sup>. Aby zrealizować cele badawcze, należy połączyć analizę diachroniczną dynamiki badanego dyskursu z analizą synchroniczną tego, na jakie sposoby w danym momencie historycznym dana kwestia jest problematyzowana w różnych formacjach dyskursywnych. W poniższych rozważaniach rekonstruję wpływ historycznych dyskursów dotyczących tematów, którymi dziś zajmuje się transhumanizm, aby zaprezentować, w jakich kontekstach myśl ta jest osadzona i z jakich idei czerpie najgłębiej, dokonując ich przetworzenia i współczesnej adaptacji.

## 1.2. Transhumanizm w tekstach źródłowych i komentarzach

Transformację człowieka od kilku dekad zapowiada potężny prąd intelektualno – kulturowy określany transhumanizmem (*transhuman* – skrót od *transitory human*, „człowiek przejściowy”), postulujący potrzebę wykorzystania nauki i technologii do przezwyciężenia ograniczeń *homo sapiens*, poprawy jego kondycji i ulepszenia gatunku ludzkiego<sup>26</sup>. Transhumanizm (Humanity+, H+) zakłada, że człowiek w swojej obecnej postaci znajduje się w stadium przejściowym (*transhuman*), stanowiąc jeden z etapów ewolucji i dąży do stanu „postludzkiego” – tj. nowej formy egzystencji<sup>27</sup>. Transhumanizm wyłonił się jako ruch intelektualny wraz z narodzinami sztucznej

---

<sup>25</sup> P. Pieniążek., *Dwie genealogie: Nietzsche/Foucault*, „Sztuka i Filozofia” nr 16, 1999, s. 37.

<sup>26</sup> D. Birnbacher., *Posthumanity, Transhumanism and Human Nature* [w:] G.Gordijn & R.Chadwick (eds), *Medical Enhancement And Posthumanity*. Berlin: Springer, 2008, s.95.

<sup>27</sup> N. Bostrom., *A History of Transhumanist Thought*, *Journal of Evolution and Technology*, t. 14, 2005, s. 21.

inteligencji w drugiej połowie XX wieku, postulując przemianę człowieka, którą uznano za możliwą dzięki rozwojowi nowych gałęzi wiedzy. Czwartej rewolucji technologicznej, upowszechniającej w zachodniej cywilizacji robotyzację i sztuczną inteligencję, towarzyszy jako „filozofia przemiany” - zbiór idei postulujących użycie nauki i techniki do optymalizacji fizycznej i psychicznej kondycji człowieka. Potężny prąd kulturowy zamierza dokonać „nowego stworzenia”, a jego luminarze wierzą, że nadejdzie idealna, doskonała, cyfrowa rzeczywistość, w której cyberludzie będą wolni od chorób, starzenia się i śmierci. „Deklaracja transhumanistyczna” z 2009 roku w pkt. 2. daje wyraz przeświadczeniu, że: „potencjał ludzkości wciąż jeszcze nie został osiągnięty lecz istnieją możliwe scenariusze wiodące do niezwykle wartościowego poszerzenia ludzkich warunków istnienia”<sup>28</sup>. Ostatnia wersja *Transhumanist FAQ* – pracy wielu uczestników ruchu edytowanej od 1998 roku, tworzonej pod nadzorem najbardziej rozpoznawalnej i wpływowej organizacji *Humanity Plus*, zaczyna się od pytania: „Co to jest transhumanizm?”. Zawiera ona także odpowiedź: „Transhumanizm to pewien sposób myślenia o przyszłości oparty na założeniu, że rasa ludzka w swojej obecnej formie nie prezentuje końca naszego rozwoju, ale raczej jego stosunkowo wczesną fazę”<sup>29</sup>. Autorem eseju, podejmującego powyższe zagadnienia, jest Nick Bostrom, dyrektor i twórca Instytutu Przyszłości Ludzkości (*Future of Humanity Institute*<sup>30</sup>) na Uniwersytecie Oksfordzkim, który wskazuje w tekście, że „Transhumanizm jest czymś więcej niż abstrakcyjnym przekonaniem, że jesteśmy w stanie przekroczyć nasze biologiczne ograniczenia z wykorzystaniem technologii, lecz jest to również próba ponownej oceny całego tradycyjnego ludzkiego postrzegania świata. To podejście dalekowzroczne i konstruktywne ku nowym sytuacjom. Transhumaniści nie upatrują jedynie wartości w zamiłowaniu do technologii, ale zastanawiają się, jakie ta technologia stawia problemy i co może rozwiązać, co obejmuje idee dotyczące przyszłości inteligentnego życia”<sup>31</sup>.

---

<sup>28</sup> Deklaracja Transhumanizmu stworzona jest od 1998 r. przez międzynarodową grupę autorów t.j. Doug Baily, Anders Sandberg, Gustavo Alves, Max More, Holger Wagner, Natasha Vita-More, Eugene Leitel, Bernie Staring, David Pearce, Bill Fantegrossi, den Otter, Ralf Fletcher, Kathryn Aegis, Tom Morrow, Alexander Chislenko, Lee Daniel Crocker, Darren Reynolds, Keith Elis, Thom Quinn, Mikhail Sverdlov, Arjen Kamphuis, Shane Spaulding, Nick Bostrom. <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/> [dostęp: 10.10.2021]

<sup>29</sup> *Transhumanist FAQ* [na:] „Humanity+”, <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-faq/>, [dostęp: 20.4. 2021]

<sup>30</sup> Strona internetowa *Future of Humanity Institute* <https://www.fhi.ox.ac.uk> Popularyzacją i wdrażaniem koncepcji transhumanistycznych zajmuje się szereg instytucji tj: *World Transhumanist Association* (obecnie “Humanity+”), *Future of Human Institute* w Oxford University, *Machine Intelligence Research Institute*, *American Cryonic Society*, *Applied Foresight Network* (Palo Alto, California).

<sup>31</sup> N. Bostrom, *What is Transhumanism?*, 1998, <http://www.nickbostrom.com/oldtranshumanism.html>. [dostęp 10.10.2021]



Zwolennicy tej myśli to entuzjaści odmiennych stanów cielesności<sup>32</sup>. Transhumanizm, skracany niekiedy do >H lub H+ (ang. *humanity plus*), oznacza intelektualno-kulturowy ruch, podkreślający konieczność fundamentalnej poprawy kondycji człowieka poprzez cielesne ulepszenia (*human enhancement*) i rozszerzenia (*human extensions*). Sankcjonuje on wszelkie interwencje, usprawniające możliwości ludzkiego rozwoju poprzez zwiększenie zdolności intelektualnych, fizycznych i psychologicznych, bądź stwarzające dotychczas nieistniejące funkcjonalności<sup>33</sup>.

Transhumanizm to również filozofia techniki, towarzysząca czwartej rewolucji przemysłowej, zestaw dyspozytywów i praktyk zakładających konieczność walki z niedoskonałościami, którym przyświeca idea badań nad wzmacnianiem *homo sapiens*. Bazuje ona na przekonaniu o naczelnej roli nauki dostarczającej „narzędzi przemiany” – konwergentnych technologii NBIC<sup>34</sup> oraz projektowaniu „myślących maszyn”. Konceptyjnym źródłem projektu transhumanistycznego jest m.in. sztuczna inteligencja – jeden z największych metafizycznych projektów XX i XXI wieku, skupiająca w sobie spektrum problemów ontologiczno-epistemologicznych, dotyczących ludzkiej natury, relacji ciała do umysłu, czy świadomości do doświadczenia.

Pojęcie „sztucznej inteligencji”, powszechne w dyskursie naukowym związanym z dziedzinami technicznymi i medycznymi, coraz częściej pojawia się w naukach humanistycznych i społecznych, a także w codziennych rozmowach i wypowiedziach popularnonaukowych. Pod pojęciem tym rozumie się dziedzinę nauki, zajmującą się pisaniem programów i tworzeniem systemów komputerowych, cechujących się inteligencją podobną do ludzkiej oraz programy komputerowe, których działanie przypomina choćby w niewielkim stopniu inteligentne działanie człowieka. Należy odróżnić tzw. wąską sztuczną inteligencję, której mianem określa się aktualnie istniejące maszyny, stosujące algorytmy tzw. uczenia maszynowego oraz systemy eksperckie, od tzw. ogólnej sztucznej inteligencji, tj. takiej maszyny, której działanie będzie w pełni autonomiczne oraz posiadające szeroki zakres funkcjonowania „na podobieństwo człowieka”. Przekonanie o możliwości utworzenia przy pomocy techniki

---

<sup>32</sup> *Transhumanist FAQ* [na:] „Humanity+”, <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-faq/> [dostęp 10.10.2021]

<sup>33</sup> Do technologii *human enhancement* zaliczane są: farmakoterapia, neurofarmakologia, chirurgia plastyczna, nanotechnologia, biotechnologia, robotyka, udoskonalenia kognitywne czyli ingerencje poprawiające nabywanie, przechowywanie i efektywne przetwarzanie wiedzy; zob. P. Moore., *Enhancing me: The hope and the hype of human enhancement*, John Wiley & Sons, London 2007

<sup>34</sup> Chodzi o współzależność badań z zakresu: N – nanotechnologii, B – biotechnologii, I – technologii informacyjnych, C – kognitywistyki.

samoświadomych, inteligentnych i zdolnych do samodoskonalenia bytów jest zgodne z założeniem ontologicznym transhumanizmu, wedle którego cechy tj. świadomość, czy inteligencja mogą występować na nośnikach innych niż biologiczne. Sztuczna inteligencja w obecnej fazie rozwoju oparta jest głównie na sieciach neuronowych i olbrzymich zasobach informacji zawartych w bazach danych<sup>35</sup>. Podobnie jak w przypadku definicji ludzkiej inteligencji nie dysponujemy jedną ogólnie obowiązującą definicją sztucznej. Aktualnie mamy wiele perspektyw dotyczących sztucznej inteligencji, a jej praktyczne przejawy dotyczą m.in.: systemów ekspertowych, uczenia maszynowego, eksploracji danych, sieci neuronowych, rozpoznawania obrazów czy mowy. Wymienione przykłady są przejawami tzw. słabej sztucznej inteligencji; są zaprogramowanym działaniem racjonalnym wąskiego wycinka ludzkich możliwości umysłowych. Klasycznie sztuczną inteligencją określa się: 1) systemy, których wynik działań odzwierciedla działania ludzkiego myślenia, czy też proces automatyzacji pewnych czynności, takich jak podejmowanie decyzji, uczenie się, które są odzwierciedleniem ludzkiej inteligencji<sup>36</sup> oraz 2) systemy, które myślą oraz zachowują się jak ludzie, tj. w sposób racjonalny<sup>37</sup>. Cechy sztucznej inteligencji, które możemy uznać za typowo ludzkie to pamięć, proces uczenia się na przykładach i zapamiętywanie, podobna struktura mózgu i sieci neuronowych, zbliżone procesy przetwarzania informacji: sygnały na wejście, sygnały na wyjście (reakcja), umiejętności liczenia, stosowania logiki oraz sposób wazenia decyzji, a także podatność na zakłócenia, występowanie błędów i stanów nieustalonych.

Upowszechnianie sztucznej inteligencji nie jest procesem obojętnym z etycznego i politycznego punktu widzenia, lecz dalekosiężnym eksperymentem społecznym, którego skutki nie są łatwe do przewidzenia. Fenomeny świata technologicznego są również zjawiskami antropologicznymi, które poddają się opisowi i rozumieniu jak każde inne zjawisko kultury. Poza aspektami inżynieryjno-programowymi, teorie sztucznej inteligencji wiążą się z pojęciami z zakresu psychologii poznawczej i filozofii, odwołując się również do podstawowych kategorii antropologii, takich jak: umysł, ciało, myślenie,

---

<sup>35</sup> Stoimy również na progu tzw. fazy kwantowej opartej na bitach kwantowych (qbit) i przetwarzaniu informacji kwantowej, która tworzy układy, komputery i transmisję kwantową otwierając niewyobrażalne możliwości obliczeniowe i szybkość komunikacji. N. Bostrom., *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, Helion, Gliwice 2016

<sup>36</sup> R. Bellman., *An introduction to artificial intelligence: Can computers think?*, Thomson Course Technology, 1978; Por. M. Flasiński., *Wstęp do sztucznej inteligencji*, PWN, Warszawa 2018

<sup>37</sup> J. S. Russell, P. Norvig, J. F. Canny, J. M. Malik & D. D. Edwards., *Artificial intelligence: a modern approach* (Vol. 2), Upper Saddle River: Prentice hall, 2003

działanie. Z drugiej strony popularnonaukowy przekaz rodzi ryzyko deformacji społecznej recepcji. Wysuwany przez ruch transhumanistyczny postulat o udoskonaleniu ludzkiej cielesności i umysłu towarzyszą plany rozwoju sztucznej inteligencji, skupiające w sobie spektrum problemów ontologiczno-epistemologicznych, idei metafizycznych i mitologicznych. W moich rozważaniach istotny jest fakt, że sztuczne ciała wyposażone w sztuczną inteligencję swoim zachowaniem imitują umiejętności ludzkie, rozpoznają i naśladują stany emocjonalne człowieka, co skłania do postawienia pytania o podmiotowość tych urządzeń.

Propagatorzy transhumanistycznej filozofii - Anders Sandberg, Natasha Vita-More i James Hughes w *Transhumanistycznym FAQ* w następujący sposób definiują omawiany ruch: „Transhumanizm reprezentuje radykalnie nowe podejście w myśleniu o przyszłości, oparte na założeniu, że ludzkość nie stanowi końca naszej ewolucji ale raczej jej początek. Oficjalnie definiujemy transhumanizm jako: (1) Badanie konsekwencji, obietnic i potencjalnych zagrożeń wynikających z użycia nauki, techniki, i innych środków twórczych, mających na celu przewyższenie podstawowych ludzkich ograniczeń. (2) Ruch intelektualno-kulturowy, pozytywnie odnoszący się do możliwości, jak i potrzeby, fundamentalnej zmiany ludzkiej kondycji, szczególnie poprzez wykorzystanie technologii do wyeliminowania procesu starzenia”<sup>38</sup>.

*Encyclopedia Britannica* charakteryzuje transhumanizm w następujący sposób: „Społeczny i filozoficzny ruch poświęcony promowaniu badań nad technologiami rozszerzenia człowieka i ich rozwojem. Technologie takie miałyby zwiększyć i poszerzyć ludzką recepcję sensoryczną, zdolności poznawcze i emocjonalne, a także przyczynić się do radykalnej poprawy zdrowia i wydłużenia długości życia. Zmiany te, wynikające z zastosowania i łączenia technologii biologicznych i fizycznych, byłyby mniej lub bardziej permanentnie włączone w ludzkie ciało”<sup>39</sup>. Według Michaela Anissimova transhumanizm to „przejęcie kontroli nad własną ewolucją oraz nad zwiększeniem różnorodności w cywilizacji, to zdolność do powołania nowych istot [bytów], takich jak cybernetyczne osoby, genetycznie modyfikowany inteligentny gatunek czy sztuczna inteligencja”<sup>40</sup>.

---

<sup>38</sup> *Transhumanist FAQ* [na:] „Humanity+”, <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-faq/> [dostęp 10.10.2021]

<sup>39</sup> *Transhumanism* [w:] „Encyclopedia Britannica”, <https://www.britannica.com/topic/transhumanism> [dostęp 12.10.2021]

<sup>40</sup> M. Anissimov., *Our Accelerating Future: How Superintelligence, Nanotechnology, and Transhumanism Will Transform the Planet*, 2015

Termin „transczłowiek” (ang. *transhuman*) pojawił się w kontekście wolności jednostki na początku XX w. u francuskiego antropologa, teologa - jezuitę, Pierre'a Teilharda de Chardin'a, w książce *L'Avenir de l'Homme (Przyszłość człowieka)*, w której autor pisze, że: „Wolność będzie oznaczać szanse dla każdego człowieka do transhumanizacji poprzez rozwijanie własnej potencjonalności [możności] w najszerszym zakresie”<sup>41</sup>. Za bezpośredniego twórcę terminu „transhumanizm” uznaje się pierwszego dyrektora generalnego UNESCO, biologa ewolucyjnego Juliana Huxley'a, który w okresie powojennym zapowiadał położenie jego fundamentów, zwiastując nadejście nowych fizjologii, które zmanifestują się w czasach technologicznej akceleracji i pozwolą przekroczyć istniejące obecnie ograniczenia ludzkiej egzystencji. Duchowy ojciec ruchu transhumanistycznego podkreślał, że ludzie nie będą tolerować dłużej dotychczasowych standardów fizycznego zdrowia, gdy nauka ujawni możliwości ich poprawy wiedzą, że życie, jakie znamy, może być udoskonalone<sup>42</sup>. Julian Huxley, choć religię uważał za relikw przedwojennej epoki, twierdził, że coś musi wypełnić pozostałą po niej próżnię. Wedle ewolucjonisty z Oxfordu, rodzaj ludzki został powołany do odkrycia swej prawdziwej natury oraz ukrytych w niej możliwości i powinien przygotowywać się do tego kosmicznego zadania. Do filozoficznego wsparcia realizacji tej koncepcji znakomicie nadawał się scjentyistyczny prąd myślowy, dlatego jednej z książek, w której sugerował, że ludzkość może przewyżnić ograniczenia gatunkowe, Huxley, ateistyczny humanista nadał tytuł *Religia bez objawienia (Religion Without Revelation)*<sup>43</sup>. W kolejnej, pisanej w 1956 roku i nazwanej symbolicznie *Nowe butelki na nowe wino (New Bottles for New Wine)*, autor wypowiada się o człowieku jako narzędziu kosmicznej ewolucji: „W wyniku miliardów lat ewolucji wszechświat zaczyna być świadomy siebie, staje się możliwe zrozumienie czegoś z jego historii oraz jego możliwej przyszłości. Ta kosmiczna samoświadomość realizuje się w jednym małym fragmencie wszechświata – w niektórych z nas, w ludzkich istotach. Być może realizowała się również gdzieś indziej, poprzez ewolucję świadomych żywych stworzeń na innych

---

<sup>41</sup> P.T. De Chardin., *The future of man*, trans. Norman Denny, Image Books Doubleday, New York 2004, s. 238.

<sup>42</sup> Dla rozwoju biologii najważniejsze było sformułowanie przez Huxleya w 1942 roku tak zwanej nowoczesnej syntezy (*modern synthesis*). Była to spójna teoria spajająca odległe dotąd dziedziny biologii (jak cytologia, systematyka, botanika, morfologia, ekologia czy paleontologia), a jej podstawą były zmodernizowana wersja darwinizmu i genetyka. Nowoczesna synteza pozwoliła na nawiązanie kontaktów i połączenie wysiłków wielu naukowców, dzięki czemu doprowadziła do darwinistycznego renesansu w nauce i kulturze. J. Huxley., *Evolution: The Modern Synthesis*, The Definitive Edition, The MIT Press, 2009.

<sup>43</sup> J. Huxley., *Religion Without Revelation*, Mentor Book, New York 1957

planetach innych gwiazdozbiorów. Ale na naszej planecie nie wydarzyło się to nigdy wcześniej”<sup>44</sup>.

Wskazując na specjalne posłannictwo człowieka w „ewolucji wszechświata”, ten angielski biolog zachęca do ulepszeń wszelkimi dostępnymi środkami, umożliwiającymi gatunkowi ludzkiemu przejście steru nad swoją biologiczną ewolucją. Pewien, że ludzkość może przewyciężyć swoje ograniczenia gatunkowe, a przekraczając bariery cielesności, wyrwać się z oków kondycji ludzkiej, pisze tak: „Gatunek ludzki może, jeśli tylko zechce, transcendować, tj. przekroczyć siebie – nie tylko w sporadycznych i zróżnicowanych przypadkach poszczególnych jednostek – lecz także jako ludzkość. Potrzebujemy nazwać to nowe przekonanie i dobrą nazwą będzie transhumanizm: człowiek, pozostając człowiekiem, przekracza siebie, kiedy uświadomi sobie możliwości ludzkiej natury i je zrealizuje”<sup>45</sup>. Książka *Evolution: The Modern Synthesis* Juliana Huxleya zawiera esej p.t. *Transhumanism (Transhumanism)*, wyjaśniający, w jaki sposób człowiek powinien stworzyć dla siebie lepsze środowisko życia<sup>46</sup>. W celu przekraczania ludzkich ograniczeń angielski biolog proponuje intensywny rozwój interdyscyplinarnej wiedzy i intensywnej komunikacji między szczegółowymi dyscyplinami, dzięki czemu porzucone zostaną okowy ludzkiej kondycji. Pisze: „Pierwszą rzeczą, jaką rodzaj ludzki ma do zrobienia, by przygotować się do swego kosmicznego zadania, do którego został powołany, to odkrycie ludzkiej natury, by dowiedzieć się, jakie są w niej ukryte możliwości. Całkiem dobrze powiodło nam się z geograficzną eksploracją ziemi; popchnęliśmy do przodu eksplorację naukową przyrody, zarówno nieożywionej, jak i ożywionej, do punktu, w którym jej główne kontury stały się jasne; ale eksploracja natury ludzkiej i jej możliwości ledwo się zaczęła. Przeogromny Nowy Świat nieznanymi możliwościami czeka na swoich Kolumbów”<sup>47</sup>.

---

<sup>44</sup> J. Huxley., *New Bottles for New Wine*, London 1957; Por: J. Huxley, *Transhumanizm*, „Ethics in Progress”, vol. 6, 2015, no. 1, s. 17-22.

<sup>45</sup> Ibidem, s. 13-17.

<sup>46</sup> Dla rozwoju biologii najważniejsze było sformułowanie przez Huxleya w 1942 roku tak zwanej nowoczesnej syntezy (*modern synthesis*). Była to spójna teoria spajająca odległe dotąd dziedziny biologii (jak cytologia, systematyka, botanika, morfologia, ekologia czy paleontologia), a jej podstawą były zmodernizowana wersja darwinizmu i genetyka. Nowoczesna synteza pozwoliła na nawiązanie kontaktów i połączenie wysiłków wielu naukowców, dzięki czemu doprowadziła do darwinistycznego renesansu w nauce i kulturze. J. Huxley, *Evolution: The Modern Synthesis - The Definitive Edition*, MIT Press, Cambridge 2010

<sup>47</sup> J. Huxley., *Transhumanizm*, tłum. M. Soniewicka, „Ethics in Progress” Vol. 6 (2015). No. 1. s.18. Artykuł ukazał się pierwotnie w książce: J. Huxley., *New Bottles for New Wine*, London: Chatto & Windus, 1957, 13-17.

Pomysł, że wysoko zaawansowana technologia włączona w ludzki organizm skutkować może wieloma pozytywnymi przeobrażeniami, rozwijali od 1960 roku pionierzy cybernetyki - Manfred Clynes i Nathan Kline, proponujący w czasopiśmie *Astronautics* stworzenie samokontrolujących systemów techniczno-organicznymi czyli ludzko-mechanicznych hybryd, które nazwali cyborgami<sup>48</sup>. Sztuczna inteligencja jest koncepcją, która odgrywa ważną rolę w niemal każdej wersji transhumanizmu. Ruch ma swoje korzenie w ideologii budowanej nad projektem cybernetyki i sztucznej inteligencji rozwijanym w XX wieku, w okresie zimnowojennym. Wówczas to narodziła się koncepcja wytwarzania inteligentnych maszyn do walki z wrogiem (miały dbać o bezpieczeństwo i wykonywać za człowieka trudne bądź żmudne zadania) a z czasem dołączono do niej futurystyczny postulat przekształcenia człowieka w maszynę. Według transhumanistów hipotetyczna silna SI nie tylko będzie posiadać wszystkie atrybuty dostępne ludzkiemu umysłowi, lecz będzie przewyższać intelektualne zdolności najwybitniejszych jednostek czy nawet sumaryczną inteligencję ludzką. Będzie zdolna do samopowielania i samoulepszania się, a także rozwinie w sobie pewną autonomię względem jej ludzkich kreatorów i samoświadomość<sup>49</sup>.

Ojciec cybernetyki, Norbert Wiener, twierdził, że tak radykalnie zmieniliśmy nasze środowisko, że chcąc w nim teraz istnieć, musimy zmodyfikować samych siebie<sup>50</sup>. W klasycznym manifeście cybernetyki Wiener przywołał cztery etapy w historii automatów: epokę mitycznego Golema, epokę zegara, epokę pary oraz epokę komunikacji i sterowania. Każdemu z tych okresów odpowiadał dominujący model ludzkiego ciała: model magicznej postaci podatnej na formowanie niczym glina, model mechanizmu zegarowego, model silnika cieplnego oraz model systemu elektronicznego<sup>51</sup>. Cybernetyka zoperacjonalizowała pytanie o istotę życia, zastępując biologiczne rozumienia organizmu, pojmowaniem go w kategoriach inżynierii. To, czego

---

<sup>48</sup> M. E. Clynes., N.S. Kline., *Cyborgs and Space*, [w:] *The Cyborgs Handbook*, (red.) Ch. Hables Gray, Figueroa-Sarriera, Mentor S., New York - London: Routledge 1995, s. 29.

<sup>49</sup> W 2013 roku Nick Bostrom i Vincent Müller przeprowadzili ankietę na temat sztucznej inteligencji wśród 550 specjalistów, zarówno praktyków jak i teoretyków. Wynika z niej, że połowa ekspertów spodziewa się powstania silnej sztucznej inteligencji przed 2050 rokiem. Dziewięciu na dziesięciu badanych uważa, że będzie to przed 2075 rokiem. Aż 85% respondentów uważa, że najdalej 30 lat po tym sztuczna inteligencja wyewoluuje do poziomu superinteligencji. Według 52% ekspertów okaże się to dla ludzkości dobre lub bardzo dobre w skutkach; według 29% – złe lub bardzo złe. Por: V. C. Müller, N. Bostrom, *Future Progress in Artificial Intelligence: A Survey of Expert Opinion*, [w:] V. C. Müller (red.), *Fundamental Issues of Artificial Intelligence*, Berlin 2016.

<sup>50</sup> N. Wiener., *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Free Association Books, London 1989, s.46.

<sup>51</sup> N. Wiener., *Cybernetyka: czyli sterowanie i komunikacja zwierzęciu i maszynie*, tłum. J. Mieścicki, PWN, Warszawa 1971, s.68.

nie dało się obliczyć, przestawał mieć większe znaczenie. Radykalne zmiany w definiowaniu podmiotowości, które zaszły w antropologicznej myśli wprowadzają nowe eksperymentalne nauki oraz technologię w samo sedno badań humanistycznych. Odkrywanie nowych poziomów sieciowej natury człowieka, relacyjność i deterytorializacja sensorium zaczęło zmieniać dawne rozumienie granic ciała i intelektu.

Myśl transhumanistyczną rozwijał w latach 70. XX wieku amerykańsko-irański pisarz i sportowiec Fereidoun M. Esfandiary, który oficjalnie zmienił imię i nazwisko na robotycznie brzmiące FM-2030, co miało odzwierciedlać jego oczekiwanie, że w roku 2030 będzie obchodził setne urodziny. Nadanie sobie imienia wyrażać ma negację kolektywnych konwencji w postaci nadawania nazwisk i manifestować wolę swobodnego kształtowania siebie<sup>52</sup>. Futurolog Fereidoun M. Esfandiary jako jeden z pierwszych wizjonerów pisał o transludziach (*transhuman*) jako kolejnym ogniwie w ewolucyjnym łańcuchu w książce: *Are You a Transhuman? Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World (Czy jesteś transczłowiekiem?)* i nazywał siebie transhumanistą. W swoich pracach zauważa, że „Trans(ludzie) są podobni do pierwotnych człowiekowatych [łac. *Hominidae*], którzy wiele milionów lat temu zeszli z drzew i zaczęli się rozglądać. [...] Przełomowe osiągnięcia zawarte w transczłowieku są niczym więcej niż początkiem ewentualnego przekształcania gatunku ludzkiego”<sup>53</sup>. FM-2030 zarysował ideał transczłowieka, na którego egzystencję będą wywierać wpływ takie elementy jak protezy, operacje plastyczne, androginia (połączenie cech męskich i kobiecych), rozród pośredniczony (zapłodnienie *in vitro*), porzucenie przekonań religijnych oraz wartości rodzinnych, wykorzystanie usług telekomunikacyjnych czy kosmopolityczny styl życia. W jednej z wczesnych prac zapytywał: „Kim są nowi rewolucjoniści naszych czasów? Są to genetycy, biolodzy, fizycy, krionolodzy, biotechnolodzy, fizycy jądrowi, kosmolodzy, radioastronomowie, kosmonauci, badacze społeczni, ochotnicy korpusów

---

<sup>52</sup> Popularnym zabiegiem wśród transhumanistów jest zmiana imienia lub funkcjonowanie pod pseudonimem. Travis James Leland, kalifornijski pisarz i poeta, autor powieści o postczłowieku Singular, funkcjonuje w środowisku transhumanistów jako TJL-2080. Natasha Vita-More, autorka *Transhuman Manifesto* z 1983 roku, nowojorska bioartystka i projektantka sztucznego ciała *Primo Posthuman*, to naprawdę Nancie Clark. Z kolei R. U. Sirius, pisarz, muzyk, założyciel kultowych w kręgach cyberkultury magazynów „High Frontiers”, „Reality Hackers” oraz „Mondo 2000”, a także redaktor naczelny „H+ Magazine” w latach 2008-2010, urodził się jako Ken Goffman. Również założyciele pierwszej organizacji transhumanistycznej, *Extropy Institute*, wchodząc na ścieżkę transhumanizmu, przybrali nowe imiona: Tom Bell stał się T.O. Tomorrowem, a Max T. O'Connor, obecny dyrektor generalny *Alcor Life Extension Foundation*, funkcjonuje od dawna jako Max More.

<sup>53</sup> FM-2030, *Are you a Transhuman? Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World*, Warners Book, New York 1989, s. 120.

młodzieżowych, internacjonalisci, humaniści, pisarze science fiction, myśliciele normatywni, wynalazcy... Oni i inni rewolucjonizują kondycję ludzką w sposób fundamentalny. Ich osiągnięcia i cele wykraczają daleko poza najbardziej radykalne ideologie Starego Porządku”<sup>54</sup>.

Transhumanizm dla FM – 2030 jest paradygmatem ideowym zakładającym konieczność zmiany kondycji ludzkiej i afirmację postępu naukowo-technicznego jako środka tej zmiany. Cechy, które FM-2030 uważał w późniejszych dziełach za oznaki statusu transhumanisty, to m.in. uznanie faktu niedoskonałości ludzkiej kondycji, głoszenie postulatów ulepszenia ciała w aspekcie fizycznym, intelektualnym, emocjonalnym i moralnym, korzystanie z protez, operacji plastycznych, telekomunikacji, zapośredniczonej reprodukcji (np. zapłodnienie in vitro), brak wiary religijnej i odrzucenie tradycyjnych wartości rodzinnych.

Termin *transhuman* (trans-ludzki, przekraczający ludzkie ograniczenia) pojawia się w literaturze jeszcze wielokrotnie, jednak dopiero Max More <sup>55</sup> w eseju *Transhumanism: Towards a Futurist Philosophy* zdefiniował transhumanizm jako: „zbiór filozofii, które próbują kierować nas w stronę kondycji postludzkiej. W artykule *The Philosophy of Transhumanism*, Max More przybliży kluczowe idee H+, przedstawiając definicję ruchu funkcjonującą w obecnym dyskursie<sup>56</sup>. Transhumanizm dzieli wiele elementów z humanizmem – przede wszystkim szacunek dla rozumu i nauki, nacisk na postęp i docenianie roli człowieczeństwa (czy transczłowieczeństwa) w doczesnym życiu, raczej niż w jakimś nadnaturalnym „życiu po śmierci”<sup>57</sup>.

Współcześnie, myśl transhumanistyczna, nasycona ekonomiczno-polityczną ideologią przyszłości, proponuje nowe spojrzenie na ludzkie ciało, które przez całą historię człowieka było nosicielem znaczeń aksjologicznych i perswazyjnych

---

<sup>54</sup> F. M. Esfandiary., *Optimism One: The Emerging Radicalism*, Norton, New York 1970

<sup>55</sup> Max More ukończył wydział filozofii, polityki i ekonomii w St Anne’s College, Oxford University (1987). W 1995 obronił pracę doktorską na University of Southern California, zatytułowaną *The Diachronic Self: Identity, Continuity, and Transformation*. Jest twórcą *Extropy Institute* i autorem pracy *Principles of Extropy* (Zasady Ekstropii) (obecnie wersja 3.11). Od 2011 roku jest prezesem *Alcor Life Extension Foundation* – organizacji świadczącej usługi krioprezerwacji. Por: M. More., *Technological Self-Transformation: Expanding Personal Extropy*, „Extropy” 10, 1993, s. 4, <http://www.maxmore.com/selftrns.htm>. [dostęp: 20.02.2021]

<sup>56</sup> M. More., *The Philosophy of Transhumanism* [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, red. M. More, N. Vita-More, Wiley-Blackwell, Chichester UK 2013, s. 15.

<sup>57</sup> M. More., *Transhumanism: Towards a Futurist Philosophy*, Extropy #6, 1990, s. 6-12, <http://fennetic.net/irc/extropy/ext6.pdf> [dostęp: 20.02.2021]



przekształcanych w obrazy - matryce<sup>58</sup>. Narodziny cybernetyki, robotyki, akceleracja i konwergencja technologii NBIC wzmocniły transhumanistyczne postulaty udoskonalania człowieka. Początki transhumanizmu, w jego nowoczesnym wydaniu, sięgają lat 90. i są związane z twórcą *ekstropianizmu*, postulującym wdrażanie zasad ekstropii<sup>59</sup>, będącej antonimem entropii - rozpadu i nieuporządkowania elementów świata. More przekonuje, że ekstropia cechuje się witalnością, energią, żywotnością, doświadczeniem i zdolnością do poprawy i wzrostu. Zasadniczą wartością ekstropianizmu jest ciągła poprawa kondycji ludzkiej, poprzez postęp w nauce i technologii, przy jednoczesnym sprzeciwie tendencjom hamującym i asekuracyjnym, które ignorują potencjalne korzyści wynikające z technologii<sup>60</sup>. Teoretycznym fundamentem transhumanizmu jest manifest transhumanistyczny i koncepcja ekstropii Maxa Mora, opierająca się na zasadach nieustającego postępu i postulująca: „rozszerzenie inteligencji żyjącego lub zorganizowanego systemu, funkcjonalnego ładu, witalności, zdolności, a także nacisk na ulepszenie”<sup>61</sup>. Manifesty są awangardami rewolucji. Są deklaracją oderwania się od automatyzmu życia codziennego i porzucenia dotychczasowej rutyny. Wskazują na to, czego nie zauważyliśmy w naszym życiu i co może stać się głównym składnikiem naszej przyszłości. Patrząc na minione manifesty, można doszukać się zbiorowych nastrojów i nadziei, które kiedyś – rozpoznane przez resztę społeczeństwa – służyły jako ujednoczony przekaz władzy z możliwością wywołania rewolucji i zmiany biegu historii. W swoim manifestcie Max More krytykuje zasadę asekuracji stanowiącą, że jeśli istnieje jakiegokolwiek potencjalne ryzyko negatywnych skutków nowej technologii i brak naukowego dowodu, że nie stanowi ona zagrożenia dla zdrowia czy środowiska, to lepiej jest nie wprowadzać technologii w życie, zamiast ryzykować niepewnymi, ale potencjalnie bardzo szkodliwymi, konsekwencjami. Wedle transhumanisty zasada ta charakteryzuje się silnym uprzedzeniem wobec postępu technicznego i ekonomicznego. Zakłada ona, że skutki regulacji są zawsze pozytywne bądź neutralne a w istocie często hamują rozwój,

---

<sup>58</sup> P. Zawojski., *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016

<sup>59</sup> Autorka pracy o estetyce posthumanizmu, Monika Bakke, ubolewa nad faktem, że w polskiej literaturze transhumanizm utożsamiany jest bardzo często z *ekstropianizmem*. Autorka wskazuje, że jest to błędem zważywszy na coraz silniejsze tendencje antyantropocentryczne, wyznaczające obecnie kierunek rozwoju posthumanizmu. M. Bakke., *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Poznań 2010, s. 21.

<sup>60</sup> *Technological Self-Transformation: Expanding Personal Extropy*, „Extropy10” vol. 4, 1993, no. 2. [http://fenetic.net/pub/extropy/ext10\\_2.pdf](http://fenetic.net/pub/extropy/ext10_2.pdf) [dostęp 10.10.2021].

<sup>61</sup> M. More., *The Philosophy of Transhumanism*, [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, (red.) tenże, N. Vita-More, Oxford 2013, s. 4.

wykazując tendencję do obniżania standardu życia. W miejsce religii i asekuracji brytyjski filozof proponuje wartości ekstropiczne (ang. *extropic*), mające źródło w inteligencji, wolności, przyjemności, ekspansji. Dyrektor *Extropy Institute* podkreśla, że zostały one odkryte dzięki rozumowi, nauce i krytycznemu myśleniu. Wymienione zostają przez niego następujące pryncypia ekstropii:

- 1) Ciągły postęp (*Perpetual Progress*) – oznaczający potrzebę poszukiwania wyższego stopnia inteligencji, mądrości, skuteczności, poszerzenia żywotności. Identyfikowany jest ze znoszeniem barier kulturowych, psychologicznych, biologicznych i politycznych, ograniczających postęp. Ciągłe przekraczanie ograniczeń oraz poszerzenia możliwości powinno się odbywać na poziomie jednostki, zbiorowości oraz całego gatunku.
- 2) Samo-transformacja (*Self-Transformation*) – dotycząca nieustającego intelektualnego fizycznego i etycznego samodoskonalenia, która ma się realizować poprzez krytyczne i kreatywne myślenie, uczenie się, analizę własnej odpowiedzialności, proaktywne działania i eksperymenty. Samo-transformacja oznacza też jak najszersze zastosowanie technologii w celu poszerzenia zdolności fizjologicznych i neurologicznych.
- 3) Praktyczny optymizm (*Practical Optimism*) – to promowana postawa wyznaczająca pozytywne oczekiwania jednostek i organizacji zakładająca racjonalizm oparty na optymizmie i proaktywności, odrzucający ślepą wiarę, pesymizm i stagnację.
- 4) Inteligentna technologia (*Intelligent Technology*) – postuluje projektowanie i zarządzanie technologią nie jako cel sam sobie, lecz środek skutecznej poprawy życia. Wykorzystanie nauki i technologii ma pozwolić twórczo i bezpiecznie przekroczyć bariery natury biologicznej, kulturowej i środowiskowej.
- 5) Otwarte społeczeństwo (*Open Society*) – to preferowanie porządków społecznych, które sprzyjają wolności wypowiedzi, swobodzie działania, eksperymentowaniu, innowacji, uczeniu się i otwartości na zadawanie pytań. *Otwarte społeczeństwo* promuje działania sprzeciwiające się autorytarnej kontroli społecznej, hierarchizacji, sprzyja decentralizacji władzy, wybiera negocjacje zamiast jednostronnej walki, wymianę w miejsce wymuszeń i komunikację zamiast państwowego przymusu.

- 6) Samo-kierowanie (*Self-Direction*) – uznaje za wartościowe niezależne myślenie, wolność jednostki, osobistą odpowiedzialność, obranie własnego kierunku życia, szacunek dla samego siebie i innych.
- 7) Racjonalne myślenie (*Rational Thinking*) – oznacza odrzucenie ślepej wiary i dogmatów. Wyjaśnianie świata ma opierać się na zrozumieniu, eksperymentowaniu, uczeniu się, stawianiu przed sobą wyzwań, innowacji.
- 8) Zasada proaktywności (*Proactionary Principle*) – opowiada się za aktywnym dążeniem do postępu i zdobywaniem wiedzy poprzez działanie<sup>62</sup>.

W moim przekonaniu manifest jest też formą postulatu, wyrażającego określone oczekiwania wobec odbiorcy, przedstawiającego nową wizję i konfrontującego go z innym sposobem myślenia. Odślania procesy zachodzące niejako pod powierzchnią rzeczywistości społecznej. Jako takie, manifesty często można porównać do działań artystycznych typowych dla sztuki krytycznej, która odślania prawdy niedostrzegane przez społeczeństwo, rozpoznaje nowe zjawiska i uczy innego spojrzenia na rzeczywistość. Max More kładzie nacisk na fakt, że transhumanizm ma na celu promowanie ludzkiej kondycji poprzez rozwój i szerokie zastosowanie nowoczesnych technologii, mających na celu eliminację starzenia się organizmów, znaczne usprawnienie zdolności intelektualnych, fizycznych i psychologicznych. W 1990 roku pisał: „Transhumanizm szuka dróg kontynuacji i przyspieszenia ewolucji inteligentnego życia poza jego ludzką formę i ograniczenia, poprzez naukę i technologię, przy czym to wszystko kontrolowane jest przez skoncentrowane na trosce o życie pryncypia i wartości”. Warto podkreślić, że deklaracja ruchu podkreśla wagę obowiązków moralnych, jakie ma człowiek wobec przyszłych pokoleń – zarówno ludzi, jak i zwierząt czy sztucznych inteligencji<sup>63</sup>. Na poziomie „technicznym” dopuszcza szeroką gamę wyboru ścieżek życiowych w zakresie rozwiązań mających poprawić pamięć czy koncentrację, terapii przedłużających życie czy technik reprodukcji<sup>64</sup>. More, jeden z sygnatariuszy deklaracji, jest propagatorem modyfikacji cielesnych za pomocą wszelkich

---

<sup>62</sup> A. Gunia., *Dlaczego stajemy się cyborgami – problem adaptacyjności umysłu i ciała do wytworów technologii*, [w:] *Umysł i poznanie*, red. M. Jakubiak, M. Kaszubowska, Volumina, Szczecin 2015, s. 101-112.

<sup>63</sup> Bioetyczne analizy transhumanistycznej wizji rozwoju człowieka podjęte zostały w G. Hołub, P. Duchliński (red.), *Ulepszanie człowieka. Perspektywa filozoficzna*, Wydawnictwo Akademii Ignatianum, Kraków 2018; G. Hołub, P. Duchliński (red.), *Ulepszanie moralne człowieka. Perspektywa filozoficzna*, Wydawnictwo Akademii Ignatianum, Kraków 2019; G. Hołub, P. Duchliński (red.), *Ulepszanie poznawcze człowieka. Perspektywa filozoficzna*, Wydawnictwo Akademii Ignatianum, Kraków 2021

<sup>64</sup> D. Bailey, A. Sandberg., *The Transhumanism Declaration*, 2002, [https://ieet.org/index.php/tpwiki/The\\_Transhumanist\\_Declaration](https://ieet.org/index.php/tpwiki/The_Transhumanist_Declaration) [dostęp: 20.02.2021]

dostępnych metod takich, jak m.in. cyborgizacja czy inżynieria genetyczna<sup>65</sup>. Opowiada się za tzw. prostetycznym samookreśleniem (*prosthetic self-determination*)<sup>66</sup>, zwanym najczęściej wolnością morfologiczną (*morphological freedom*), czyli prawem podmiotowym do zmodyfikowania ciała według uznania lub zachowania go niezmiennym, w oparciu o świadomą zgodę, poprzez skorzystanie z dostępnych środków.

### 1.3. Ciało w procesie „autoewolucji”. Paradygmat ewolucjonistyczny transhumanizmu

W eseju zatytułowanym *List do Matki Natury (Letter to Mother Nature)* Max More powieła narrację Juliana Huxleya oznajmiając, że nadszedł czas ulepszyć budowę człowieka i nie możemy ograniczać naszych fizycznych, intelektualnych i emocjonalnych zdolności przez pozostanie niezmodyfikowanymi, cierpiącymi biologicznymi organizmami. Brytyjski filozof wieszczy, że zapanujemy nad naszą biochemią, integrując technologie z ludzkim ciałem. Wyparcie biologicznej natury, przedstawianej jako tymczasowa i skorelowana ze stanem technologicznego rozwoju, wskazuje, że esencją człowieczeństwa jest umysł ograniczany reliktem biologicznego ucieleśnienia. Czyniąc zarzut Matce Naturze, że nie przyczynia się do rozwoju człowieka, transhumanistyczny myśliciel postuluje, że człowiek powinien osobiście pokierować procesem ewolucji, wykorzystując do tego zaawansowane zdobycze technologiczne. More podkreśla, że nie jesteśmy pozbawieni wad, takich jak podatność na choroby, śmierć, starzenie się czy ograniczenia umysłu i zmysłów, i w związku z tym postuluje siedem niezbędnych poprawek, które należy wprowadzić, by człowiek ewoluował do postludzkiej kondycji<sup>67</sup>:

- 1) usunięcie śmierci i starzenia się z ludzkiej natury;
- 2) rozwinięcie ludzkich zmysłów i zdolności percepcyjnych;
- 3) rozwinięcie „mocy obliczeniowej” mózgu i zdolności zapamiętywania;
- 4) ustanowienie zdolności do samostanowienia i kontrolowania emocji;

---

<sup>65</sup> M. More, *Technological Self-Transformation: Expanding Personal Extropy*, „Extropy” vol. 4, 1993 nr 10.

<sup>66</sup> S. Fuller, *Morphological Freedom and the Question of Responsibility and Representation in Transhumanism*, „Confero: Essays on Education, Philosophy and Politics”, 2016 DOI:10.3384/confero.2001-4562.161206.

<sup>67</sup> M. More., *Letter to Mother Nature* [w:] M. More., N. Vita-More, *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on Science, Technology and Philosophy of the Human Future*, Chichester: Wiley-Blackwell, 2013, s. 344.

- 5) kontrolę genów w celu wyeliminowania ewentualnych błędów;
- 6) ulepszenie umiejętności odczuwania emocji;
- 7) zastąpienie „węglowego” ciała znacznie wytrzymalszymi materiałami.

Zwróćmy uwagę, że w myśli tej pojęcie natury posiada znaczenie pozytywne i negatywne. Z jednej strony natura odnosi się do wszystkiego w człowieku, co go ogranicza i powinno być przewyciężone. Z drugiej zaś, natura to coś, co uzdalnia go do wyjścia poza aktualne, ludzkie ograniczenia. To w jej imieniu dokonujemy wzmocnień i przekraczamy granice człowieczeństwa. Zgodnie z tą logiką natura ludzka nie jest niczym stałym, ponieważ – jeśli zmieniają się warunki, a wraz z nimi ludzkie poznanie i uposażenia – to i ona się zmienia. Jest w stanie „płynności” i nie jest niczym rozstrzygającym w określaniu tego, kim jest człowiek. Natura ludzka jest wedle More’a dynamicznym procesem, który powinniśmy przyspieszać przy udziale wszelkich dostępnych narzędzi. W swoich pismach filozof podkreśla, że dążenie do nieustannego rozwoju i doskonałości to cechy, które najtrafniej opisują rodzaj ludzki.

Wzrost popularności ruchu sprawił, że ukształtowały się w jego ramach różne perspektywy filozoficzne, jednak mimo wielu odmiennych koncepcji, można zidentyfikować centralne tematy i wartości, które nadają transhumanizmowi jego odrębną tożsamość tj. wykorzystanie zaawansowanych technologii w celu przyspieszenia oraz kontrolowania ewolucji biotechnologicznej w wyniku, której pojawi się postczłowiek – istota dużo bardziej zaawansowana i doskonalsza od tego, kim *homo sapiens* mógłby kiedykolwiek stać się na drodze ewolucji naturalnej. Ludzka natura wytwarza sferę, która transcenduje naturę, tj. tworzy kulturę i cywilizację wraz z technologią. Tego nie potrafią dokonać inne istoty żywe pozostające cały czas „we władaniu” swej natury, poza którą nie wykraczają. Tymczasem człowiek, przekraczając swą naturę w kulturze i wytworach techniki, może zwrócić się za pomocą swych wytworów – artystycznych i technicznych, czyli dzięki *techne*, w stronę samej swej natury, czyli *physis*. Zwróćmy uwagę, że termin „natura” jest używany przez transhumanistów w odniesieniu do wszystkiego, co ogranicza i z tego powodu należy ją pokonać. Natura nie jest „głównym inżynierem”, lecz ślepą siłą, której produkty, nie są arcydziełami, lecz są nieudolnie skonstruowane. „Jeśli organizm ludzki jest tak słabo zaprojektowany, że jest wyjątkowo kruchy, może być konieczne jego ulepszenie, jeśli

mamy przeżyć. W rzeczywistości nie możemy sobie pozwolić na to, aby tego nie robić: nasze przetrwanie będzie od tego zależeć”<sup>68</sup>.

Transhumaniści nie wątpią, że ludzie są wyjątkowi ponieważ zdolność do przekraczania własnej kondycji odróżnia nas od reszty natury i wszyscy nosimy w sobie potencjał do wznoszenia się. To akt samookreślenia jest tym, co w ich rozumieniu oznacza nas jako ludzi. To, co zostawimy za sobą, zrywając wszystkie więzi z Matką Naturą, jest tym wszystkim, co mamy wspólnego ze zwierzętami innymi niż ludzie. Przyroda jest rozumiana jako moc ograniczająca: to nie nasze zdolności determinują naszą naturę, ale raczej brak pewnych zdolności: nie to, co możemy zrobić, ale to, czego nie możemy dokonać bez wzmocnienia swojego uposażenia. Warto pamiętać, że już Arystoteles dostrzegł, że tym, co najbardziej podstawowe dla właściwego rozumienia ludzkiej natury (*physis*), jest jej związek ze zmiennością rzeczy. W *Metafizyce* określa Naturę jako „powstawanie rozwijających się rzeczy” - pierwszym elementem immanentnym, z którego pochodzi to, co się podlega rozwojowi, to źródło pierwszego ruchu w każdym byciu naturalnym<sup>69</sup>. Natura ludzka to proces powstawania, w którym jednostka osiąga pełnię człowieczeństwa, czyli realizuje *sous poticas*. Naturę napotykamy przede wszystkim w formie granic, których nie możemy przekroczyć, aby osiągnąć to, czego chcemy napotykając własne ułomności. Dlatego dla transhumanistów to, co naturalne, jest chorobą, która uniemożliwia im pracę i pełne korzystanie z życia, jawi się jako główny wróg, którego nie można kontrolować. Natura to starość, która nas osłabia i śmierć, będąca końcem życia. Natura to emocje, które mamy, których nie możemy w pełni kontrolować i niedostatek inteligencji, uniemożliwiający zrozumienie złożoności świata, w tym również skłonność do zła, skutkująca wadami moralnymi. Dlatego poprawa ludzkiej kondycji wymaga również zmiany ludzkiej natury.

Transhumaniści odrzucają przekonanie o istnieniu natury ludzkiej, pojmowanej jako niezmienna istota czy esencja, widząc w podejściu takim przesadę i irracjonalny stereotyp uniemożliwiający realizację ludzkiego potencjału. Koncepcja człowieczeństwa, skonstruowana w przekonaniu o posiadaniu przez istotę ludzką wyróżnionego, uwznioślającego, niematerialnego pierwiastka (dusza) jest traktowana jako fałszywy obraz w nieuzasadniony sposób uprzywilejowujący człowieka przez nadanie mu wyróżnionego statusu. Natura ludzka interpretowana jest jako ewolucyjnie uformowany

---

<sup>68</sup> A. Buchanan., *Beyond Humanity? The Ethics of Biomedical Enhancement*, Oxford University Press, New York, 2011, s.158.

<sup>69</sup> Arystoteles, *Metafizyka*, 1014b, tłum. K. Leśniak, Warszawa 1984, s. 108.

organizm biologiczny, którego uposażenie należy optymalizować ponieważ w swym obecnym kształcie nie umożliwia zaspokojenia potrzeb człowieka i urzeczywistnienia jego wartości. Łącząc naturalistyczną perspektywę z ujęciem człowieka jako istoty realizującej projekt automodyfikacji transhumaności podkreślają wątpliwy status dystynkcji pojęciowych, na których opierają się teorie antropologiczne, wywodzące się m.in. z tradycji chrześcijańskiej. Promowane przez ruch idee zakładają naturalistyczną perspektywę antropologiczną, w której człowiek to żywy organizm podlegający biologicznym uwarunkowaniom uzupełniony dodatkowym komponentem – zmaterializowanymi wytworami swojej świadomej kreacji przyjmującymi postać technologii ciała i umysłu. Człowiek jako projekt jest rezultatem autokreacji zdolnym do adaptacji. Jest więc istotą o nieustalonej naturze, nieukończoną i nie zmierzającą do urzeczywistnienia *telosu* – z góry założonego ideału czy ostatecznej wersji, w której całkowicie aktualizowałby się jego potencjał. Lektura tekstów teoretycznych<sup>70</sup> pozwala stwierdzić, że w procesie ewolucji transhumaności wyróżniają trzy fazy:

- 1) ewolucję naturalną, polegającą na adaptacji przy użyciu prymitywnych sposobów przetrwania (np. metody zdobywania pożywienia, jak łowiectwo lub zbieractwo, poszukiwanie schronienia);
- 2) ewolucję adaptacyjną, mającą na celu głębsze i szersze przekształcanie środowiska trwającą od czasu gdy wynaleziono pierwsze narzędzia i techniki dostosowujące środowisko do ludzkich potrzeb np. przygotowywanie pokarmu, szycie ubrań, tworzenie naczyń, uzbrojenia;
- 3) ewolucję samosterującą - „autoewolucję” polegającą na świadomej i celowej modyfikacji człowieka, którego siłą napędową jest dążenie przystosowawcze stanowiące integralny składnik jego kondycji. Synteza biologicznej ewolucji i technologicznego postępu oznacza zarówno technicyzację biologii, jak naturalizację postępu technologicznego jako quasi-naturalnego.

W artykule „Wzmocnienie genetyczne u ludzi: perspektywa transhumanisty” (*Human Genetic Enhancements: A Transhumanist Perspective*) oraz w pracy „Wartości transhumanistyczne” (*Transhumanist Values*), Nick Bostrom przedstawia szereg zadań stojących przed omawianym ruchem, tj. interdyscyplinarne podejście do zrozumienia możliwości usprawnienia ludzkiej kondycji otwierającej się przed człowiekiem dzięki postępowi technologicznemu w obszarze inżynierii genetycznej i technologii

---

<sup>70</sup> N. Lee., *The Transhumanism Handbook*, Springer Nature, Switzerland AG 2019

informatycznych, nanotechnologii molekularnej i sztucznej inteligencji<sup>71</sup>. Opcje usprawnień, o których się dyskutuje, zawierają radykalne ulepszenie zdrowia i przedłużenie życia, wytrzebienie chorób, eliminację niepotrzebnego cierpienia i wzrost ludzkiej wydajności intelektualnej, fizycznej oraz emocjonalnej. Inne ważne zadania ludzkości, mające zmniejszyć gatunkowe ryzyko egzystencjalne, to kolonizacja przestrzeni kosmicznej i perspektywa stworzenia super inteligentnych maszyn, nowych modeli ekonomicznych, społecznych i instytucjonalnych, kultury, sztuki. Istotny wydaje mi się również fakt, że oxfordczyk Nick Bostrom wskazuje, że modyfikowanie przyrody to naturalne ludzkie działanie ponieważ człowiek jest wyposażony w cechy, które pozwalają mu kształtować otaczającą go rzeczywistość według własnych potrzeb: „Mamy pełne prawo kształtować naturę. Wywieranie wpływu na naturę jest ważną częścią rozwoju cywilizacji i społeczeństwa; naturę kształtujemy już od czasów wynaleźnia koła. Z drugiej strony, skoro jesteśmy częścią natury, wszystkie nasze wytwory również należą do natury. W obu przypadkach nie istnieje przyczyna, która zabraniałaby nam ulepszać to, co nas otacza. Dzięki polom uprawnym jesteśmy w stanie wyżywić całą populację, satelity na orbicie pozwalają nam się komunikować, soczewki kontaktowe poprawiają nasz wzrok. Kształtowanie natury to szlachetna i najważniejsza ludzka działalność”<sup>72</sup>.

Stawanie się doskonalszym jest według badacza na stałe wpisane w dynamikę ludzkiego rozwoju; widzi on człowieka jako „twór”, który stale ulega doskonaleniu przez dostosowanie otoczenia w celu realizacji swoich potrzeb. To dlatego według przedstawicieli myśli transhumanistycznej uzasadniona jest teza, że brak takiej tendencji w ludzkim życiu jest synonimem anomalii rozwojowej albo defektu osobowościowego. Działania zmierzające do przekroczenia człowieczeństwa, jako zakorzenione w odwiecznych staraniach człowieka, aby uczynić świat lepszym miejscem dla życia i rozwoju, opisuje szeroko John Harris. Uwzględniając w swoich rozważaniach idee filozoficzne zawarte w literaturze pięknej i kulturze masowej wykazuje, że pragnienie to jest nie tylko efektem namysłu teoretycznego czy projekcji wyobrażeń, lecz częścią starań podejmowanych przez człowieka w trosce o życie. Píše: „jest wątpliwe, czy był kiedykolwiek czas, w którym my, pochodzące od wyższych ssaków osoby, nie

---

<sup>71</sup> N. Bostrom., *Superinteligencja: scenariusze, strategie, zagrożenia*, tłum. D. Konowrocka-Sawa, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2016

<sup>72</sup> N. Bostrom., *The Transhumanist FAQ Version 2.1*, dz. cyt., s. 35.



zabiegaliśmy o ulepszenia - próbując doskonalić nasze działania i nas samych”<sup>73</sup>. Harris uważa że ewolucja w rozumieniu darwinowskim, w której istotną rolę odgrywa mechanizm doboru naturalnego, w wyniku ludzkich zabiegów będzie zastąpiona intencjonalnym procesem selekcji. Proces ten zastąpi naturalną selekcję tzw. „ewolucją ulepszającą” dzięki przejęciu kontroli nad procesem ewolucyjnym i uzyskaniem wpływu nad tym, co do tej pory było poza możliwościami człowieka – ingerowaniem we własną biologię. Interwencje ulepszające są dla Harrisa rodzaje moralnego nakazu i rozpatruje w kategoriach obowiązków.

Na podobnym stanowisku stoi Allen Buchanan, przekonany, że ulepszenia dzięki zdobyciom technologii biometrycznych to w istocie przedłużanie działań, które człowiek podlega w całej historii swojego gatunku<sup>74</sup>. Podejmowane od zarania ludzkości wysiłki, by doskonalić siebie i odmienić oblicze świata, przyniósł wymierne efekty w sferze jakości życia. Świadczy o tym szereg udogodnień technicznych, imponujących środków komunikacji, wynalazków w obszarze biomedycyny, która uporała się z wieloma chorobami. Filozof zauważa że: „to, czy osiągnięcie w procesach poznawczych dokonuje się poprzez naukę pisanie i czytanie, czy też poprzez wszczepienie mikrochipu do mózgu, nie ma znaczenia; termin ulepszenie odnosi się do obu przypadków”<sup>75</sup>. Buchanan twierdzi że nie jest prawdą, jakoby istoty ludzkie po raz pierwszy stały się zdolne do zmiany swojej struktury biologicznej, lecz obecnie uzyskały umiejętność dokonywania zmian zgodnie ze swoimi wartościami nie tylko dzięki transmisji kultury, lecz na bazie wiedzy naukowej. Według badacza zaprzestanie działań ulepszających miałyby efekt hamujący i byłoby niemoralne. Uważam, że transhumanizm widzi człowieka jako plastyczne dzieło procesów ewolucyjnych, które nieustannie zmieniało się w czasie na przestrzeni ostatnich tysięcy lat. Sądzę, że różnica w proto-transhumanizmie Juliana Huxley’a i myśli Maxa More’a polega na tym, że pierwszy opisuje *homo sapiens*, który

---

<sup>73</sup> John Harris jest brytyjskim filozofem związanym z Uniwersytetem w Manchesterze. Oprócz pracy naukowej opiniuje wiele regulacji rekomendacji wydawanych przez instytucje międzynarodowe, zasiadając w komisjach Unii Europejskiej, Organizacji Narodów Zjednoczonych i w Światowej Organizacji Zdrowia. Por: J.Harris., *Enhancing Evolution: The Ethical Case for Making Better People*, Princeton University Press, Princeton - Oxford 2007, s.13.

<sup>74</sup> Allen Buchanan jest profesorem filozofii w Duke University w USA oraz w Londyńskim King’s College. Pełni też rolę doradcy narodowego instytutu badań nad ludzkim genomem (National Human Genom research institute). Por: A. Buchanan, *Better than Human. The Promise and Perils of Enhancing Ourselves*, Oxford University Press, New York 2011, s.111-112.

<sup>75</sup> W celu wyeliminowania potencjalnych nierówności w dostępie do ulepszeń Buchanana rozważa zagadnienie „efektów sieciowych” i postuluje stworzenie Globalnego Instytutu na Rzecz Sprawiedliwości w Dziedzinie Innowacji, promującego rozpowszechnianie rozwiązań ulepszających. Por: A. Buchanan, R. Powell, *The Evolution of Moral Progress: A Biocultural Theory*, Oxford University Press, New York 2018

przekraczając siebie pozostaje człowiekiem, podczas gdy More uważa, że człowiek przekształci się tak radykalnie, że przestanie być ludzkim. Przekształcenie to, jego zdaniem, jest już widoczne dzięki coraz głębszej integracji technologii z biologią człowieka. W przeciwieństwie do współczesnych transhumanistów, postulujących abiologicznego postczłowieka, Julian Huxley nie myślał o całkowitym przekroczeniu granic biologii, lecz zamierzał ujarzmić jej fundamentalne prawo, którym jest dziedziczenie, wiążące ideę „człowieka przejściowego” z rozwojem genetyki. Twierdził, że już niedługo ludzkość wyzwoli się od istniejącego w przyrodzie mechanizmu ewolucji opartego na doborze naturalnym i przypadkowych mutacjach. Wierzył, że gatunek ludzki dzięki swemu geniuszowi odkryje metodę autokreacji i sam pokieruje dalszym procesem ewolucyjnego rozwoju.

Transhumaniści uważają, że obecny stan kultury i cywilizacji technicznej wymaga redefinicji wizji człowieka, ponownego przemyślenia utrwalonych systemów wartości, sposobów postępowania, związków pomiędzy nauką, techniką i praktycznymi celami ludzkości. Współcześni transhumaniści, kontynuując wiarę poprzedników, nie tylko twierdzą że zmierzają do „autoewolucji” człowieka rozumianej jako proces kierunkowy, celowy będący odpowiedzią na cywilizacyjne zmiany otoczenia<sup>76</sup>. Ważne cele transhumanizmu to również nadanie praw robotom i „myślącym” maszynom, eksplozja sztucznej inteligencji i nieśmiertelność ludzi – zarówno jednostkowa, jak gatunkowa. Możliwość samodzielnego kierowania dalszym biegiem rozwoju ewolucyjnego umożliwi zniwelowanie gatunkowych wad i rozwój celowy w stronę hipotetycznie „lepszyc jednostek oraz doskonalszego społeczeństwa”. Wizje dotyczące powstania nowych gatunków człowieka zbliżają transhumanistów do filozofii jezuitę Teilharda de Chardin`a, twórcy pojęcia noosfery (gr. *nous* - rozum, umysł), głoszącego, że nie powinniśmy uznawać powstałej dzięki umysłowi ludzkiej cywilizacji za coś wyjątkowego. Wręcz przeciwnie - cywilizacja człowieka to tylko jeden z etapów ewolucji życia na Ziemi, który należy przekroczyć.

Podkreślić również należy, że celem naturalistyczno-ewolucjonistycznie rozumianej natury ludzkiej jest propagacja genów, co pozostaje niespójne z transhumanistyczną wizją – szczególnie w zakresie planowanej modyfikacji ludzkiego

---

<sup>76</sup> „Możliwe, że kiedyś będziemy mieli więcej fantazji i zaczniemy przekształcać także człowieka, bo do tej pory przekształcaliśmy rzeczywistość.”. Słowa te wypowiedział w 1979 roku polski badacz, prof. Kazimierz Obuchowski, w rozmowie z Jackiem Syskim. J. Syski., *Czuwanie rozumu*, Czytelnik, Warszawa 1979

genomu. Zakładam, że Nick Bostrom dystansuje się od ujęcia ewolucjonistycznego, bowiem jego akceptacja wchodziłaby w konflikt z tezą o wykraczaniu poza ukształtowane granice naturalne w procesie kreowania samego siebie. Autor wskazuje, że istotnym elementem w określeniu rozumienia ludzkiej natury jest pojęcie celu – *telos*. Bostrom odnosi się do arystotelesowskiej koncepcji człowieka, w której jest określony jako istota rozumna – *animal rationale*<sup>77</sup>. W ramach tego podejścia *telos* polega na rozwoju i manifestacji ludzkich władz racjonalnych: tym, co jest dobre dla nas, to ujawnianie rozumnej natury, wkroczenie na nowe, doskonalsze poziomy istnienia.

Dorobek inżynierii genetycznej, nanotechnologii i bioinżynierii to transhumanistyczne narzędzia „wielkiej przemiany”. Ukończenie w 2000 roku Projektu Poznania Ludzkiego Genomu faktycznie spowodowało nadejście wielu poważnych zmian<sup>78</sup>. Potwierdzeniem słów More’a może być fakt, że w 2012 roku zrealizowały się wizje Juliana Huxleya, kiedy to międzynarodowy zespół badaczy (biochemików i biologów molekularnych) pod kierownictwem amerykańskiej naukowczyny Jennifer Doudna ogłosił odkrycie metody inżynierii genomicznej, pozwalającej na dokonywanie zmian w ludzkim genomie. Jak wskazuje Doudna: „Obecnie pierwszy raz w dziejach posiadliśmy zdolność edycji DNA nie tylko każdego żyjącego człowieka, lecz także przyszłych pokoleń, czyli w gruncie rzeczy kierowania ewolucją własnego gatunku. To bezprecedensowy fakt w historii życia na Ziemi”<sup>79</sup>.

#### 1.4. Podział chronologiczny i organizacje transhumanistyczne

Proponowany jest szereg podziałów transhumanizmu m.in. chronologiczny podział wyróżniający trzy okresy<sup>80</sup>:

1) przedformacyjny – do 1957 roku, tj. do oficjalnego zaistnienia terminu „transhumanizm” jako nazwy ruchu, można jedynie mówić o inspiracjach, które

---

<sup>77</sup> N. Bostrom., *Transhumanist Values*, „Review of Contemporary Philosophy”, Vol. 4, 2005

<sup>78</sup> *Human Genome Project Archive*, [http://www.ornl.gov/sci/techresources/Human\\_Genome/home.shtml](http://www.ornl.gov/sci/techresources/Human_Genome/home.shtml)

<sup>79</sup> Zauważmy, że poszerzająca się „przepaść genowa” to wypełnienie wizji Aldousa Huxleya zawarte w powieści „Nowy wschodni świat”, dotyczącej podziału klasowego, gdzie podstawowym kryterium przynależności do danej warstwy społecznej byłaby jakość materiału genetycznego. UNESCO w Powszechnej Deklaracji w sprawie Genomu Ludzkiego i Praw Człowieka, przyjętej w 1997 r., uznała genom ludzki za dziedzictwo ludzkości oraz fundament jedności, przyrodzonej godności i różnorodności wszystkich ludzi. Natomiast co do metody CRISPR Cas9 UNESCO wyraziła swoje obawy, że ingerencja w komórki linii płciowej zagroziłaby przyrodzonej, a tym samym równej, godności wszystkich istot ludzkich. J.A. Doudna, S. H. Sternberg, *Edycja genów. Władza nad ewolucją*, tłum. A. Tuz, Wydawnictwo Prószyński i S-ka, Warszawa 2018, s. 17.

<sup>80</sup> M. Garbowski., *Koncepcja transhumanizmu w myśli Nicka Bostroma*, Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, Lublin 2013 (manuskrypt), Archiwum KUL.

wpłynęły pośrednio na transhumanistów, jak również wytworzyły pewien grunt ideowy dla uformowania koncepcji, czyli o źródłach mitologicznych, filozoficznych, naukowych i literackich, które zainspirowały późniejszych twórców;

2) formacyjny – od publikacji Juliana Huxleya z 1957 roku do mniej więcej roku 1990. W tym okresie funkcjonował już termin „transhumanizm” oraz kształtowały się pojęcia z nim kojarzone, m.in. osobliwość technologiczna, nanotechnologia, czy eksplozja sztucznej inteligencji, zanim jeszcze powstały formalne struktury, zajmujące się badaniem i krzewieniem idei transhumanistycznych;

3) instytucjonalny – od roku 1990. Jest to okres, który można określić epoką transhumanizmu zinstytucjonalizowanego, tj. po opublikowaniu wspomnianego wcześniej artykułu-manifestu Maxa More’a. Można odtąd mówić o uformowaniu się nurtu, a myślicieli z tego okresu uznaje się za bezpośrednich twórców transhumanizmu.

Jak wskazuje autor klasyfikacji, podane ramy czasowe pełnią jedynie funkcję porządkującą. Zwłaszcza wyróżnienie roku 1990 może być kontrowersyjne, ponieważ już w latach 80-tych XX w. powstały manifesty transhumanistyczne, między innymi autorstwa Natashy Vita-More czy Fereidouna Mehdiiego Esfandiary’ego, w którego terminologii transczłowiek to „człowiek przejściowy”, stanowiący ewolucyjne ogniwo nadchodzącej ery postludzkości.

Zauważmy, że społeczność skupiona wokół idei transhumanistycznych kształtowała się początkowo poprzez listy mailingowe i fora internetowe. W 1998 Nick Bostrom i David Pearce założyli organizację non-profit pod nazwą World Transhumanist Association (WTA), która zaczęła wydawać *Journal of Transhumanism*. Za cel organizacji uznano analizę zjawisk społecznych, mających wpływ na realizację idei transhumanistycznych oraz propagowanie etycznego wykorzystania technologii wspomagających człowieka. Konflikt na tle poglądów politycznych spowodował podział i przekształcenie się WTA w organizację o nazwie Humanity+, będącą wiodącą organizacją zrzeszającą transhumanistów – badaczy, popularyzatorów, programistów, inżynierów, naukowców, biznesmenów i entuzjastów. Warto zauważyć, że w 1998 roku, gdy założone zostaje Światowe Stowarzyszenie Transhumanistyczne zostaje proklamowana również idea psychologii pozytywnej, roztaczająca wizję nauk społecznych w dwudziestym pierwszym wieku, koncentrującą się na optymalnym funkcjonowaniu i prosperowaniu człowieka<sup>81</sup>. Emblemat Fundacji Psychologii

---

<sup>81</sup> P. Fortuna., *Optimum. Idea cyberpsychologii pozytywnej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021

Pozytywnej, którym jest grecka litera „psi” wzmocniona znakiem „+” koresponduje z logotypem transhumanistów, chcących czerpać radość z superdobrostanu<sup>82</sup>.

Czołowi filozofowie akademicy identyfikujący się z transhumanizmem, Nick Bostrom, David Pearce, Anders Sandberg i Julian Savulescu, opierają swoją działalność naukową o *The Future of Humanity Institute* na Uniwersytecie Oksfordzkim. Głównym ośrodkiem o charakterze naukowego *think-tanku* jest *Institute for Ethics and Emerging Technologies* założony w 2004 roku przez Jamesa Hughesa i Nicka Bostroma, publikujący internetowy periodyk *Journal of Ethics and Technology*, który uprzednio (od 1998 roku) był wydawany przez *World Transhumanist Association*. Istotne działania popularyzujące idee ruchu podejmuje grupa *Beyond Humanism Network*, założona przez Stephana Sorgnera, Francescę Ferrando i Jamie del Vala, organizująca cykliczne konferencje *Beyond Humanism Conference* i wydająca czasopismo naukowe *Journal of Posthuman Studies*<sup>83</sup>. Interdyscyplinarne debaty prowadzone są w ramach stowarzyszeń powstających przy ośrodkach akademickich, np. Centrum Sztucznej Inteligencji w Społeczeństwie, utworzonym na Uniwersytecie Południowej Kalifornii, Centrum wpływu sztucznej inteligencji i robotyki, funkcjonującym przy Uniwersytecie Nowej Południowej Walii, Instytucie Przyszłości Życia (*Future of Life Institute*), koncentrującym się na maksymalizowaniu korzyści z technologii. Aktywiści transhumanizmu współtworzą organizacje takie jak *Extropy Institute*, *Aleph*, *De:Trans*, *Transcedo*, *World Transhumanist Association (Humanity +)*, *Foresight Institute*, *Cryonics Institute*, *Institute of Ethics and Emerging Technologies*<sup>84</sup>, *Future of Humanity Institute*<sup>85</sup>. Pisma i magazyny popularyzujące myśl transhumanistyczną to *Extropy*, *The Journal of Transhumanist Thought*, *Journal of Posthuman Studies*<sup>86</sup>, *Journal of Futures Studies*<sup>87</sup>.

---

<sup>82</sup> Zarzuca się jej apodyktyczne narzucanie dążenia do szczęścia - jej twórca, Martin E.P. Seligman, przewodniczący Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego, podobnie jak transhumanści kieruje uwagę psychologów w stronę ludzkiej witalności i rozwoju potencjału człowieka, dzięki czemu osiągnie dobrostan i „pozytywną siłę służącą zrozumieniu i pielęgnowaniu najwyższych wartości życia osobistego i obywatelskiego” M. Seligman., *Psychologia pozytywna*, [w:] J. Czapiński (red.) *Psychologia pozytywna. Nauka o szczęściu, zdrowiu, sile i cnotach człowieka*, tłum. J. Radzicki, PWN, Warszawa 2004, s. 20.

<sup>83</sup> *Beyond Humanism Network*, <http://beyondhumanism.org> [dostęp: 28.02.2021]

<sup>84</sup> *The Institute for Ethics and Emerging Technologies*, <https://ieet.org/> [dostęp: 28.02.2021]

<sup>85</sup> *Future of Humanity Institute*, <https://www.fhi.ox.ac.uk/> [dostęp: 28.02.2021]

<sup>86</sup> *Journal of Posthuman Studies: Philosophy, Technology, Media*, [https://www.psupress.org/journals/jnls\\_JPHS.html](https://www.psupress.org/journals/jnls_JPHS.html) [dostęp: 28.02.2021]

<sup>87</sup> Prócz autorów esejów publikowanych w „Transhumanist Review” transhumanizm wiąże z takimi autorami jak Benjamin Best, Nick (Niklas) Bostrom, David Brin, Riccardo Camp, Kim Erie Drexler, George Dvorsky, Fereidoun M. Esfandlary, Robert G.W. Ettinger, Gregor M. Fahy, Robert Freitas, Patri Friedman, David Gobel, Ben Goertzel, Aubrey de Grey, Curtis Henderson, James J. Hughes, Saul Kent,

W moim pojęciu ruch transhumanistyczny nie jest jednolity - to mozaika nie zawsze spójnych idei i poglądów, które łączy pragnienie maksymalnego wykorzystania ludzkiego potencjału. Można go analizować na kilku płaszczyznach. Po pierwsze, jako przedłużenie humanizmu, po drugie, w sensie neutralnym aksjologicznie, jako badanie konsekwencji, szans i zagrożeń, wynikających z postępu nauki i techniki w przewyżnianiu ludzkich ograniczeń. Można badać go także jako ruch intelektualno-kulturowy popierający modyfikację ludzkiej kondycji (wyeliminowanie procesu starzenia, rozszerzenie możliwości poznawczych, intelektualnych, emocjonalnych, moralnych) dzięki wykorzystaniu osiągnięć nowoczesnej nauki. Niespójne poglądy na społeczeństwo i politykę pozwalają wyróżnić cztery główne stanowiska społeczno-polityczne ruchu:

1) Techno-progresywizm to przekonanie, że postęp technologiczny niesie pozytywne zmiany w przemianach społecznych. Jest także przekonaniem, że dzięki niemu możliwe będzie społeczne równouprawnienie, pozwoli na większą emancypację oraz zniesie społeczne dysproporcje<sup>88</sup>;

2) Transhumanizm demokratyczny jest stanowiskiem politycznym, wedle którego każdy człowiek powinien posiadać równy dostęp do technologii i mieć swobodę wzmocnienia swojego ciała. Stoi na stanowisku, że dzięki postępowi technologicznemu możliwe będzie wzmocnienie postaw demokratycznych, jak sprawiedliwość, solidarność i równość w kwestiach ekonomicznych i kulturowych<sup>89</sup>;

3) Transhumanizm libertariański zajmuje pozycję, będącą w opozycji do transhumanizmu demokratycznego, twierdząc, że dostęp do technologii powinny regulować zasady wolnego rynku, a możliwość ulepszenia własnego ciała i stawanie się postczłowiekiem nie powinno być w żaden sposób regulowane, lecz stanowić wynik własnego racjonalnego wyboru<sup>90</sup>;

---

Kurzweil, Jeny Leaf, Ralph Merkle, Daniła A. Miedwiediew, Marvin Lee Minsky, Moravec, More, Ramez Naam, David Pearce, Charles Platt, Valerija Pride, Giulio Prisco, Anders Sandberg, Jason Silve, Peter Thiel, Eliezer Yudkowsky, Natasha Vita-More, Shannon Vyff, Roy Walford i Brian Wowk. Por: *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, red. M. More, N. Vita-More, Wiley-Blackwell, Chichester UK 2013.

<sup>88</sup> F. Torralba., *Techno-progressives versus bio-conservatives*, „Aloma” 2018, 36(1), 11-18  
<https://raco.cat/index.php/Aloma/article/download/337661/428743> [dostęp: 28.02.2021]

<sup>89</sup> J. Hughes., *Democratic Transhumanism 2.0*, 2012,

<http://changesurfer.com/Acad/DemocraticTranshumanism.htm> [dostęp: 28.02.2021]

<sup>90</sup> Z. Istvan., *The Growing World Of Libertarian Transhumanism*, 2017,

<https://www.theamericanconservative.com/articles/the-growing-world-of-libertarian-transhumanism/> [dostęp: 28.02.2019]

4) Anarcho-transhumanizm łączy koncepcje anarchistyczne i transhumanistyczne<sup>91</sup>. Przekonuje, że technologia powinna służyć poszerzaniu wolności społecznej oraz przekraczaniu barier związanych z dyskryminacją. Ponadto każdy powinien mieć możliwość modyfikowania samej technologii, która musi być uwolniona i oferowana społeczeństwu w oparciu o otwarty dostęp<sup>92</sup>. Intelktualnie nieuporządkowany charakter dyskursu transhumanistycznego wskazuje, że nie jest on dojrzałą i spójną koncepcją filozoficzną, lecz ma charakter eklektycznego amalgamatu idei. Jednak dynamiczny rozwój instytucjonalny ruchu oraz przenikanie jego koncepcji do dyskursu publicznego świadczy niewątpliwie o jego atrakcyjności kulturowej.

Podsumowując należy uznać, że termin transhumanizm ma dwa desygnaty i dotyczy: zbioru tez i postulatów, ustanowionych na drodze teoretycznej refleksji, związanych z możliwościami przewyższania ludzkich ograniczeń dzięki postępowi technicznemu, oraz ruchu społeczno-politycznego aktywnie dążącego do realizacji wypracowanych założeń. Transhumanistami określa się zarówno: a) myślicieli realizujących się na polu akademickich rozważań (antropologów i filozofów techniki, bioetyków, twórców sztucznej inteligencji), którzy swoje koncepcje ontologiczno-epistemologiczne, etyczno-antropologiczne i społeczno-polityczne wykładają w filozoficznych bądź politycznych manifestach, opracowaniach książkowych i artykułach naukowych; b) aktywistów-praktyków praktycznie wdrażające w życie postulaty technoprogresywizmu (biohackerów, projektantów robotów i istot wirtualnych, wytwórców technologii noszonej na potrzeby rynku konsumenckiego, artystów art@science).

W moim pojęciu transhumanistę definiuje nie tyle obiektywny wpływ technologii na jakość jego życia, możliwości fizyczne czy intelektualne, ile emocje wywoływane przez te technologie w innych ludziach. Analizując performatywne manifestacje ruchu cyborgicznego, postaram się wykazać, że popularne wyobrażenia transhumanizmu, definiują go poprzez *praxis* i charakterystyczną obrazowość czy wręcz widowiskowość, więcej mówiąc o współczesnej kulturze i nastawieniu społeczeństwa do nowych technologii, niż o samym transhumanizmie. Transhumanizm promuje interdyscyplinarne podejście do możliwości usprawnienia ludzkiej kondycji i organizmu otwierającej się

---

<sup>91</sup> T. Brix., *Anarchotranshumanism: This Machine Kills Ability*, 2018, <https://theanarchistlibrary.org/library/terra-brix-anarchotranshumanism-this-machine-kills-ability> [dostęp: 7.10.2021]

<sup>92</sup> W. Gillis., *What is Anarcho-Transhumanism?*, 2012, <https://theanarchistlibrary.org/library/william-gillis-what-is-anarcho-transhumanism> [dostęp: 7.10.2021]

przed człowiekiem dzięki postępowi technologicznemu. Ale to także ruch o charakterze politycznym, który uwzględniając dynamiczny rozwój genetyki, robotyki oraz nanotechnologii głosi potrzebę fundamentalnej zmiany ludzkiej kondycji poprzez wyeliminowanie chorób, procesu starzenia się, konieczność udoskonalenia intelektualnych, fizycznych i psychicznych możliwości człowieka. Wszystko poprzez ingerencję w ludzką cielesność. Wykorzystanie zaawansowanych technologii ma na celu przyspieszenie i kontrolowanie ewolucji biotechnologicznej i w efekcie zastąpienie człowieka nową, znacznie przewyższającą *homo sapiens* istotą. Transhumanistyczne idee można rozpatrywać na kilku płaszczyznach. W sensie neutralnym aksjologicznie - jako badanie konsekwencji, możliwości oraz potencjalnych zagrożeń wynikających z postępu nauki i techniki w przewyżnianiu ludzkich ograniczeń i ułomności. Można nań spojrzeć jak na ruch intelektualno-kulturowy popierający zmiany ludzkiej kondycji (powiększenie możliwości intelektualnych i fizycznych) poprzez wykorzystanie nowoczesnej techniki. Punktem centralnym orientacji transhumanistycznej jest koncepcja natury ludzkiej, która może być naruszana, przekraczana, lub przeciwnie – ubóstwiana, wywyższana. Według zwolenników ruchu człowiek znajduje się obecnie w stadium przejściowym, stanowiąc jeden z etapów ewolucji i zmierza do stanu „postludzkiego” – nowej formy egzystencji odzwierciedlającej gatunkowe autodoskonalenie. Idea „poprawiania natury” środkami naukowo-technicznymi budzi oczywiste kontrowersje z uwagi na głębokość, nieodwracalność zmian i możliwość przekazywania ich następnym pokoleniom. Przez niektórych myślicieli transhumanizm postrzegany jest jako jedno z największych zagrożeń współczesności<sup>93</sup>, ponieważ jego zwolennicy nie tylko uważają się za architektów Człowieka 2.0, lecz czynnie pracują nad urzeczywistnieniem doskonalszego ogniwa w ewolucyjnym łańcuchu – postczłowieka.

### 1.5. *Citius, Altius, Fortius*. Postczłowiek bez właściwości

*Człowiek stoi na nogach, odrywa się od ziemi, porusza i zmierza dokąd chce.*<sup>94</sup>

Fernando Arrabal

W dyskursie transhumanistycznym ciało jawi się jako obszar niejednoznaczny, „kowalny”, podatny na przekształcenia, będący w sytuacji zawieszenia między swoimi probabilistycznymi stanami, implikując potrzebę dokonania wyboru jego przyszłej

---

<sup>93</sup> F. Fukuyama., *Koniec człowieka*, tłum. B. Pietrzyk, Wydawnictwo Znak, Kraków 2004, s. 219-221.

<sup>94</sup> F. Arrabal., *Jądro szaleństwa*, tłum. M. Ziębina, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1979, s.102.



formy. Kluczową dla transhumanistycznej myśli figurę postczłowieka, który wyewoluuje dzięki ingerencjom biotechnologicznym, przybliży dyrektor oxfordzkiego Instytutu Przyszłości Ludzkości, filozof Nick Bostrom w eseju *Why I Want to be a Posthuman When I Grow Up*. Definiuje go jako istotę posiadającą co najmniej jedną zdolność przekraczającą maksimum osiągalne dla współczesnych ludzi, niestosujących zaawansowanych środków technologicznych. Człowiek powinien przekształcić się w postczłowieka, z uwagi na ludzką niedoskonałość wynikającą z biologicznych ograniczeń: „Zakres myśli, uczuć, doświadczeń i działań dostępnych dla ludzi stanowi prawdopodobnie niewielką część tego, co jest dla nich możliwe. Nie ma powodu, by sądzić, że jesteśmy bardziej wolni od ograniczeń niż inne zwierzęta. Tak jak szympansy nie mogą poznać ludzkiej natury, filozofii, złożoności naszego systemu społecznego, tak my nie jesteśmy w stanie zrozumieć, jak to jest być ulepszonym do postczłowieka i oraz pojąć złożoność przyszłych wartości, relacji społecznych itp.”<sup>95</sup>.

W najwcześniejszej fazie transhumanizm miał postać transkorporalizmu – ulepszania ciała (protezy), w kolejnej transsensualizmu (wzmacniania zmysłów), aby finalnie przejść do transkognicji (wzmacniania funkcji poznawczo - intelektualnych). Zauważmy, że Nick Bostrom definiuje postczłowieka jako istotę przekraczającą zdolności kognitywne, emocjonalne i długość życia charakteryzujące współczesnego człowieka, której zdolności zostały zwiększone w sposób sztuczny, dzięki wykorzystaniu osiągnięć nauki. Wedle jego prognoz postczłowiek będzie dysponował połączeniem inteligencji naturalnej i sztucznej, bądź będzie „istotą” całkowicie syntetyczną wyposażoną w sztuczną inteligencję. Dyrektor *Oxford Future of Humanity Institute*, przekonuje, że dzięki optymalizacji ciała i umysłu (środkom farmakologicznym, implantom i interfejsom mózg-komputer) postczłowiek pojawi się jako istota przekraczająca możliwości emocjonalne charakteryzujące *homo sapiens*<sup>96</sup>. Promowane przez transhumanistów cielesne ekstensje będą zdaniem szwedzkiego filozofa normą w świecie człowieka technologicznego (*homo technologicus*), który w intencji przedstawicieli ruchu ewoluować będzie w stronę postbiologicznej, myślącej technologii (*techno sapiens*). Skrajne fantazje o superinteligencji wyrażane są w koncepcji tzw. *mind*

---

<sup>95</sup> N. Bostrom., *Why I Want to be a Posthuman When I Grow Up*, 2008, [https://www.researchgate.net/publication/226199823\\_Why\\_I\\_Want\\_to\\_be\\_a\\_Posthuman\\_when\\_I\\_Grow\\_Up](https://www.researchgate.net/publication/226199823_Why_I_Want_to_be_a_Posthuman_when_I_Grow_Up) [dostęp 10.10.2020]

<sup>96</sup> N. Bostrom., *Superinteligencja: scenariusze, strategie, zagrożenia*, tłum. D. Konowrocka-Sawa, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2016

*uploadingu* – idei całkowitego porzucenia biologicznej cielesności, postrzeganej jako przestarzała maszyna, na rzecz niematerialnego życia *in silico*.

Definicja ruchu zaproponowana przez Maxa Mora również podkreśla, że transhumanizm jest nurtem filozoficznym, ukierunkowującym ludzkość w stronę kondycji postludzkiej. Strona World Transhumanist Association informuje, że postczłowiek będzie mądrzejszy od jakiegokolwiek ludzkiego geniusza i zdolny do znacznie łatwiejszego zapamiętywania różnych rzeczy. Jego ciało nie byłoby podatne na choroby, ani na starzenie się, dając mu nieograniczoną młodość i wigor. Pojęcie „transczłowiek” można rozumieć jako ogniwo pośrednie pomiędzy *homo sapiens* a postczłowiekiem, mającym stanowić końcową fazę cybernetyzacji człowieka. Według propagatorów transhumanistycznych idei do powstania Człowieka 2.0 poprowadzą ludzkość trzy rewolucje: genetyczna w ramach, której naukowcy zsekwencjonowali ludzki genom i zbliżyli się do zrozumienia procesów informacyjnych leżących u podstaw życia, nanotechnologiczna – umożliwiająca przeprojektowywanie i przebudowywanie ciał na najniższym poziomie organizacji materii i robotyczna – pozwalająca konstruować maszyny i sztuczne ciała, pod każdym względem przewyższające ludzkie możliwości.

Ośrodkiem myśli transhumanistycznej pozostaje figura postczłowieka, zaś cel, do którego dążą transhumaniści, to unowocześnienie ludzkiego ciała oraz dostosowanie go do możliwości i wymogów podyktowanych przez cywilizacyjne zmiany. Jeffrey P. Bishop wskazuje, że transhumanizm jest „samo-uzupełniającą się filozofią”<sup>97</sup>, mającą na celu usprawnienie gatunku ludzkiego, kontrolę i zarządzanie potencjalnym ryzykiem oraz maksymalizację korzyści w wyniku działań technologii wzmacniających. Istotnym wydaje mi się, że transhumaniści postrzegają obecną kondycję człowieka jako moment przejściowy w ewolucji. Postczłowiek, figura utopijna, będzie według nich cieszyć się nieograniczonym wigorem i wieczną młodością, sprawować kontrolę nad własnymi pragnieniami, nastrojami i stanami psychicznymi<sup>98</sup>. Będzie zdolny do zwielokrotnionego odczuwania radości, miłości, wrażeń płynących z doznań; a także do jednoczesnego ograniczania albo eliminowania doświadczeń negatywnych, takich jak złość, nienawiść czy depresja. To obdarzony doskonalszą fizycznością, życiem emocjonalnym, poznawczym i moralnym byt doskonalszy od tego, kim człowiek mógłby kiedykolwiek

---

<sup>97</sup> J. P. Bishop., *Transhumanism, metaphysics, and the posthuman god*, „Journal of Medicine and Philosophy”, 2010, 35(6), s. 700 - 720.

<sup>98</sup> N. Bostrom., *Why I Want to Be a Posthuman When I Grow Up*, [w:] M. More, N. Vita-More (eds.), *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell, 2013, s. 23.

stać się na drodze naturalnej. Projekt zakłada obudowywanie człowieka w techniczne rozszerzenia, bezpośrednio oddziałujące na jego układ nerwowy, wprowadzanie bardziej wytrzymałych na rozpad kopii dotychczas istniejących narządów i produkcję rozmaitych „aktualizacji cielesności” na zasadzie analogii do programów komputerowych o coraz większej funkcjonalności. Dlatego centralnymi figurami transhumanizmu jest cyborg, będący metaforą nieesencjalistycznej tożsamości, a jednocześnie rzeczywistą biotechnologiczną, osobą-eksploratorem w przestrzeni między technologią a człowiekiem, między materialnością technologii a cielesnością człowieka<sup>99</sup> oraz sztuczna inteligencja, która w wielu projektach zostaje ucieleśniona na ludzki obraz i podobieństwo bądź to w postaci cyfrowej, bądź w formie humanoidalnego robota. Twórczej sile skierowanej na nowy cel (telos), jakim jest postczłowiek, towarzyszy metafizyczne przekonanie, że człowiek jest na drodze ku czemuś ewolucyjnie doskonalszemu. Zmierzenie do tego dotyczy poprawy samego siebie i świata. Zwolennicy projektów przekonują, że postczłowieczy świat będzie opiekuńczy i współczujący, a my dysponować będziemy lepszym zdrowiem, będziemy otoczeni specjalistyczną opieką, będziemy dłużej i lepiej żyć. Zauważmy, że choć scenariusze postgatunkowego bycia są rozmaite, to niezależnie czy postgatunkowa istota przybierze formę robota, androida czy osadzonej w krzemie „bazy danych”, ryzyko usterek będących synonimem choroby w żaden sposób nie znika. Projektowany przez transhumanistów postgatunek po technicznej konwersji będzie jednak posiadał fizyczną formę – będzie to odpowiednik biologicznego ucieleśnienia, który nadal zmagać się będzie z ryzykiem choroby, na przykład wirusem cyfrowym. Eliminacja biologicznego modelu ciała sprawi jedynie, że powróci ono w nowej, niepozbawionej zagrożeń formie. Postczłowiek, porzucając cielesną autonomię, uwolni się od biologicznych ograniczeń, lecz stanie się zakładnikiem autoregulacyjnych systemów transformacyjnych, potencjalną ofiarą cyberprzestępców.

Transhumanizm różni się od innych dziedzin posthumanizmu, choć wielu badaczy używa tych terminów synonimicznie. Niektórzy traktują go jako radykalny nurt posthumanizmu bądź uznają za jedną odmianę „współczesnych humanizmów”<sup>100</sup>. W przeciwieństwie do posthumanistycznego wszechpodmiotowego egalitaryzmu,

---

<sup>99</sup> G. Gajewska., *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Poznań 2010, s.10.

<sup>100</sup> P. Majewski, *Autoewolucja i posthumanizm*, w: *Między zwierzęciem a maszyną. Utopia technologiczna Stanisława Lema*, Wrocław 2007, s. 213; B. Kaszowska-Wandor, *Przepisywanie humanizmu. Od renesansowej humanitas do współczesnej antropotechnologii*, w: *Humanizm. Historie pojęcia*, red. A. Borowski, Warszawa 2009, s. 472.

transhumanizm charakteryzuje się radykalnym bytowym elitaryzmem, czego najbardziej dosadnym ucieleśnieniem jest technicyzowany postludzki „super-podmiot”<sup>101</sup>. Kondycja postludzka postulowana przez nurt transhumanizmu, jako futurystyczna faza ewolucji człowieka, nie jest tożsama z koncepcją postczłowieka reprezentowaną przez współczesny nurt zwany posthumanizmem. Charakterystyczną cechą myśli posthumanistycznej jest tzw. przesunięcie ontologiczne, co skutkuje koncepcją bytowego egalitaryzmu<sup>102</sup>. W obrębie tej myśli człowiek jest ontologicznie równy wszystkim innym bytom ożywionym i nieożywionym – w tym sensie jest właśnie postczłowiekiem<sup>103</sup>. Transhumanizm rezygnuje z istotowo pojętego człowieka na rzecz postgatunkowych form, jakie może on przyjąć w wyniku nieograniczonego postępu technologicznego. Tym także różni się od posthumanizmu, który wychodząc poza ludzką perspektywę pyta nie tylko o relację człowieka do bytów technicznych (robotów i cyborgów, androidów), lecz o wszystkie byty naturalne, m.in. zwierzęta. Posthumanizm zakłada zatrzymanie człowieka w jego biologicznych i symbolicznych ramach, akceptując technicyzację tylko do stopnia, w którym idea człowieka jest możliwa do zachowania. Również wolność jest rozumiana w posthumanizmie jako umiejętność utrzymania połączeń z innymi, rozszerzanie się, intensyfikacja wzajemnych powiązań. Relacja etyczna jest kwestią koligacji – umiejętnością wytwarzania pozytywnych spotkań z inną istotą, w których wyraża się *potentia* i zwiększa umiejętność wchodzenia w kolejne relacje.

---

<sup>101</sup> Różne oblicza posthumanizmu końca lat 90. XX wieku (Elizabeth Grosz, Bruno Latour, Donna Haraway, Andrew Pickering, Nikolas Rose, Wolfgang Welsch, Cary Wolfe, Rosi Braidotti, Manuel De Landa, Katherine Hayles i inni) i interdyscyplinarne dziedziny nauki z pogranicza humanistyki i przyrodznawstwa (etologia kognitywna, ekologia, etyka środowiskowa, ekofilozofia, ekoetyka, bioetyka i inne) ukształtowały nową gałąź wiedzy, tzw. studia nad relacjami ludzi i zwierząt (*human – animal studies*). Pytanie o relacje między tym, co ludzkie, a tym, co zwierzęce, podejmują w myśli zachodnioeuropejskiej oraz amerykańskiej: Giorgio Agamben, Dominic LaCapra, Jacques Derrida czy Donna Haraway, a wschodnioeuropejskiej – Jolanta Brach-Czaina, Krystyna Wilkoszewska, Monika Bakke, Ewa Domańska, Dariusz Czaja oraz wielu innych. Por: J. Tymieniecka-Suchanek, *Słowo wstępne* [w:] *Człowiek w relacji do zwierząt, roślin i maszyn w kulturze*. Tom 1 *Aspekt posthumanistyczny i transhumanistyczny*, J. Tymieniecka-Suchanek (red.) Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2014, s.10.

<sup>102</sup> Przykładowo Rosie Braidotti buduje posthumanistyczny projekt wspólnoty, którego zadaniem jest przemieszczenie antropocentryzmu w ramach hierarchii gatunkowej i uznania transgatunkowej solidarności. W jej koncepcjach idea podmiotowości obejmuje nie – ludzkich aktorów (zwierzęta), dzięki czemu przestaje obowiązywać hierarchiczne myślenie wynikające z wiary w transcendentną wyjątkowość człowieka. Zob: R. Braidotti, *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014

<sup>103</sup> M. Środa., *Obcy, inny, wykluczony*, wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2020, s. 421.

Zauważmy, że przed rewolucją technologiczną doskonalenie, nie tylko jednostki, lecz całych społeczeństw, było zadaniem filozofii i szeroko pojętej edukacji<sup>104</sup>. Stefan Morawski stał na stanowisku, że „filozofia powinna kształcić, uszlachetniać, powiem nawet, w pewnym zakresie udoskonalać człowieka, i również kształcić, uszlachetniać, udoskonalać społeczeństwo”<sup>105</sup>. Podobnie Władysław Tatarkiewicz uważał, że „prawdziwa doskonałość leży w nieustannym ulepszaniu, stałym dopełnianiu, wzbogacaniu, pojawianiu się nowych rzeczy, właściwości, wartości”<sup>106</sup>. W rozprawie *O doskonałości* zauważał jednak, że „etyczne zagadnienie doskonałości nie pyta, czy człowiek jest doskonały, lecz czy powinien nim być, czyli czy dobrze jest, gdy jest doskonały i czy przeto powinien o swą doskonałość zabiegać. To samo dotyczy doskonałości innych ludzi, o ile się ma na nią wpływ. Zagadnieniem etycznym jest także: jeśli człowiek powinien starać się o doskonałość, to w jaki sposób może ją osiągnąć”<sup>107</sup>. Eklektyczny charakter transhumanistycznych nurtów spina idea przekraczania granic człowieka, dzięki wzmocnieniu relacji z artefaktami technicznymi, których rozwój stanowi kluczowy cel aktywistów ruchu afirmujących postęp techniczny jako drogę do osiągnięcia owych przekroczeń.

Transhumanistyczni myśliciele badają potencjalne korzyści płynące z technologii, ich potencjał przekraczania podstawowych ograniczeń człowieka oraz etyczny wymiar ich stosowania. Jedną z ich podstawowych tez jest to, że na pewnym etapie rozwoju ludzkości człowiek osiągnie takie możliwości transformacji i przekraczania swoich naturalnych ograniczeń, że stanie się właściwie innym rodzajem istoty. Postczłowiek jako istota liminalna nie posiada wyraźnego statusu ontologicznego i podlega ciągłym przemianom, wykraczając poza dychotomie: organiczno - sztuczna, autonomiczna - zależna, ludzka - nieludzka, żyjąca - nieożywiona, koherentna - hybrydowa. Podkreślenia wymaga fakt, że definiowanie człowieka jako biologicznego organizmu w procesie ewolucji zupełnie pomija fakt, że istoty ludzkie to również istoty społeczne determinowane przez realia kulturowe, ekonomiczne, polityczne i swoją historyczną

---

<sup>104</sup> Usprawniające zadanie filozofii widoczne jest już w metodzie mądrzej Sokratesa stanowiącej drogę do samo-wiedzy i samodoskonalenia. Pojęcie doskonałości pojawia się też w „*Metafizyce*” Arystotelesa, gdzie definiuje się ją trojako: 1) „Doskonałym nazywa się najpierw coś czemu nic nie brakuje, choćby to była jakaś najmniejsza część” podkreślając zupełność i kompletność, 2) „doskonałe jest to, co posiada właściwą sobie cnotę i dobro w takim stopniu, że w danym rodzaju nie może być już nic lepszego” 3) „nazywa się coś doskonałe [...], jeśli dochodzi do kresu i kres ten jest sam w sobie dobry, gdyż doskonałość wiąże się z dokonaniem, dojściem do czegoś”- kładąc nacisk na osiągnięcie celu. Por: Arystoteles., *Metafizyka*. Wydawnictwo KUL, Lublin, 1996, s. 275-276.

<sup>105</sup> M. Morawski., *Filozofia i jej zadanie*, Spółka wydawnicza, Kraków, 1899, s. 10-11.

<sup>106</sup> W. Tatarkiewicz., *O doskonałości*, PWN, Warszawa 1976, s. 16.

<sup>107</sup> Ibidem, s. 29.

zmiennosc. Znaczenie innych niz technologiczne uwarunkowan o charakterze spolecznym i kulturowym (np. przejawy niematerialnej kultury symbolicznej) sa w antropologii transhumanizmu konsekwentnie pomijane. Nieobecność systematycznego opracowania idei transhumanizmu, jego rozproszony charakter i brak konkretnych antropologicznych zalozen utrudniaja odpowiedz na pytanie, co dla zwolennika ruchu oznacza bycie postczlowiekiem. Podkreślmy, ze mysl ta wyrasta z przekonania, ze odkrycia naukowe i postep technologiczny zakwestionowaly powszechnie dominujace, tradycyjne wyobrazenia o kondycji ludzkiej.

Jeśli istnieje poczucie rzeczywistosci, istniec musi rowniez i poczucie ewentualnosci. Pierwszy z tych dwuch sposobow odczuwania zaklada niekwestionowanie zastanego stanu rzeczy a stan ducha nastawionego na doswiadczenie rzeczywistosci podmiotu związany jest z odczuwaniem pewnosci oraz praktyczna orientacja zyciowa. Osoba z silnym poczuciem rzeczywistosci ustala dostepne dla siebie mozliwosci na podstawie swojej faktycznej pozycji, skutkiem czego ma ona przed soba ograniczone mozliwosci poniewaz wszelka nowosc jawi sie jej jako obca i jest wykluczana z obrazu swiata. Prawdziwe nowatorstwo jest mozliwe dopiero dla czlowieka z poczuciem ewentualnosci, ktore zdefiniowane zostaje przez glownego bohatera powiesci Roberta Musila „Czlowiek bez wlasciwosci” jako zdolnosc do uwzględniania wszystkiego, co rownie dobrze mogloby sie zdarzyc, oraz do nieuznawania za wazniejsze tego, co jest, od tego, czego nie ma<sup>108</sup>. Dla kogos takiego mozliwosc poprzedza ma realnosc, a przy tym przysluguje jej szczegolna wznioslosc, ktorej brak temu, co po prostu jest. Powiesciowy narrator tak relacjonowal tok rozmyslan glownego bohatera powiesci - Ulricha: „Jakies mozliwe przezycie lub mozliwa prawda nie rownaja sie rzeczywistemu przezyciu lub rzeczywistej prawdzie minus wartosc rzeczywistego istnienia, ale maja w sobie, przynajmniej w mniemaniu swoich zwolennikow, cos boskiego: ogien, polot, wole tworcza i swiadomy utopizm, ktory nie leka sie rzeczywistosci, ale traktuje ja jako zadanie do spełnienia i odkrycie do dokonania”<sup>109</sup>.

Kondycja braku wlasciwosci zostaje utozsamiona ze spojrzeniem na siebie zgodnie z niejasnymi zasadami poczucia ewentualnosci, poznania siebie na sposob poetycki. Tego rodzaju czlowiek uwaza, ze choc mozna go okreslic tak lub inaczej, nie czyni to w istocie zadnej rozniczy – i ze za tym, jaki faktycznie jest, nie stoi zadna koniecznosc.

---

<sup>108</sup> R. Musil., *Czlowiek bez wlasciwosci*, tłum. K. Radziwil i in., t. I, Warszawa 2002

<sup>109</sup> Ibidem, s. 18.

Związani z Oksfordzkim Centrum Etyki Praktycznej (*The Oxford Uehiro Centre for Practical Ethics*) Julian Savulescu i Ingmar Persson interpretują ulepszenia prowadzące do postczłowieczeństwa w perspektywie wzmocnienia osobowego dobrostanu<sup>110</sup>. Prezentując podejście welferystyczne<sup>111</sup>, podkreślają, że życie osobowe jest istotniejsze niż przynależność gatunkowa. Autorzy rozumieją osobę w sposób wywodzący się z myśli Johna Locka – jako wiązkę wyższych własności psychicznych, w których racjonalność odgrywa szczególną rolę. Powołuje się na logikę procesów ewolucyjnych, podkreślając fakt zanikania jednych gatunków i pojawiania się innych. Wskazują, że gdy staniemy się istotami wyższego rzędu, postludźmi, nie będzie oznaczało to zagłady, lecz zostanie odziedziczone przez istoty wyłaniające się na kolejnych etapach ewolucji, zachowujące godne przekazania wartości, takie jak: racjonalność, kreatywność, ciekawość i troska. W tej optyce, jeśli istoty postludzkie posiadać będą mocniejsze cechy osobowe niż osoby ludzkie, wówczas zobowiązania wobec nich będą mocniejsze niż wobec osób ludzkich. Stanowczo twierdzą, że „mielibyśmy rację, aby bardziej zaangażować się w podtrzymywanie i tworzenie takich wyższych form życia niż przedłużanie ludzkiej linii istnienia”<sup>112</sup>. Przychylnie nastawienie do stanu postludzkiego, będącego efektem radykalnych interwencji w cielesność ludzkiego gatunku, łączy się z przeświadczeniem o kontynuacji pomiędzy nowymi metodami technologicznej modyfikacji a akceptowanymi od dawna sposobami usprawniania człowieka. Nick Bostrom pisze: „Wielu transhumanistów chce podążać w życiu drogą, która prędzej czy później doprowadzi ich do tego, że staną się postludźmi: pragną uzyskać intelektualne szczyty, których nikt do tej pory nie osiągnął. Chcą być odporni na choroby, wiecznie młodzi i pełni życia. Chcą mieć władzę nad własnymi pragnieniami, emocjami i stanami psychicznymi, nie odczuwać zmęczenia czy negatywnych myśli. Chcą mieć większą zdolność przeżywania przyjemności, miłości,

---

<sup>110</sup> J. Savulescu, A. Sandberg, G. Kahane, *Well-Being and Enhancement*, [w:] *Enhancing Human Capacities*, red. J. Savulescu, R. ter Meulen, G. Kahane, Wiley - Blackwell, Malden (MA), Oxford 2011

<sup>111</sup> welferyzm (indywidualizm etyczny) to stanowisko, którego zwolennicy uznają, że jedynie stan dobrobytu jednostek jest wartościowy sam przez się, a dobro ogółu jest sumą dóbr jednostek. Pogląd opiera się na założeniu, że każda jednostka najlepiej zna swoje preferencje; wartość stanów społecznych zależy od postrzegania tych stanów przez jednostki i od osiągniętej satysfakcji; społeczeństwo nie może oceniać jako całość, czegoś co nie jest uznawane przez jednostkę za istotne. Zob: N. Acocella, *Zasady polityki gospodarczej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002

<sup>112</sup> J. Savulescu, A. Sandberg, G. Kahane., *Well-Being and Enhancement*, [w:] *Enhancing Human Capacities*, red. J. Savulescu, R. ter Meulen, G. Kahane, Wiley - Blackwell, Malden (MA), Oxford 2011, s.7.

wrażeń estetycznych. Odczuwać nowe świadome doznania, niedostępne zwykłym ludziom”<sup>113</sup>.

Niewątpliwie ścieżką tą podąża Zoltan Istvan, który rozpoczyna książkę *The Transhumanist Wager* od przedstawienia trzech poniższych praw transhumanizmu<sup>114</sup>. Jak wskazuje kontrowersyjny propagator idei wzmacniania ludzkiego ciała:

1. Transhumanista musi przede wszystkim strzec własnego istnienia.
2. Transhumanista musi dążyć do osiągnięcia wszechmocy tak samo celnie, jak możliwe – o ile czyny nie są sprzeczne z Pierwszym Prawem.
3. Transhumanista musi strzec wartości we wszechświecie - o ile czyny człowieka nie są sprzeczne z Pierwszym i Drugim Prawem.

Zgodnie z filozofią zalecaną w książce, którą protagonista nazywa „teleologicznym egocentrycznym funkcjonalizmem”, nie zasługuje na życie nikt, kto stoi na przeszkodzie postludzkiemu stylowi życia: „W razie potrzeby zabijemy każdego z was, aż do ostatniego wroga trans-humanizmu na tej planecie. Wyliminujemy cię w pustkę wszechświata bez wyrzutów sumienia, z taką samą zimną moralnością, jakiej używałaby maszyna”<sup>115</sup>. Według autora cyborg, odczłowieczający się z ciała i biologii, poddawany będzie wiecznemu progresowi, ciągłej maksymalizacji: stan aktualny będzie więc stanem szczęścia, jednak stanem poprzedzonym mniejszym szczęściem i konstytuującym stan większego szczęścia. Zdaniem autora szczęście będzie permanentnie wzrastać choć jego stan będzie wymagał nieustannej maksymalizacji, której osiągnięcie znów określać będzie potrzebę kolejnych wzmocnień w pętli wiecznego progresu.

Transhumaniści stawia sobie za cel przeobrażenie natury ludzkiej poprzez rozwój i upowszechnianie zaawansowanych technologii, dzięki którym zwiększone zostaną intelektualne, fizyczne i psychologiczne zdolności naszego gatunku. Aksjomatem tej myśli jest koncepcja człowieka jako bytu niedoskonałego, nieostatecznego, który ma podlegać dynamicznym przemianom w wyniku nieustannego postępu technologicznego. W opinii zwolenników ulepszeń tradycyjne sposoby, związane z systemem edukacji, socjalizacją i medycyną konwencjonalna są niewystarczające i należy sięgnąć po

---

<sup>113</sup> N. Bostrom., *The Transhumanist FAQ Version 2.1*, Faculty of Philosophy Oxford University, Oxford U.K. 2003, s. 5.

<sup>114</sup> Z. Istvan., *The Transhumanist Wager*, Futurity Imagine Media LLC, 2013, s.4. Powieść opowiada o życiu Jethro Knights'a, filozofa, którego wysiłki na rzecz promowania transhumanizmu ostatecznie doprowadziły do globalnej rewolucji.

<sup>115</sup> Ibidem.



radykalne narzędzia w celu przeprogramowania biologii i faktycznej eliminacji negatywnych aspektów ludzkiej kondycji. Propagatorzy idei wzmocnienia człowieka twierdzą, że pragnienie i tendencja do samodoskonalenia jest charakterystyczna dla istoty ludzkiej i wynika z faktu, że dotkliwie doświadczamy cielesnych braków, stanowimy byt niepełny, pozbawiony gruntu, a co za tym idzie, zagubiony i narażony na ciągłe zranienia.

W tym miejscu należy zwrócić uwagę, że projektowana figura postczłowieka nie jest oparta jedynie na odkryciach naukowych, lecz jest wynikiem spekulacji i myślenia życzeniowego. Ponieważ nie można poznać stanu postludzkiego, trudno uzasadnić stwierdzenie że będzie on przedłużeniem, uzupełnieniem i udoskonaleniem człowieczeństwa. Nie ma żadnego konkretnego bytu, do którego moglibyśmy odnieść się celem porównań, lecz fantazmat – złudzenie, iluzja, pozostająca jednak w nierozzerwalnym związku z rzeczywistością i nabierająca kształtu w życiu wewnętrznym jednostki, która wchodzi myślą w wyobrażone światy. Stoję na stanowisku, które zajmuje Nicolas Agar, wskazujący, że transhumaniści popełniają błąd, który określa „fokalizmem”<sup>116</sup>. Według brytyjskiego filozofa zwolennicy futurystycznych koncepcji myślą o przemianach ciała w całkowitej izolacji od wielu innych istotnych dla ludzkiego życia czynników, bazują na selektywnej wyobraźni i koncentrują się jedynie na „zmianie cielesnej” tak jakby dokonywała się ona w społecznej próżni<sup>117</sup>. Należy zgodzić się z badaczem, który przypomina entuzjastom postczłowieka, że gdy natura ludzka się zmienia, pojawiają się nowe sposoby organizacji życia społecznego oraz nowe wartości. Interesująca w tym kontekście wydaje się replika Nicka Bostroma, próbującego dowodzić, że pojawienie się w społeczeństwie postczłowieka nie implikuje tego, że istnienie bio-technologicznie niezmienionego człowieka będzie zagrożone. Prominentny filozof przekonuje, że ludzie wspólnie z postludźmi mogą kształtować przyszłe, zaawansowane technologiczne społeczeństwo. Jednak, jak podkreśla transhumanista, gdy wszyscy ludzie staną się postludźmi, łatwiejsze będzie zbudowanie nowego ładu społeczno-politycznego, gdyż wszyscy jego uczestnicy będą posiadali odpowiednio zmodyfikowane i rozszerzone zdolności rozumienia zasad przyszłego świata. „Skłaniałibyśmy się ku temu, aby jednostki przyszłości były raczej postludźmi niż ludźmi, o ile te postludzkie prowadziłyby styl życia bardziej wartościowy

---

<sup>116</sup> N. Agar., *Humanity's End. Why We Should Reject Radical Enhancement*, The MIT Press, Cambridge 2013, s. 142.

<sup>117</sup> Ibidem

niż równocześnie żyjącej istoty ludzkiej”<sup>118</sup>. Człowiek w swej obecnej postaci jest więc dla transhumanistów bytem wielowymiarowo ograniczonym i sensem jego istnienia jest eliminacja wszelkich biologicznych niedogodności. Dla afirmujących metamorfozy entuzjastów biotechnologicznych ulepszeń, transeńlowiek to ktoś, kto czynnie przygotowuje się do postczłowieczeństwa - istota doskonale poinformowana o możliwościach transformacji i optymistyczna w tym zakresie, dostrzegająca radykalne możliwości wykorzystania dostępnych opcji samodoskonalenia.

---

<sup>118</sup> N. Bostrom., *Human Genetic Enhancement: A Transhumanist Perspective*, s.496.

## Rozdział 2. Impulsy tranhumanistyczne w historii kultury. Genealogia

### 2.1. Impuls antropologiczno - filozoficzny. Homo scientificus i kult nauki

*Ja was uczę nadczłowieka.  
Człowiek jest czymś, co pokonanem być powinno.  
Cóżście uczynili, aby go pokonać.  
Wszystkie istoty stworzyły coś ponad siebie;  
chcecież być odpływem tej wielkiej fali i raczej do zwierzęcia powrócić,  
niżli człowieka pokonać?*

F. Nietzsche, *Tako rzecze Zaratustra, Przedmowa.*

Wielkie tradycje, do których nawiązuje myśl transhumanistyczna to przede wszystkim renesansowy humanizm, rozumiany jako moment narodzin naukowego paradygmatu, filozofia oświeceniowa, pozytywistyczna. Nick Bostrom wskazuje, że intelektualne dziedzictwo ludzkości od czasów renesansu, rozwijane następnie przez Izaaka Newtona, Tomasza Hobbesa, Johna Locke'a, Immanuela Kanta, Markiza de Condorcet i innych, tworzyło podstawy pod racjonalny humanizm, który akcentował rolę nauki oraz krytycznego myślenia jako sposobów poznania świata natury i jego przeznaczenia oraz natury ludzkiej, a także budowania fundamentów moralności. Transhumanizm ma swoje korzenie w tym racjonalnym humanizmie<sup>119</sup>. Max More wskazuje, że myśl transhumanistyczna kontynuuje założenia humanizmu, który jest przede wszystkim wiedzą, filozofią i poglądem na świat. Stanowi trwały i płodny nurt w historii idei, a jego rozkwit przypada na epokę renesansu. Zauważmy, że ośrodkiem zainteresowania jest w nim istota ludzka, uważana za twórcę i część cywilizowanego świata, który zamieszkuje, zaludnia i kształtuje. „To skupienie uwagi na człowieku i gatunku ludzkim, jednostce i społeczeństwie, decyduje o intelektualnej i światopoglądowej odrębności humanizmu. Wszystko, co wychodzi od człowieka i co go dotyczy, wyjaśnia on za pośrednictwem jego własności, zachowań, stosunków, urządzeń, narzędzi i działań. W dziedzinie wartości widzi w nim wartość najwyższą, źródło i miarę wszystkich innych wartości”<sup>120</sup>.

Koncepcje formułowane przez wielu nowożytnych myślicieli, widzące gatunek *homo sapiens* „w procesie przemiany”, sprawiały, że człowiek coraz chętniej posługiwał

---

<sup>119</sup> N. Bostrom., *A history of transhumanist thought*, „Journal of evolution and technology” 14(1), 2005, s. 1-25.

<sup>120</sup> E. Kasperski., *Humanista na rozstaju dróg*, „Res Humana” 4(35), s. 1-7.

się krytycznie rozumem, rozwijając naukę, i stopniowo wyzwalał się z władzy autorytetu religijnego. Dzięki temu w renesansie usprawnianie własnej kondycji wiązało się z odejściem od transcendentalnego odczytywania świata i jego opisywaniem, przyczyniającym się do powstania nowego narzędzia, jakim była metoda naukowa. Nowa perspektywa związana była z działalnością Kartezjusza, który dla uzyskania wiedzy pewnej o świecie potrzebował argumentów sceptycyzmu, co z kolei wiązało się z sformułowaniem zasad, w jaki sposób orzekać o zjawiskach. Francis Bacon, Thomas Hobbes, John Locke, Izaak Newton, Jean-Jaques Condorcet czy Emmanuel Kant postulowali naukową metodologię bazującą na empirii do udoskonalenia człowieka. Luminarze ruchu jako jego prekursorów wskazują tych reprezentujących scjentystyczną tradycję nowożytności myślicieli obok artystów tj. pisarzy (J. B. S. Haldane czy J. D. Bernal) oraz filozofów, wskazujących na plastyczność natury ludzkiej (Giovanni Pico della Mirandola, Friedrich Nietzsche), umożliwiającą radykalne zmiany w naszej naturze i w dostępnych nam możliwościach<sup>121</sup>. Źródła założeń ideologicznych sięgają renesansu. Jako jeden z przykładów przywołać można fragment *Mowy o godności człowieka* (*Oratio de hominis dignitate*) Giovanniego Pico della Mirandoli, według którego człowiek został stworzony jako dzieło o nieokreślonym kształcie: „Natura wszystkich innych istot została określona i zawiera się w granicach przez nas ustanowionych. Ciebie zaś, nieskrępowanego żadnymi ograniczeniami, oddaję w twoje własne ręce, abys swą naturę sam sobie określił, zgodnie z twoją wolą. Umieściłem cię pośrodku świata, abys tym łatwiej mógł obserwować wszystko, co się w świecie dzieje. Nie uczyniłem cię ani istotą niebiańską, ani ziemską, ani śmiertelną, ani nieśmiertelną, abys jako swobodny i godny siebie twórca i rzeźbiarz sam sobie nadał taki kształt, jaki zechcesz. Będiesz mógł degenerować się i staczać do rzędu zwierząt; i będziesz mógł odradzać się i mocą swego ducha wznosić się do rzędu istot boskich”<sup>122</sup>.

W dziele Pico della Mirandola znalazło wyraz przekonanie, że człowiek, pomimo że został stworzony przez Boga, jest również twórcą samego siebie. Dzięki wolnej woli może samodzielnie oznaczać swe granice, w odróżnieniu od innych stworzeń. Został umieszczony pośrodku świata, by obserwować wszystko co się dzieje wokół niego. Bóg

---

<sup>121</sup> M. More., *Philosophy of Transhumanism*, [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on Science, Technology and Philosophy of the Human Future*, ed. by M. More and N. Vita-More, Chichester 1996; M. More., *Letter to Mother Nature* [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on Science, Technology and Philosophy of the Human Future*, ed. by M. More and N. Vita-More, Chichester 1990

<sup>122</sup> G. Pico della Mirandola., *Mowa o godności człowieka*, tłum. Z. Nerczuk, M. Olszewski, Wyd. IFiS PAN, Warszawa 2010

nie stworzył go jako gotowej istoty – nie jest on uczyniony ani istotą ziemską, ani niebieską, ani śmiertelną, ani nieśmiertelną. Może on wybierać i kształtować swobodnie (i z godnością) typ własnego życia. Człowiek nie podlega determinizmowi natury, według swej wolnej woli decyduje, czy chce zniżyć się do poziomu bytów niższych (zwierząt, roślin, minerałów) czy odrodzić się w formie boskiej. W owej autonomii kształtowania swej osobowości widzi godność człowieka, która go wyróżnia spośród innych istot stworzonych przez Boga. W ten sposób sformułowana idea natury człowieka stanowiłaby uzasadnienie dla dopuszczalności stosowania biotechnologii bez wzbudzania wątpliwości dotyczących potrzeby redefinicji pojęcia „człowiek”. Autor utrzymuje w niej, że człowiek stoi ponad wszystkimi istotami, gdyż jest nie tylko bytem ale i stawaniem się. Człowiek wykracza poza granice wszelkich hierarchii ponieważ może ona obejmować jedynie sztywny, niezmienny byt i nie może określać swobodnego stawania się. Ludzka istota nie jest zatem czymś zamkniętym i gotowym lecz jest tworem otwartym, podatnym na zmiany dzięki czemu może łączyć w sobie pierwiastki wyższe i niższe, odległe i bliskie<sup>123</sup>.

Rewolucja przemysłowa wiązała się z projektem filozoficznym oświecenia, będącego również ruchem intelektualnym i społecznym, ideologią oraz teorią postępu, mającą wyznaczać nowy etap w dziejach ludzkości. Postulowano korzystanie z rozumu, aby – bazując na realistycznym obrazie świata – urządzać go w sposób roztropny, oddzielając to, co zwodnicze i utopijne. Zdaniem Stevena Pinkera kluczowe znaczenie dla formowania się współczesnych wyobrażeń w naukach społecznych na temat natury ludzkiej miała oświeceniowa koncepcja czystej tablicy (*tabula rasa*) Johna Locka i kartezjańska idea „ducha w maszynie”, głosząca, że umysł jest czymś oddzielnym od ciała<sup>124</sup>. Transhumanizm jest wyraźnie zbudowany na tej antropologicznej tradycji, mającej korzenie u Platona. W jej myśl człowiek jest rozumiany jako dusza uwięziona w ciele, czysta inteligencja, która niekoniecznie posiada wymiar materialny. Uwięzienie intelektu w biologii, która nie stanowi istoty człowieczeństwa bliskie jest sposobowi rozumienia natury ludzkiej przez Kartezjusza, który zapytując, „kim jestem?” odpowiadał: „czymś, co myśli. Nie jestem bynajmniej zespołem członków, który nazywa

---

<sup>123</sup> M. Bachtin., *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, Kraków 1975, s. 497.

<sup>124</sup> S. Pinker., *Tabula rasa: Spory o naturę ludzką*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2005, s. 28.

się ciałem ludzkim”<sup>125</sup>. Choć w swej filozofii przyrody myśliciel nie realizował antropologii, to jego mechanistyczna filozofia implikuje określony obraz osoby ludzkiej. René Descartes dał temu wyraz w traktacie „Człowiek – opis ciała ludzkiego” oraz w dziele „Namiętności duszy”, w którym twierdził, że ludzka natura tożsama jest z myśleniem<sup>126</sup>. Cieleśny element jest zaś czymś niekoniecznym, wtórnym wobec intelektu. Założenia antropologiczne i filozoficzna koncepcja człowieka nie przyjmują biologicznej definicji istoty ludzkiej określającej ją w kategoriach przynależności gatunkowej. Ludzka cielesność rozumiana jest jako część środowiska, rzeczywistość zewnętrzna względem człowieka. Jako specyficznie ludzka traktowana jest – posługując się terminologią kartezjańską – *res cogitans* (materia myśląca). *Res extensa* (ciało) widziane jest jako przedmiotowa zewnętrzność osoby – niekonieczna i wymienna. Zgodnie z tą logiką ludzkie istnienie nie jest uwarunkowane obecnością i doświadczaniem materialnego ciała. Nic nie stoi na przeszkodzie, by to co cielesne uznać za surowiec, który może zostać poddany przemianie, zgodnie z ideą, jaka pojawiła się w ludzkim umyśle. *Cogito ergo sum* Kartezjusza stawiało myślący rozum wyżej od „mięsnego” ciała, negując rolę cielesnych zmysłów. Kartezjusz zauważa, że „do naszej natury nie przynależy żadna rozciągłość ani kształt, ani ruch w jakimś miejscu, ani nic podobnego, co należy przypisać ciału, jedynie tylko samo myślenie”. W jego filozofii ciało uosabia wszystko, co związane jest z fałszem, błędem poznawczym, w co należy zwątpić i co nie należy do sfery” ja”. W *Rozprawie o metodzie* filozof wyznaje: „Poznałem, że jestem substancją, której całą istotą, czyli naturą, jest myślenie, i która, aby istnieć, nie potrzebuje żadnego miejsca”<sup>127</sup>. W tej radykalnej opozycji ciało okazuje się duszy zupełnie zbędne „ja”, jest wyłącznie rzeczą myślącą, złączoną z ciałem - maszyną. W traktacie *Człowiek. Opis ciała ludzkiego* Descartes używa porównania ciała do systemu fontann, których dusza rozumna jest zarządcą i kieruje ich ruchem. Ciało, będące maszyną, zawiera w sobie, niczym zegar, wszystkie części niezbędne do poruszania się i wykonywania czynności. Kartezjusz wskazuje, że badając ciała, dowiemy się, jak funkcjonują, jak możemy je chronić przed chorobą i śmiercią<sup>128</sup>.

---

<sup>125</sup> Kartezjusz., *Medytacje o pierwszej filozofii. Zarzuty uczonych mężów i odpowiedzi autora*, tłum. zbiorowe, Kęty 2001, medytacja II.

<sup>126</sup> W traktatach René Descartes, nawiązując do wizji świata przyrody, aplikuje swe osiągnięcia z dziedziny fizyki i metafizyki na grunt antropologii. F. Alquié, *Kartezjusz*, tłum. oraz wybór pism Kartezjusza S. Cichowicz, Warszawa 1989, s. 135-139.

<sup>127</sup> Kartezjusz., *Rozprawa o metodzie właściwego kierowania rozumem i poszukiwania prawdy w naukach*, tłum. T. Boy-Żeleński, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2002, s.25.

<sup>128</sup> Kartezjusz., *Człowiek. Opis ciała ludzkiego*, tłum. A. Bednarczyk, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989, s. 3.

Filozofia europejska bardzo długo nie była w stanie wyzwolić się z dualizmu zaproponowanego w XVII wieku przez Kartezjusza, według którego istota ludzka składa się z dwóch pierwiastków: ciała rozumianego jako maszyny (*res extensa*) i osadzonej w nim myślącej substancji (*res cogitans*), pojmowanej przez niego jako zaświatowa dusza. Ciało było źródłem błędu, poznaniu służyła dusza rejestrująca dane zmysłowe za jego pośrednictwem.

Racjonalizacja alchemii i magii (hermetyzm) doprowadziły do powstania nauk ścisłych skoncentrowanych na wytwarzaniu użytecznych technologii. Cudowne wynalazki możliwe były też dzięki zmianie paradygmatu nauki, jaka dokonała się za sprawą Franciszka Bacona. Wielki zwolennik postępu technicznego, odchodząc od podejścia spekulatywnego, w nowej metodzie naukowej kładzie nacisk na eksperyment – prawda przestaje więc funkcjonować w wymiarze teoretycznym, a jej najbardziej istotną cechą staje się użyteczność. Pragnąc dokonać radykalnej reformy nauki i zawierając jej koncepcje w swym głównym dziele *Instauratio Magna*, swoją refleksję prowadził osadzony w duchowym i intelektualnym klimacie renesansowej Europy. Ten protoplasta naturalizmu oświeceniowego, w *Novum Organum* twierdzi, że cała rzeczywistość naturalna podlega metodzie naukowej i człowiek jest uprawniony tę rzeczywistość zmieniać. Autor *Nowej Atlantydy* postulował odrzucenie jałowej spekulacji i pomnażanie tego, co użyteczne, tzn. wynalazków, które dają szczęście<sup>129</sup>. Publikacja Franciszka Bacona z 1627 r., oznaczała przejście od tradycyjnych utopii społecznych i politycznych do nowoczesnej techno-utopii. Bacon projektował naukową i techniczną utopię, w której rozszerzał granice ludzkiego panowania. Ostatecznym celem społeczeństwa, które narrator powieści spotyka na fikcyjnej wyspie Bensalem, jest ulepszenie człowieka, które czyni „ciało twardym, siłę znacznie większą”<sup>130</sup>. Wypiarze pracują nad zmianą koloru, kształtu i zachowania ciał, tworzeniem chimer i kreacją „idealnych stworzeń”. Do angielskiego wydania *Nowej Atlantydy* z 1628 r. została dołączona lista opisująca zadania, których podejmowali się uczeni z Domu Salomona. Lista nosiła następujący tytuł: „Wielkie zadania w stosunku do przyrody, mające na względzie pożytek ludzkości” i wskazywała na najważniejsze zadania nauki, takie jak: przedłużanie życia, przywracanie młodości, opóźnianie starości, leczenie chorób uważanych za nieuleczalne, wzmaganie siły i zdolności do czynu, powiększanie zdolności do znoszenia bólu, dokonywanie zmian w budowie ciała, powodowanie zmian

---

<sup>129</sup> F. Bacon., *Nowa Atlantyda*, tłum. W. Kornatowski, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1954

<sup>130</sup> Ibidem, s.74.

w przyrodzonych właściwościach, pomnażanie i wzmaganie zdolności naukowych, stwarzanie nowych gatunków, pobudzanie wesołości i dobrego usposobienia, uzyskiwanie nowych pokarmów z substancji dotąd nieznanych oraz powiększanie przyjemności zmysłowych<sup>131</sup>.

Oświeceniowe myślenie wiązało się z pozytywnym wartościowaniem przyszłości z tego względu, że *a priori* zakładano, że wraz z biegiem czasu wszelkie sfery ludzkiej egzystencji będą ulegać „ulepszeniu”. Ówczesni myśliciele, podobnie jak transhumanści, dostrzegali możliwości naukowo-techniczne swojej epoki, formułując zbliżone wnioski co do możliwości dalszego rozwoju naukowo-intelektualnego gatunku ludzkiego<sup>132</sup>. W przyszłość patrzył Giambattista Vico, który w *Nauce nowej* z 1725 roku dzielił dzieje na epokę bogów, bohaterów i ludzi, w której to człowiek miał osiągnąć samowiedzę, dzięki narzędziu poznania, jakim jest intelekt<sup>133</sup>. Zauważyć należy, że istotne dla transhumanizmu zasady Nieustannego Postępu oraz Racjonalnego Myślenia, są nawiązaniem do myśli związanej z oświeceniem francuskim, które faktycznie kładło nacisk na rozwój intelektualny, materialny i kulturowy, w tym naukowo-techniczny. Jednakże myśl związana z oświeceniem niemieckim postrzegała postęp nie jako proces ulepszania się artefaktów, czy powiększanie wiedzy naukowej, lecz utożsamiała go z moralnym doskonaleniem się człowieka<sup>134</sup>. Według XVII-wiecznego poety angielskiego Johna Milтона, autora poematu pt. *Raj utracony*, podbój natury dzięki technice stawał się znakiem nadchodzącego millennium, w którym człowiek miał nie tylko panować nad ziemią i wodami, ale także nad sklepieniem niebieskim. Przywrócenie raju jest jednak uzależnione od zaangażowania człowieka w tworzenie nowych wynalazków<sup>135</sup>. Myśl tę powtórzyli millenaryści, w tym Samuel Hopkins, który w *Treatise on the Millenium* z 1793 roku pisał o wielkiej mocy urządzeń, które zapoczątkują zmechanizowany powrót do Edenu. Pragnienia te wybrzmiewały także w pierwszej utopii technicznej autorstwa Johna Adolphusa Etzlera *The Paradise Within the Reach of All Men, Without Labor, by Powers of Nature and Machinery* z 1833 roku, której autor podkreślał moc inteligencji dzięki, której człowiek zbuduje raj o technicznych fundamentach<sup>136</sup>.

---

<sup>131</sup> Ibidem, s. 130.

<sup>132</sup> F. Jotterand., *At the Roots of Transhumanism: From the Enlightenment to a Post-Human Future*, „Journal of Medicine and Philosophy”, 2010 35(6).

<sup>133</sup> G. Vico., *Nauka nowa*, tłum. J. Jakubowicz, PWN, Warszawa 1966

<sup>134</sup> Z. Kuderowicz., *Filozofia dziejów*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1983

<sup>135</sup> Ch. Webster., *Great Instauration: Science, Medicine, and Reform 1626–1660*, Gerald Duckworth, London 1975, 324–328.

<sup>136</sup> J.A. Etzler., *The Paradise Within the Reach of All Men, Without Labor, by Powers of Nature and Machinery*, London 1833



Inspirującą dla transhumanistów jest również wizja człowieka-maszyny, szczegółowo zarysowana w francuskim Oświeceniu i realizowana przez ówczesnych inżynierów. Duchowy ojciec współczesnych androidów, Jaques Vaucanson, który opracował jedne z najbardziej pomysłowych automatów triumfujących na oświeceniowych dworach, zaabsorbowany był pracami nad sztucznym człowiekiem, którego przeznaczeniem była zarówno doskonałość, jak nieśmiertelność. Julien Offray de la Mettrie głosił, że człowiek jest zaledwie automatem, który należy odpowiednio nakręcić<sup>137</sup>. W dziele *Człowiek Maszyna* pisał, że ciało ludzkie jest żywym obrazem *perpetuum mobile*. Rozważając jedność umysłu i ciała, de La Mettrie wskazywał, że „wszystkie zdolności duszy zależą ściśle od mózgu i całego ciała, jeśli są rezultatem jego organizacji, to mamy do czynienia z maszyną wielce oświeconą. Skoro myśl rozwija się razem z organami ciała, to dlaczego materia, z której są złożone, nie byłaby na nią podatna z chwilą, gdy zdobyła zdolność odczuwania?”<sup>138</sup>. Postulowanego przez transhumanistów przedłużania życia za pomocą medycyny domagał się już przedstawiciel francuskiego oświecenia, Nicolas de Condorcet<sup>139</sup>. Pod koniec XVII w. przedstawił koncepcję doskonalenia jako teorię postępu: „człowiek doskonali się dzięki rozumowi, a dzieje mają charakter linearny i zmierzają do całkowitej eliminacji cierpień i życia zgodnego z prawami natury. Postęp dokonuje się dzięki rozwojowi oświaty i nauki, a życie staje się coraz wygodniejsze za sprawą wynalazków. Rozwój historyczny ma charakter kumulatywny, tj. polega na stopniowym i systematycznym gromadzeniu wiedzy i osiągnięć (bez nagłych przełomów czy dialektycznych sprzeczności). Condorcet wskazywał: „Nadzieje nasze co do przyszłości rodzaju ludzkiego sprowadzają się do trzech zasadniczych punktów: obalenie nierówności między narodami, większa równość w obrębie samego ludu i rzeczywiste udoskonalenie się człowieka poprzez rozwój medycyny”<sup>140</sup>. W mechanizmie postępu społecznego ważną rolę odgrywają jednostki wybitne (odkrywcy i uczeni), których dokonania wprowadzają świat na kolejne stopnie

---

<sup>137</sup> J. O. de la Mettrie., *L'Homme machine*, 1747. Polski przekład dostępny w ramach bazy „wolne lektury”: J.O. de la Mettrie., *Człowiek-maszyna*, tłum. S. Rudniański, <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/mettrie-czlowiek-maszyna.html>.

<sup>138</sup> J. O. de La Mettrie., *Dzieła filozoficzne*, tłum. M. Skrzypek, Wyd.IFiSPAN, Warszawa 2010, s. 282.

<sup>139</sup> N. de Condorcet, *Esquisse d'un tableau historique des progrès de l'esprit humain* (opublikowane 1795). Wyd polskie: N. de Condorcet, *Szkic obrazu postępu ducha ludzkiego poprzez dzieje*, tłum. E. Hartleb, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1957

<sup>140</sup> N. de Condorcet., *Szkic obrazu postępu ducha ludzkiego poprzez dzieje*, tłum. E. Hartleb, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1957, s. 212.

rozwoju. Hamulcem postępu są instytucje: despotyzm, Kościół i sprzyjające im przesady”<sup>141</sup>.

Tradycję epistemologiczną transhumaności czerpią również z oświeceniowego empiryzmu i pragmatyzmu<sup>142</sup>. Wiedza ma być oparta na metodzie naukowej, krytycznym myśleniu, otwartości na różne przekonania, ma wspierać przeciwdziałanie błędom poznawczym i ograniczeniom umysłu<sup>143</sup>. Poszukiwanie oparcia w rozumie i racjonalnym myśleniu wpisuje się w manifest przedstawiony przez Immanuela Kanta w 1784 w eseju *Co to jest Oświecenie (Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung)*, w którym filozof z Królewca definiował intelektualne założenia swojej epoki: „Oświeceniem nazywamy wyjście człowieka z niedojrzałości, w którą popadł z własnej winy. Niedojrzałość to niezdolność człowieka do posługiwania się swym własnym rozumem, bez obcego kierownictwa. Zawinioną jest ta niedojrzałość wtedy, kiedy przyczyną jej jest nie brak rozumu, lecz decyzji i odwagi posługiwania się nim bez obcego kierownictwa. *Sapere aude!* Miej odwagę posługiwać się swym własnym rozumem – tak oto brzmi hasło Oświecenia”<sup>144</sup>.

Do myśli tej nawiązuje James Hughes, prezentując w swoich pracach siedem cech, łączących idee epoki oświecenia z transhumanizmem<sup>145</sup>: 1) rozumowy charakter wypowiedzianych wyzbytych irracjonalnych przekonań na temat świata, 2) sekularne i ateistyczne podejście oraz wiara jedynie w inteligencję, 3) ugruntowanie w liberalizmie i demokracji, 4) równowaga między demokracją, a wolnym rynkiem, 5) teleologiczność upatrywana ciągłym postępie, 6) podzielone stanowiska między etycznym uniwersalizmem i relatywizmem, 7) uznanie prawa każdej osoby do własnego racjonalnego podejmowania decyzji.

Ogłoszenie pracy Karola Darwina *O pochodzeniu gatunków* w 1859 r. było wielkim przełomem w kulturze zachodniej. Teoria brytyjskiego przyrodnika wskazywała, że człowiek jest tylko jedną z form w nieskończonym łańcuchu żywych istot a jego obecna postać nie stanowi kresu ewolucji, lecz jest zaledwie wstępną jej fazą.

---

<sup>141</sup> Z. Kuderowicz., *Filozofia nowożytnej Europy*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 1989, s. 445-446.

<sup>142</sup> N. Bostrom., *A history of transhumanist thought. Journal of evolution and technology*, 14(1), 2005, s. 1-25.

<sup>143</sup> M. More., *The philosophy of transhumanism*, [w:] M. More & N. Vita-More., (eds.). *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, Wiley-Blackwell, 2013, s. 3-17.

<sup>144</sup> I. Kant., *Co to jest Oświecenie?* [w:] Z. Kuderowicz, *Kant*, Warszawa: PWN, 2000, s. 194-199.

<sup>145</sup> J. Hughes., *Contradictions from the enlightenment roots of transhumanism*, „Journal of Medicine and Philosophy”, 35 (6), 2010, s. 617-621.

Zwróćmy uwagę, że podstawowy postulat transhumanizmu zakłada uwolnienie od wszelkich determinant fizycznych (od chorób, zmęczenia i śmierci) oraz utrudniających efektywną egzystencję dysfunkcji emocjonalnych i moralnej niedoskonałości. Czcząc technologię jako „ścieżkę wyzwolenia” ideolodzy ruchu twierdzą, że nie deprecjonują człowieczeństwa, lecz pragną jego redefinicji przez wzmocnienie (*human enhancement*) i uwolnienie od ograniczeń. Darwin wprowadził nowe rozumienie nauki lecz przede wszystkim nowe rozumienie życia, które jest jakością dynamiczną kierowaną zmianą. Według przyrodnika gatunki z przeszłości dostarczają materiał dla gatunków obecnych i przyszłych a ruch życia polega na ustawicznym przekraczaniu siebie i stawaniu się czymś innym. Każda istota znajduje się w procesie stawania się inną od samej siebie, przekraczania siebie na drodze do czegoś innego, nieznanego<sup>146</sup>. Ewolucja nie pozwala na osiągnięcie stabilizacji danej życiowej formy, każe jej wciąż mutować, poddawać się transformacji. Dzięki temu nowemu usytuowaniu człowieka, możliwe stało się przeformułowanie humanistyki i zaproponowanie nowych kierunków badawczych.

XIX-wieczny matematyk, wynalazca i pionier automatyki przemysłowej, Charles Babbage, natchniony był wizją życia wiecznego. „Ojciec” komputerów i wirtuoz innowacji marzył o nowym, przyszłym etapie ludzkiej egzystencji, niespowalniającej przez cielesny ciężar materii, tyranizującej umysłową aktywność. Zwiastunem nadejścia „ery inżynierów” była myśl Augusta Comte’a, dla którego stanowili oni awangardę pozytywistycznego reżimu. Jak stwierdzał w jednym ze swych esejów: „utworzenie klasy inżynierów w jej właściwym charakterze jest tym ważniejsze, iż klasa ta bez wątpienia stanowi bezpośrednie i konieczne narzędzie sprzymierzania ludzi nauki i ludzi przemysłu, dzięki któremu będzie w ogóle możliwe ustanowienie nowego porządku społecznego”<sup>147</sup>. Pozytywizm przyniósł bezkrytyczne zaufanie w potęgę nauki mającej stać się remedium na wszelkie bolączki ludzkości związane z jej cielesną kondycją. Dla Comte’a był on jednak etapem przejściowym do „ostatecznej doktryny”, ruchem w stronę „królestwa Wielkiej Istoty” i totalnej reorganizacji życia, w którym „nowi duchowni” - inżynierowie, będą protagonistami społecznych przemian. Scjentyzm Augusta Comte’a

---

<sup>146</sup> E. Grosz mottem do tekstu *Darwin i gatunek ludzki* uczyniła następujący fragment tekstu Deleuze’a i Guattariego:

„W istocie istnieje wyłącznie to, co nieludzkie, człowiek w całości ulubiony jest z nieludzkości, nader zróżnicowanych, o całkiem innych naturach i prędkościach”. E. Grosz., *Darwin i gatunek ludzki*, tłum. M. Rogowska-Stangret, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 2011, nr 4 (32), s. 47-64.

<sup>147</sup> A. Comte., *Third Essay* [w:] G. Lenzer, *Auguste Comte and Positivism: The Essential Writings*, New York: Harper and Row, 1975, s. 89-90.

zakładał afirmację nauki i techniki jako najwyższej formy rozwoju społecznego<sup>148</sup>. Warto pamiętać, że z fuzji irracjonalnego pragnienia z myślą oświeceniową zrodził się też dziewiętnastowieczny zwrot ku zjawiskom umysłowym przeczącym rygorystycznie pojętemu paradygmatawi racjonalistycznej naukowości. W spirytyzm i ruchy okultystyczne zaangażowało się wielu ludzi nauki, tj. nobliści Charles Richet, Pierre Curie<sup>149</sup> czy Alfred Russel Wallace, który odwrócił się od biologii i ewolucjonizmu w stronę mistyki, by pod koniec życia udowodnić, że dobór naturalny dotyczy ludzkiego ciała z wyłączeniem umysłu, który ma nieodkryte ogromne możliwości, więc musiał zostać stworzony przez Wyższą Inteligencję<sup>150</sup>.

Istnieje również szereg analogii między transhumanistyczną wizją dynamicznego życia i koncepcjami doskonalenia człowieka a Nietzscheańską drogą kształtowania Nadczłowieka – postulowanym przez filozofa samodoskonaleniem i edukacją wynikającą z Woli Mocy. Friedrich Nietzsche sądził, że poczucie rosnącej władzy zrealizować może się za sprawą „wzmocnień” ludzkich zdolności. Autor „Ludzkie, Arcyludzkie” szczególnie podkreśla doskonalenie i usprawnianie ciała choć nie uwzględnia roli narzędzi technologicznych w transformacji człowieka, która miała być rodzajem osobistego rozwoju i kulturowego doskonalenia się wyjątkowych jednostek<sup>151</sup>. Metodą przekroczenia swojej kondycji miało być wyzbycie się cech jednostek słabych, liczących na pomoc z zewnątrz, ceniących: litość, miękkość serca, pokorę, altruizm, współczucie. Doskonalenie według myśliciela miało polegać też na rezygnacji z przyjmowania koncepcji chrześcijańskich. Filozof przestawił akcent ważności ze świadomości na ciało, które nabiera mocy sprawczej, jest aktywne, przekracza same siebie podczas gdy umysł jest użyteczną fikcją wyprodukowaną przez ciało. Pojawia się więc koncepcja ciała jako miejsca emanacji woli mocy. Nietzsche uważa, że w całym rozwoju ducha chodzi być może jedynie o ciało: rozwój ten polegałby na uczynieniu nas podatnymi na formowanie się ciała wyższego. Organiczność może wznieść się na wyższe stopnie. Nasza chciwość poznania przyrody jest sposobem doskonalenia ciała.

---

<sup>148</sup> A. Comte., *Rozprawa o duchu filozofii pozytywnej*, tłum. J.K., Wydawnictwo „Antyk”, Kęty 2001

<sup>149</sup> S. Dry., *Curie. Life and Times*, London 2005, s. 69.

<sup>150</sup> D. Oramus., *Darwinowskie paradygmaty: mit teorii ewolucji w kulturze współczesnej*, Kraków 2015, s. 267.

<sup>151</sup> M. More., *Letter to Mother Nature*, [w:] red. M.More., N. Vita-More, *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on Science, Technology and Philosophy of the Human Future*. Chichester: Wiley-Blackwell 2013

Ostatecznie człowiek nie zostaje zakwestionowany – jest on tym, co powinno zostać przekroczone<sup>152</sup>.

Warto podkreślić, że z koncepcją doskonałego postczłowieka, czyli „niebiologicznego podmiotu”, o którym wiele piszą transhumanistyczni myśliciele, koresponduje z platonizmem i jego fundamentalną tezą, mówiącą o ucieczce od ciała jako „drodze do doskonałości”<sup>153</sup>. Nietzscheński Nadczłowiek funkcjonuje jednak w schemacie tzw. „platonizmu odwróconego”, gdzie wyzwolone zostało ciało nadczłowieczej idei „super-cieleśności”. Transhumanistyczny postczłowiek funkcjonuje w schemacie tzw. platonizmu tradycyjnego, gdzie wyzwolony ma zostać umysł. Nietzsche wyraża potrzebę przeformułowania człowieka w zgodzie z oświeceniową zasadą wyzwolenia istoty ludzkiej od dogmatu i iluzji. „Bóg jest martwy, żyje Nadczłowiek” - głosi. Kultura wyższa, powiada filozof, musi dać człowiekowi „mózg podwójny, jakby dwie komory mózgowy, jedną do odczuwania nauki, drugą do odczuwania tego, co nie jest nauką: leżące obok siebie, nie mieszające się, dające się oddzielać, dające się zamykać: tego wymaga zdrowie. W jednej dziedzinie znajduje się źródło siły, w drugiej regulator: złudzenia, jednostronność, namiętności mają ogrzewać, wiedza poznawcza ma zapobiegać złym i niebezpiecznym skutkom przegrzania”. Nauka nie może dostarczać iluzji, ponieważ jej zadaniem jest występować przeciw złudzeniom - jako metoda musi pozostać jedynie środkiem deziluzji<sup>154</sup>.

W filozofii Nietzschego sfera immanencji zyskuje status jedynej rzeczywistości, której główną cechą jest nieustająca procesualność, czyli „stawanie się”, najpełniej wyrażające się w pojęciu „woli mocy”<sup>155</sup>. Pod względem aksjologicznym oznacza to, iż człowiek będzie pragnął przede wszystkim takich wartości, które umożliwią mu celowo ukierunkowaną ewolucję sił witalnych. Zamiast być podległy procesom naturalnym powinien on w sposób suwerenny ingerować we własny rozwój, kierując się wartościami, które umożliwią mu w sposób podmiotowy panowanie nad własnym wzrastaniem. Choć idea Boga, nadludzkiej istoty, straciła moc to wedle Nietzschego

---

<sup>152</sup> F. Nietzsche., *Wola mocy*, cyt. za: G. Deleuze, Nietzsche, tłum. B. Banasiak, Wydawnictwo KR, Warszawa 2000, s.99.

<sup>153</sup> J. Savulescu, *The Human Prejudice and the Moral Status of Enhanced Beings: What Do We Owe the Gods?* [w:] *Human Enhancement*, red. J. Savulescu, N. Bostrom, Oxford University Press, Oxford 2009, 244.

<sup>154</sup> F. Nietzsche., *Ludzkie, arcyłudzkie*, tłum. K. Drzewiecki, oprac. R. Mitoraj, posłowie P. Pieniążek, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2003., sen. 251, s. 158.

<sup>155</sup> F. Nietzsche., *Wiedza radosna*, tłum. L. Staff, Zielona Sowa, Kraków, 2006

„cień Boga” jest ciągle obecny - jako idea Bóg rozproszył się na inne obszary życia i stamtąd wciąż oddziałuje na człowieka.

Max More, który zdefiniował charakter ruchu transhumanistycznego, twierdzi, że inspirowały go pisma Nietzschego, szczególnie „Tako rzecze Zaratustra”<sup>156</sup>. Na stanowisku takim stoi również Stefan Lorenz Sorgner, który w polemicznym artykule „Nietzsche, Nadczłowiek i Transhumanizm” (*Nietzsche, the Overhuman, and Transhumanism*) zwraca uwagę na szereg analogii i głębokie pokrewieństwo idei Nadczłowieka z postulowanym postczłowieczeństwem. Niemiecki filozof wskazuje, że zarówno Nietzsche, jak i transhumaniści kontestują tradycyjną chrześcijańską wizję świata, przekonani są o dynamicznym charakterze natury człowieka i jego wartości oraz wysoko cenią gotowość do zmiany przekonań w wyniku odkryć naukowych. Aby postczłowiek mógł zaistnieć, muszą poprzedzić go jednak formy pośrednie (*transhumans*) pomiędzy nim a zwykłymi ludźmi<sup>157</sup>. Nick Bostrom natomiast kwestionuje pogląd jakoby idea Nadczłowieka była istotną inspiracją transhumanizmu, bowiem Nietzsche w idei tej widział przede wszystkim rozwój osobowy i kulturowe doskonalenie wybitnych jednostek, które będą w stanie zrzucić z siebie jarzmo chrześcijańskiej moralności niewolnika<sup>158</sup>.

Korzeni transhumanistycznego projektu szukać można również w pracach Herberta Spencera, który jako pierwszy zaczął używać terminu „ewolucja” na gruncie nauk społecznych, rozpowszechniając darwinizm. Zdaniem filozofa ewolucja przebiega na wszystkich poziomach rzeczywistości: nieorganicznym, organicznym i nadorganicznym (społeczeństwo) oraz wytworów życia nadorganicznego (kultura). Spencer zakładał, że zjawisk jednego poziomu nie da się zredukować do poziomu niższego, choć prawa w każdym z wymienionych rodzajów ewolucji są takie same. Koncepcja uniwersalnego ewolucjonizmu oznaczała, iż proces ewolucji był dla Spencera zjawiskiem powszechnym, dotyczącym w takim samym stopniu podmiotów przyrody, jak i społeczeństwa czy państwa<sup>159</sup>. Ewolucjonistyczną etykę wywodził Spencer z teorii walki o byt, podkreślając, że dobre jest to, co służy przystosowaniu i rozwojowi, a to uzasadnia wspieranie silnych, nie zaś słabych, chorych i upośledzonych przez naturę.

---

<sup>156</sup> M. More., *The Overhuman in the Transhuman*, „Journal of Evolution and Technology”, t. 21, nr 1, 2010

<sup>157</sup> S. L. Sorgner., *Nietzsche, the Overhuman, and Transhumanism*, „Journal of Evolution and Technology”, t. 20, nr 1, 2009, s. 29–42.

<sup>158</sup> N. Bostrom., *A History of Transhumanist Thought*, op. cit., s. 4.

<sup>159</sup> R. Wroczyński., *Wstęp [w:] H. Spencer, O wychowaniu umysłowym, moralnym i fizycznym*, Warszawa 2002, s. 37.

Brytyjski socjolog jako pierwszy wyraźnie sformułował założenia nowoczesnego libertariańskiego *credo*, stanowiące, że każdy człowiek posiada wolność czynienia czegokolwiek zechce, jeżeli jego zachowanie nie narusza takiej samej wolności innego człowieka. Warto jednak podkreślić stosunek Spencera do ingerencji człowieka w środowisko: „naturalne zła ulegną samonaprawie; więc jest w społeczeństwie, tak jak i w każdej innej części kreacji, ta przepiękna zasada samo-przystosowania się, która utrzymuje wszystkie elementy w stanie równowagi; i co więcej, że każdy wpływ człowieka na zewnętrzną naturę często niszczy równowagę i przysparza większe zła od tych, którym zaradzał”<sup>160</sup>.

W pierwszych dekadach XX wieku głównym przedmiotem analiz antropologicznych stał się człowiek jako istota cielesna zakorzeniona w porządku natury. Frederick Winslow Taylor w darwinowskim stylu zainicjował system naukowego zarządzania ciałami w procesie produkcji<sup>161</sup>. Autor *The Principles of Scientific Management* nie uważał, że maszyna i technika wyeliminują człowieka, sądził jednak, że w istotny sposób go przekształca. Taylor skodyfikował zasady racjonalnego wykorzystania ciała robotnika zgodnie z zasadami wzmocnienia, wydajności i optymalizacji. W swoim traktacie pisał o powstaniu „nowego człowieka”, który stanie przed alternatywą: albo dostosuję się do nowych prędkości, do nowego tempa pracy i życia, albo zniknie. Kluczowym i specyficznym dla antropologii filozoficznej zagadnieniem był wówczas problem przenikania się dwóch perspektyw cielesności: ciała jako *Leib* (cielesności odczuwanej z wewnętrznej perspektywy) i jako *Körper* (cielesności będącej przedmiotem zewnętrznego opisu). Refleksja dotycząca cielesności uwikłania jest w myślenie opozycyjne ciało-umysł, które wartościuje i hierarchizuje człony opozycji wpisując się jednocześnie w inne binarne podziały: natura – kultura, tożsamy – inny, swój - obcy, podmiot – przedmiot, prywatny – publiczny, zaś metaforyka ciała jako maszyny owocuje również opozycją realne – wirtualne. Zwróćmy uwagę, że fenomenologia wprowadza opozycję na poziomie samego ciała. Edmund Husserl zauważa, że na ciało patrzeć można dwojako – jak na bryłę cielesną (*Körper*) i żywe, czujące, doświadczane ciało (*Leib*). Tylko własne ciało jest ciałem posiadającym doznania, pola wrażeniowe. Ciało obcego, to cielesna bryła (*Körper*) i chcąc ująć nie – moją cielesną bryłę jako żywe ciało, musimy dokonać „aperceptywnego przeniesienia”

---

<sup>160</sup> H. Spencer., *The proper sphere of government* [w:] red. J. Offer, *Political Writings. Herbert Spencer*, Cambridge 1994, s. 29.

<sup>161</sup> F.W.Taylor., *The Principles of Scientific Management*, Harper&Brothers, New York 1919

ze sfery mojego własnego żywego ciała, dokonać analogizującego ujęcia tamtej bryły jako innej żywej cielesności<sup>162</sup>.

Ważnym postulatem filozofii Maxa Schelera było wypracowanie antropologii niezależnej od nauk szczegółowych czy religii, ponieważ zajmują się one człowiekiem z pewnego punktu widzenia, ujmując go tylko częściowo. W pracy *Stanowisko człowieka w kosmosie* rozważa ludzką kondycję w kategoriach „systematyczno-przyrodniczych”, przeciwstawiając je „pojęciu istotowemu”<sup>163</sup>. Przedstawiciel antropologii filozoficznej zajmował antropologiczne stanowisko, głoszące, że człowiek jest filozoficzną samoświadomością i to nie element świata organicznego, produkt rozwoju biologicznego, lecz osobowość duchowa, która zwraca się ku sobie, transcenduje świat. Jest ona określoną klasą aktów woli i emocjonalnych, jak: dobroć, miłość, skrucha, szacunek, duchowe zdziwienie, szczęśliwość i rozpacz. Austriacki fenomenolog podkreślał też zmianę pojmowania śmiertelności, zasadniczą zmianę postaw wobec śmierci i fakt wypierania jej poprzez sposób życia<sup>164</sup>. Podkreślał jednak, że człowieka rozpatrywanego w aspekcie przyrodniczym nie można traktować jako „korony” ewolucji życia na ziemi. Z anatomicznego punktu widzenia człowiek jest nieprzystosowany do konkretnego środowiska przyrodniczego, w którym mógłby żyć jak inne zwierzęta. Scheler nie kryje negatywnego zapatrywania na system cielesny człowieka, pisząc, że „najbardziej umóglowiona istota, jako gatunek skazana jest na śmierć”<sup>165</sup>.

Na fakt, że człowiek zmuszony jest do nieustannego poszukiwania uzupełnienia brakującego zakorzenienia w świecie naturalnym zwrócił również uwagę Helmuth Plessner. Niemiecki badacz i przedstawiciel antropologii filozoficznej zaproponował tezy o zapośredniczonym stosunku człowieka do świata wskazując, że z natury zdany jest on na sztuczność a jego środowisko zawsze przybiera postać drugiej natury, świata artefaktów<sup>166</sup>. Ten rodzaj kompensacji znajduje dopiero w świecie zewnętrznym wobec samej natury, w świecie, który sam wytwarza. Plessnerowska kategoria „naturalnej sztuczności” uzupełniona została o koncepcję „ekscentrycznego Ja”, skazującego

---

<sup>162</sup> E. Husserl., *Medytacje kartezjańskie. Wprowadzenie do fenomenologii*, tłum. A. Wajs, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 2009, s. 183. Por: E. Husserl., *Idee czystej fenomenologii i fenomenologicznej filozofii. Księga druga*, tłum. D. Gierulanka, PWN, Warszawa 1974

<sup>163</sup> M. Scheler., *Stanowisko człowieka w Kosmosie*, [w:] *Pisma z antropologii filozoficznej i teorii wiedzy*, tłum. A. Węgrzecki, S. Czerniak, Warszawa 1987, s. 47 - 82.

<sup>164</sup> M. Scheler., *Śmierć i dalsze życie*, [w:] M. Scheler, *Cierpienie, śmierć, dalsze życie. Pisma wybrane*, tłum. A. Węgrzecki, Warszawa 1994, s.73-74.

<sup>165</sup> M. Scheler., *O idei człowieka*, [w:] *Wybór pism*, tłum. A. Węgrzecki, Warszawa 1975, s. 25.

<sup>166</sup> H. Plessner., *Pytanie o conditio humana. Wybór pism*, tłum. M. Łukasiewicz, Warszawa 1988; H. Plessner., *Władza a natura ludzka. Esej o antropologii światopoglądu historycznego*, tłum. E. Paczkowska-Łagowska, Warszawa 1994



człowieka na utratę zakorzenienia w świecie „naturalnym”, bowiem osiągnięty dystans do własnej cielesności uwalnia od podległości prawidłom, w jakie natura wyposażała dotąd organizmy żywe. Człowiek jako ciało tworzy zapośredniczenie pomiędzy sobą samym a otoczeniem i przeżywa ów stosunek jako bezpośredni. Zarazem jednak, o ile jest istotą o pozycjonalności ekscentrycznej, potrafi zdystansować się do siebie samego jako ciała, a przez to uświadomić sobie pośredniość swego odniesienia do otoczenia. Interesujący jest podział Helmutha Plessnera na: „być ciałem” i „mieć ciało”. Dychotomia ta odnosi się do dwóch sposobów podejścia do ludzkiego ciała: cielesności czasoprzestrzennej, organizmu psychofizycznego (*Körper*) i cielesności przeżywanej, którą człowiek włada (*Leib*). W istocie „być ciałem” określa nasze istnienie cielesne, zaś „mieć ciało” wskazuje na władzę nad ciałem i możliwość ingerencji w organiczny substrat własnej podmiotowości w procesie nadawania sobie nowych cech.

Niemiecki antropolog Arnold Gehlen również uznał, że zadaniem człowieka jest stała reorganizacja zastanego porządku, przekraczanie swoich deficytów, przedłużanie siły i umiejętności za pomocą techniki. W 1940 roku badacz ogłosił projekt antropologiczny „Człowiek” (*Der Mensch*), w którym twierdził, że kondycja *homo sapiens* jako „istoty naznaczonej brakiem” wyznacza zadanie zniesienia tradycyjnej opozycji natury i kultury. Zgodnie z myślą Gehlena człowiek nie jest całkowicie zdeterminowany biologicznie, lecz musi siebie stwarzać za pośrednictwem kultury języka, narzędzi i wychowania. Dlatego jego głównym zadaniem w świecie jest stała reorganizacja zastanego porządku, przekraczanie deficytów, zwiększanie siły i umiejętności za pomocą techniki. Punktem wyjścia refleksji niemieckiego antropologa jest analiza stanu permanentnego zagrożenia ludzkiej egzystencji, która wymaga stabilizacji i zabezpieczenia w ramach ponadjednostkowych struktur, początkowo określanych mianem „stopni bytu” i „sytuacji”, później zaś „systemów kierowniczych” i instytucji<sup>167</sup>. Człowiek jako istota obdarzona biologicznym deficytem w istocie nie żyje, lecz wie swoje życie, jego los nie jest bowiem czymś z góry danym, lecz stanowi zadanie, które można lepiej lub gorzej wypełnić. Badacz twierdzi, że natura przyznała człowiekowi szczególną pozycję, umożliwiając mu szereg potencjalnych kierunków rozwoju i życiowej organizacji.

---

<sup>167</sup> A. Gehlen., *O narodzinach wolności z wyobcowania*, tłum. D. Raczkiewicz-Karłowicz [w:] *Konserwatyzm - projekt teoretyczny*, red. B. Markiewicz, Warszawa 1996, s. 123–135; A. Gehlen., *W kręgu antropologii i psychologii społecznej*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 2001

Podkreślić wypada, że dla Arnolda Gehlena doświadczenie ujawnia zawsze dwa przeciwstawne aspekty: trwania i stawania się, które odpowiadają pojęciom bytu i działania. Człowiek za pośrednictwem działania odciąża obciążenia, wynikające z jego upośledzonej kondycji biologicznej za pomocą „wyłączenia ciała” (*Körperausschaltung*) – zastępowania cielesnych czynności technicznymi i symbolicznymi narzędziami. Badacz stwierdza za Nietzschem, że istotne nie jest to, jaką ideą człowiek się kieruje, lecz fakt, iż za jej pośrednictwem udaje mu się spotęgować siłę życiową i świadomość własnych możliwości. Źródłowa bezsilność, niedoskonałość i naznaczenie brakiem zmusza człowieka do podejmowania produktywnych działań przewyżających wyobcowanie na drodze praktycznego współuczestnictwa w życiu zbiorowości, dających nadzieję na samorealizację, na znalezienie swojego miejsca we wspólnocie. Przetwanie *homo sapiens* zależne jest od zdolności do kreowania mechanizmów odciążających wrodzone deficyty. Duch i kultura nie są postrzegane przez antropologa jako formy aktywności adaptacyjnej (jak w naturalistycznych koncepcjach), lecz jako formy kompensacji pierwotnych niedostatków biologicznych, zaś człowiek, podobnie jak dla Odo Marquarda, jest istotą kompensującą - *homo compensator*<sup>168</sup>.

Projektowana przez Arnolda Gehlena antropo-biologia, rozumiana jako filozofia empiryczna, uwzględniać ma wyniki wielu nauk szczegółowych, takich jak: biologia, psychologia, językoznawstwo, socjologia, paleoantropologia i etnologia. Badacz zakłada zatarcie granic między poszczególnymi naukami, ale odczytuje to jako proces produktywny. Uważa, że: „po zburzeniu granic należy pozyskać materiał, z którego wzniesie się nowy gmach wiedzy”<sup>169</sup>. Antropologia ta zmierza do przekształcenia najważniejszych mocy interpretacyjnych (*Deutungsmächte*) władających człowiekiem – religii oraz nauki, których ustalenia są wobec siebie sprzeczne. Niemiecki uczyony słusznie wskazuje na naturalną i niezbywalną potrzebę człowieka do posiadania określonej auto-wykładni, obrazu samego siebie, który umożliwia mu przetrwanie w świecie. Właściwa wykładnia zawiera w sobie gotowe rozstrzygnięcia, wzorce postępowania, egzystencjalne drogowskazy, tworząc tym samym nadrzędny system kierowniczy (*Führungssystem*). W zależności od tego, czy człowiek pojmuje siebie jako boskie stworzenie, czy jako potomka małpy, będzie słuchał całkowicie odmiennych nakazów i podejmował odmienne zachowania. Gehlen definiuje więc człowieka jako

---

<sup>168</sup> O. Marquard., *Homo compensator. Zur anthropologischen Karriere eines metaphysischen Begriffs* [w:] *Der Mensch und die Wissenschaften vom Menschen* (wyd. G. Frey, J. Zelger), Innsbruck 1983, s. 55-66.

<sup>169</sup> A. Gehlen., *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*, Frankfurt am Main 1983, s. 519.

istotę zajmującą stanowisko wobec siebie (*stellungnehmendes Wesen*)<sup>170</sup>, z natury skazaną na ideologię. Zarówno Plessner, jak Gehlen, uważają, że sztuczny świat kultury może tylko wtedy stać się bezpiecznym miejscem zdomowienia, gdy uzyska autonomię, gdy swoiście uwalnia się od swego źródła (twórcy) i jawi się jako samodzielna, obiektywna rzeczywistość.

Optymistyczne cele transhumanizmu - uszczęśliwienie ludzkiej istoty przez poprawę kondycji fizycznej i psychicznej, poprawa warunków życia oraz pomyślny rozwój społeczności dzięki osiągnięciom technologicznym to cele odwiecznie stawiane przez filozofów i architektów społecznych. Inspiracje dla koncepcji transhumanistycznych płyną z determinizmu historycznego Hegla i postulowanego przez Karola Marksa idealnego społeczeństwa komunistycznego<sup>171</sup>. Teoria ewolucji Karola Darwina przestała traktować człowieka jako wyróżnione stworzenie - stał się formą przejściową, etapem rozwoju jednej z gałęzi naczelných. Teoria ta wskazuje, że gatunki, zatem także gatunek ludzki, czyli natura ludzka, mogą się zmieniać. Karola Marksa interesowała głównie kwestia asymilacji ciała przez kapitalistyczną technologię<sup>172</sup>. Analizował ciało jako fizyczny komponent kontroli społecznej i tego jak rozwój kapitalistycznej technologii doprowadził do związania ciał klasy pracującej z maszynami i podporządkowania ciała maszynie. Zdaniem myśliciela ciało jest jednocześnie bytem biologicznym i społecznym znajdującym się w procesie powstawania i wyposażonym w transcendentny potencjał, który można realizować w pełni tylko w państwie komunistycznym. Marks przeanalizował zasoby, jakie kapitalistyczne społeczeństwo przemysłowe znajduje w ludzkich ciałach (wykwalifikowane ręce, brutalną siłę rąk i pleców). Marks i bolszewicy nie próbowali ustanowić państwa totalitarnego jako celu samego w sobie; państwo miało być tymczasową rzeczą, która ostatecznie stanie się niepotrzebna i zaniknie. Tymczasem cały świat zostałby zmechanizowany i pojawiłby się Nowy Komunistyczny Człowiek.

Systemy totalitarne (narodowy socjalizm w Niemczech i komunistyczny bolszewizm w Rosji Sowieckiej), które można uznać za mroczne dziedzictwo Oświecenia, nie kryły tego, że zamierzają stworzyć człowieka nowego typu, Nowego Człowieka: Nadczłowieka (*Übermensch*) bądź człowieka sowieckiego (*homo sovieticus*).

---

<sup>170</sup> A. Gehlen., *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*, Frankfurt am Main 1983, s.40.

<sup>171</sup> M. Zimmerman., *The Singularity: A Crucial Phase in Divine Self-Actualization?* [w:] „Cosmos and History: Journal of Natural and Social Philosophy” 4 (1-2) (2008), s. 348.

<sup>172</sup> K. Marks., *Kapitał*, [w:] K. Marks, F. Engels, *Dzieła*, Książka i Wiedza, Warszawa 1968

Lew Trocki pisał: „Człowiek zechce zapanować nad na poły nieświadomymi, potem zaś nad całkiem nieświadomymi procesami własnego organizmu: oddychaniem, obiegiem krwi, trawieniem, zapładnianiem oraz w niezbędnym zakresie pod- porządkuje je kontroli rozumu i woli. Życie, nawet czysto fizjologiczne, stanie się kolektywno-eksperymentalne”<sup>173</sup>. Ideolodzy marksistowscy zdawali sobie dobrze sprawę z niedostosowania „zwykłego” człowieka do systemu. Potrzeba było więc stworzyć nowego człowieka, czym zająć się mieli tzw. inżynierowie dusz, przed którymi postawiono zadanie przemodelowania mieszkańców państw socjalistycznych w obywateli na miarę „wielkiego” ustroju. *Homo sapiens* miał wyewoluować w *homo sovieticus*. Wyeksponowana w tekście manifestu politycznego wizja Konstantina Miereżkowskiego proponowała globalny ład, w którym kluczem do szczęścia jest eugenika, jedno z dziesięciu przykazań nowej ludzkości, zakazująca rozrodu poza sterowanym odgórnie i uzasadnionym naukowo programem sztucznego doboru płciowego. Dwadzieścia lat po publikacji powieści Miereżkowskiego w społecznej publicystyce argumentowano, że władza radziecka, chcąc zapewnić klasie proletariatusy optymalne potomstwo, nie może sobie pozwolić na folgowanie czymkolwiek prywatnym upodobaniom. „Do obowiązków każdego członka społeczeństwa socjalistycznego – podkreślał – należy dobrowolna realizacja w życiu tego, co będzie podyktowane koniecznością socjalno-biologiczną formułowaną przez naukę”<sup>174</sup>.

Za humanistów, propagujących ulepszenie człowieka przez „wsparcie ewolucji”, uważali się darwiniści społeczni – higieniści i eugenicy tacy jak m.in. twórca terminu „transhumanizm” Julian Huxley, autor syntezy teorii ewolucji Darwina i genetyki w dziele z 1942 roku *Evolution: A Modern Synthesis* czy John Burdon Sanderson Haldane, któremu przypisuje się autorstwo koncepcji ludzkiego klonowania<sup>175</sup>. W XIX i XX wieku powstały ideologie inżynierii społecznej, które miały rozwiązać problem biedy i prowadzić do dobrobytu społeczeństw. W szeregu propozycji odnoszących się do politycznej regulacji ciała znalazły się m.in. postulowane przez Thomasa Malthusa ograniczenie wzrostu demograficznego ludności, czyli ograniczenia rozmnażania się biednych, program selekcji eugenicznej, czyli oczyszczenia społeczeństwa z obciążonych biologicznie dziedzicznymi schorzeniami Francisa Galtona, eugeniczno-aborcyjny

---

<sup>173</sup> R. Nozick., *Anarchia, państwo i utopia*, tłum. P. Maciejko, M. Szczubiałka, Warszawa 2010, s. 357.

<sup>174</sup> J. Sadowski., *Rewolucja i kontrrewolucja obyczajów. Rodzina, prokreacja i przestrzeń życia w rosyjskim dyskursie utopijnym lat 20. i 30. XX wieku*, Łódź 2005, s. 14–29.

<sup>175</sup> J. Huxley., *Evolution: A Modern Synthesis*, Allen & Unwin, London, 1942; John B.S. Haldane, *Daedalus or Science and the Future*, E. P. Dutton and Company, New York 1923

program kontroli urodzeń przez antykoncepcję, sterylizację i aborcję Margaret Sanger. Eugenicy rozstrzygali w kwestiach kondycji biologicznej w ramach instytucji państwowych brutalnie realizujących ich idee, w przekonaniu, że bez przeprowadzenia oczyszczenia społeczeństwa z jednostek zdegenerowanych rasy i narody, zmierzają ku katastrofie<sup>176</sup>. Tysiące ludzi padły ofiarą pseudonaukowych programów eliminacji „niepotrzebnych” jednostek, które przygotowały grunt pod „medycynę” nazistowską. Odwieczne marzenia i dążenia do stworzenia społeczeństwa doskonałego, wspierane ideami kuszącymi racjonalnością i pozornym obiektywizmem języka naukowego, doprowadziły w XX wieku do szaleństw i zbrodni realizowanych w ramach „naprawiania” świata.

Przyczyny eugeniczno-sterylizacyjnych praktyk były rozmaite: w Skandynawii wyrastały z przeświadczenia o „społecznej sprawiedliwości”, prymatu dobra ogółu nad dobrem jednostki; u niemieckich eugeników „eliminacja” jednostek wynikała przede wszystkim z pobudek rasowych. Narodowy socjalizm w radykalnej formie realizował postulat idealnego wizerunku, głosząc kult „ciała bez umysłu”. Nazizm stanowił apogeum biologizacji czyli definiowania ludzkiego życia jako wartościowego lub bezwartościowego w procesie generowania biopolitycznej wspólnoty. Był ideologią wyrażoną w języku medycyny, jak pisze Roberto Esposito - „urzeczywistnioną biologią.”<sup>177</sup>. Opierał się na autorytecie wiedzy - władzy, sieci wygenerowanych przez naukę społecznych i politycznych praktyk i instytucji. Dostarczały one kryteriów dzielenia ludzi na użytecznych i nieużytecznych. Szeroko rozpowszechniona metafora „ciała ludu” określała autorytarnie prowadzoną, hierarchicznie ustrukturowaną i rasowo homogeniczną wspólnotę. Centralnym elementem narodowosocjalistycznej koncepcji państwa i społeczeństwa była idea, że to nie indywiduala, grupy czy klasy, lecz zamknięte w sobie wspólnoty genetyczne stanowią podmioty historii. Idea ta uzupełniona została założeniem o naturalnej hierarchii ludów i ras zgodnie z ich „prabiologiczną jakością”<sup>178</sup>. Niewątpliwie dwa koszmarnie reżimy – komunistyczny i nazistowski – określiły kształt historii XX wieku. Żadna z tych ponurych ideologii nie opierała się na dostępnej dziś

---

<sup>176</sup> M. Zaremba Bielawski., *Higienišci. Z dziejów eugeniki*, tłum. W. Chudoba, Wołowiec 2011, Wydawnictwo Czarne, 2011

<sup>177</sup> R. Esposito., *Biopolityka i filozofia*, [w:] *Pojęcia polityczne: wspólnota, immunizacja, geopolityka*, tłum. K. i M. Burzyk, Kraków 2015, s. 118.

<sup>178</sup> T. Lemke., *Analityka biopolityki Rozważania o przeszłości i terażniejszości spornego pojęcia*, "Praktyka teoretyczna", 2-3, 2011, s. 13.

wiedzy – znajomości struktury neurologicznej mózgu i genetycznych źródeł zachowań, przez co nie mogła na nie wpłynąć.

Współcześnie otwiera się dziedzina inżynierii społecznej najgroźniejszej w historii ludzkości, gdyż w dobie ewolucji biotechnologicznej przejmujemy władzę nad naszą biologią. W książce *Narodziny cyborgizacji: nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji* Michał Klichowski stwierdza, że: „konstrukcja postczłowieka (nadczałowieka) odbywać się musi na poziomie zarówno genetycznym, jak i technoprogresywnym, czyli poprzez genetyczną selekcję i modyfikację embrionów oraz techniczne wzmacnianie, modyfikowanie człowieka już narodzonego. Transhumanizm jest nadbudową nowej eugeniki – ideowo podobną, acz rozszerzającą”<sup>179</sup>.

Theodore Adorno i Max Horkheimer, w wydanej w 1947 roku *Dialektyce Oświecenia*, argumentowali, że rozwój społeczeństw oparty na oświeceniowych ideałach nie doprowadził do spełnienia nadziei, jakie z nimi wiązano – dobrobytu i rozkwitu humanistycznych wartości, co udowodnił wiek XX. Ludzkość dowiodła wówczas „instrumentalizacji umysłu” – wiedza została podporządkowana technice i praktyce, stając się narzędziem kontrolowania rzeczywistości<sup>180</sup>. Wiara w racjonalne urządzenie świata, w linearny, kierunkowy i stadialny postęp ludzkości przyniosła efekt odwrotny do pożądanego<sup>181</sup>. Urbanizacja, industrializacja i postęp technologiczny doprowadziły do stłamszenia idei ludzkiej wolności i kreatywności. „Oświeceniowe obietnice – wiara w rozwój naukowy i racjonalność, rozwinięcie idei ludzkiej wolności – przemieniły się w koszmar, zastosowanie nauki i racjonalności do tłumienia ludzkiej wolności”<sup>182</sup>. Dialektyka kapitalizmu, wysuwająca jako nadrzędny dezyderat sukcesu oraz gromadzenie kapitału i dóbr, znalazła finał w reifikacji człowieka.

Od lat 60. XX wieku istotny wpływ na antropologiczno - filozoficzne koncepcje człowieka miała także cybernetyka. W jednej z późnych prac Arnold Gehlen odnosił się do cybernetycznego projektu w taki sposób: „Pośredniość każdej definicji człowieka

---

<sup>179</sup> M. Klichowski., *Narodziny cyborgizacji. Nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji*. Wydawnictwo Naukowe UAM 2014, s. 104.

<sup>180</sup> M. Horkheimer., T. Adorno., *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, przeł. Małgorzata Łukasiewicz, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej 2010

<sup>181</sup> Zaniepokojenie dominacją technicyzowanego systemu nad człowiekiem odnajdujemy w pismach wielu analityków społeczeństwa w tamtym okresie m.in. w koncepcji „technostruktury” Johna Kennetha Galbraitha, w idei „społeczeństwa technotronicznego” Zbigniewa Brzezińskiego, w „społeczeństwie technologicznym” Jacques’a Ellula czy „megamaszynie” Lewisa Mumforda. L. Mumford, *Mit maszyny*. T. 1, tłum. M. Szczubińska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012; L. Mumford, *Mit maszyny*. T. 2., tłum. M. Szczubińska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014

<sup>182</sup> D. Strinati., *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. Wojciech Burszta, Poznań: Zysk i S-ka, 1998, s.53.

polega przede wszystkim na tym, że egzystuje on jedynie w relacji do tego, co pozaludzkie, jako istota, która działając i myśląc wykracza poza siebie, identyfikuje się z Innym, w trudnej do uchwycenia relacji, którą dzisiaj w uproszczony sposób opisuje cybernetyka”<sup>183</sup>.

Proces cywilizowania ciała w perspektywie ewolucyjnej i rozwojowej analizował też Norbert Elias, uznając je za nigdy nieukończony byt biologiczny i społeczny<sup>184</sup>. Wedle niemieckiego socjologa ciała pozostają w procesie, rozwijają się w społecznych kontekstach, są wzajemnie od siebie zależne i znajdują się w stanie ciągłego ruchu i zmiany. Autor „Przemiany obyczajów w cywilizacji Zachodu” podkreśla, że procesy ewolucyjne wyposażyły ludzi w zdolność uczenia się, co uwolniło ich od zależności od dalszych zmian o charakterze biologicznym. Umiejętność transmitowania skumulowanej wiedzy w formie symboli z pokolenia na pokolenie pozwala na przystosowanie się do nowych okoliczności niezależnie od zmian biologicznych. Uczony twierdzi, że to procesy ewolucyjne doprowadziły do redukcji znaczenia biologii – po emancypacji symbolu biologiczna konstytucja człowieka staje się niczym więcej niż nośnikiem procesu cywilizacji<sup>185</sup>. Elias jest przekonany, że na pewnym etapie ludzkiej ewolucji kulturowej społeczne zdolności wypierają znaczenie mechanizmów biologicznych.

Postmodernizm, nie tylko w teorii literatury, zaowocował pojawieniem się szeregu koncepcji słabego podmiotu, tożsamości niespójnej, utkanej z wielu niejednorodnych elementów i podlegającej ciągłym zmianom czy nieustannie przepisywanej<sup>186</sup>. Zdaniem Michel’a Foucaulta, antropologia jako filozoficzna podstawa nauk jest ideologią, która kieruje myśl na niewłaściwą płaszczyznę, rozpoczynając refleksję poznawczą zawsze od pytania: czym jest człowiek? Tymczasem filozof zauważa, że „Człowiek jest stosunkowo świeżym wynalazkiem, figurą liczącą zaledwie dwa wieki, zwyczajnym fałdem w naszej wiedzy, który zniknie natychmiast, gdy przyjmie ona nowy kształt”<sup>187</sup>. Odarcie z iluzji podmiotowości jako teologicznej pozostałości, ma wydać to, co zostanie na „pastwę” bycia. Człowiek umieszczony wewnątrz swego organizmu musi stawić czoło swej skończoności, która jest afirmowana

---

<sup>183</sup> A. Gehlen., *Gesamtausgabe, Bd.4, Philosophische Anthropologie und Handlungslehre, Herausgegeben von K. S. Rehberg*, Frankfurt am Main 1983, s.208.

<sup>184</sup> N. Elias., *Przemiany obyczajów w cywilizacji Zachodu*, tłum. T. Zabłudowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1980

<sup>185</sup> Ibidem, s. 391.

<sup>186</sup> W jednym z założycielskich dla poststrukturalizmu tekstów - eseju „Śmierć autora”, Roland Barthes stwierdza, że autor przestał być instancją zabezpieczającą zdeponowany w tekście sens i nikt nie stoi już na straży znaczenia. Zob: R. Barthes, *Śmierć autora*, tłum. M.P. Markowski, „Teksty Drugie” 1999, nr 1/2.

<sup>187</sup> M. Foucault., *Słowa i rzeczy, słowo/obraz terytoria*, tłum. T. Komendant, Gdańsk 2000, s.18.

przez pozytywność wiedzy. Głosząc „śmierć człowieka”, oznajmia koniec funkcjonowania pewnej koncepcji człowieka w kulturze. Humanistyczne przekonanie, że człowiek jest aktywnym podmiotem, mogącym zapanować nad światem i samym sobą, zdaniem wielu badaczy społecznych, zawiodło. Antyhumanistyczna antropologia Michela Foucaulta wskazuje, że człowiek jest spleciony siecią tworzonej o nim wiedzy - „Ja” jest wynikiem ujarznienia podmiotowości przez dyskurs. Mówiąc o dyskursie, możemy odnieść go do kategorii wypowiedzi, która stanowi w pewnym sensie element, część większej całości. Zdaniem francuskiego myśliciela obiektem, na które silnie oddziałują dyskursy jest ciało. Odbijają się na nim idee społeczne i poddane zostaje „technologii władzy”. Władza dyscyplinarna nakierowana jest na uczynienie jednostki elementem społeczeństwa dyscyplinarnego przez stosowną tresurę ciała. Drugą technologią jest biopolityka, która – zmierzając do poddania kontroli całej populacji – efektywnie wypełniała zadania postawione przez władzę. Człowiek współczesny to ten, który w imię swojej partykularności dokonuje własnej dezintegracji. Foucault pisze: „tym wszystkim, którzy chcą jeszcze mówić o człowieku, o jego panowaniu i jego wyzwaniu, tym wszystkim, którzy stawiają jeszcze pytania, czym jest człowiek w swej istocie, tym wszystkim, którzy przez niego liczą na przystęp do prawdy (...) można przeciwstawić tylko filozoficzny śmiech – to znaczy, po części przynajmniej, milczący”<sup>188</sup>. Tym, co będzie nadawać sens i hierarchię nowemu światu, ma być według filozofa pragnienie i pożądanie zależne od stosunku danego przedmiotu do swojego ciała. Gilles Deleuze, kontynuator tego podejścia, pod koniec monografii, którą poświęcił autorowi „Porządku dyskursu” nadmienia, iż siły człowieka winny wejść w kontakt z innymi siłami, maszyn postcybernetycznych i postinformatycznych<sup>189</sup>. Ta nowoczesna „metafizyka” podmiotu otworzy drogę XX-wiecznym dyskursom fikcjonalnym jako ważnym, ponieważ ugruntowanym w egzystencjalno-fizjologicznej aktywności człowieka.

W ciągu ostatnich kilku dekad ciało funkcjonuje w sieci relacji z technologicznymi urządzeniami, które stają się immanentną częścią procesu percepcji, kształtowania wiedzy, a także podmiotowości. Technologia staje się istotą częścią ludzkiej cielesności. W klasycznej pracy p.t. *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, Neil Postman utrzymuje, że w zachodniej cywilizacji od czasów nowożytnych głównym

---

<sup>188</sup> Ibidem, s. 307.

<sup>189</sup> G. Deleuze., *Foucault*, tłum. M. Gusin, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław, 2004, s. 161.



motorem rozwoju były wynalazki techniczne<sup>190</sup>. O ile oświecenie rozpoczęło się od zasadniczo filozoficznych spostrzeżeń rozpowszechnianych przez nową technologię, nasza epoka stworzyła dominującą technologię, poszukując wtórnie wiodącej filozofii. Od wieku XX, zdaniem Postmana, żyjemy w technopolu – czasach deifikacji nauki i techniki. Życie współczesnego człowieka przebiega w środowisku w znacznym stopniu modelowanym przez naukę i technologię. Ludzie przekształcali swoje otoczenie i tworzyli konieczne do tego narzędzia od czasów prehistorycznych, jednak zarówno ich rola, jak funkcje społeczne, określane były przez kulturę, która decydowała o sposobach i zakresie funkcjonowania techniki i jej wytworów. W procesie przetwarzania świata człowiek stwarzał antynaturę, rzeczywistość przetworzonego technologicznie artefaktu. Sztuczne środowisko jest więc bardziej ludzkie niż naturalne a immanentną cechą człowieka jest umiejętność tworzenia sztuczności. Współcześnie akceleracja techniki i rozwój sztucznej inteligencji staje się fenomenem globalnym.

Technokultura, promująca symbiozę człowieka i technologii, projektuje środowiska różne od światów, zajmowanych przez naszych biologicznych przodków, wymuszające poznawczą hybrydyzację człowieka. Proces cywilizacyjny „obudował nas” urządzeniami, dzięki którym zapośredniczone doświadczanie, staje się powszechnie akceptowanym sposobem bycia *homo technologicus*<sup>191</sup>. Współcześnie procesy percepcyjne, pamięć, rozumowanie i wnioskowanie nie przebiegają już w pojedynczym mózgu, lecz są rozdystrybuowane po sieciach ludzkich i pozaludzkich, technologicznych. Poznanie nie jest już procesem ucieleśnionym w mózgu, lecz rozproszone jest w sieciach interakcji człowiek-technologia. Urządzeniom technicznym zostaje przekazana również kontrola środowiska i nawigacja, co sprzyja rozwojowi *techno-hedonii*, czerpanej z wyręczania człowieka w niezbędnych działaniach przez maszyny<sup>192</sup>. Stajemy się cyborgami nie tylko w sensie fizycznym, przez łączenie organów i przewodów, lecz

---

<sup>190</sup> Bazujący na teoriach Marshalla McLuhana Postman wyznaje determinizm technologiczny zgodnie, z którym postęp techniczny determinuje kierunek rozwoju cywilizacji i kultury. Technopol pojawił się w dziejach cywilizacji i kultury zachodniej w wyniku ewolucji środków technicznych i ich wzrastającej roli w społeczeństwie. Wcześniej kultura zachodnia trwała w epoce narzędzi, które nie naruszały tradycji, porządku i symboliki kultury. N. Postman, *Technopol: Triumf techniki nad kulturą*, przeł. A. Tanalska-Dulęba, Warszawa: Wyd. Muza (2004) Por: *Człowiek wobec wyzwań rozwoju technologicznego*, pod redakcją J. Machnacza, M. Małek, K. Serafina, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 2011

<sup>191</sup> D.J. Bolter., *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, Warszawa, PIW, 1990

<sup>192</sup> Maszyny, spełniające wysokie wymagania estetyczne (ergonomiczny, satysfakcjonujący design obudowy i interfejsu) tworzą z człowiekiem cichą więź towarzysząc mu w każdym obszarze życia codziennego - w procesie nauki, życiu rodzinnym i towarzyskim, wychowaniu dzieci i rozrywce. A. Porczak. *Elektro-tropizm i Techno-Hedonia* [w:] *Filozofia technologii*, red. Sidey Myoo, Joanna Hańderek, E-naukowiec, Lublin, 2014, s.46.

głębiej – jako rozumujące systemy, których jaźń przenika przez granice biologicznego mózgu i niebiologicznych obwodów. Coraz silniej włączamy mózg i tożsamość w niebiologiczną strukturę narzędzi, protez, kodów i inteligentnych urządzeń codziennego użytku, które wpływają na nas zwrotnie, stając się elementem intelektualnego wyposażenia człowieka. Andy Clark<sup>193</sup> zauważa, że ludzie to istoty z „potencjałem cyborgicznym”, predystynowane do włączenia się w szerszą strukturę poznawczą, której granice sięgają daleko poza obręb ciała<sup>194</sup>.

Radykalne przyspieszenie rozwoju technologicznego sprawiło, że różnica między naturą i techniką; tym, co komputerowe, elektroniczne, wirtualne, a tym, co biologicznie ludzkie, zewnętrzne i wewnętrzne, zdeterminowane i wolne, naturalne i sztuczne, ludzkie i maszynowe, ma charakter nieostry. W XXI wieku technika „myśli” za ludzi, triumfuje nad innymi obszarami kultury, a świat zmierza w stronę scjentokracji – rzeczywistości, w której kryterium naukowości i technologia stanowią najmocniejsze filary rusztowania zachodnich społeczeństw. Zapośredniczony technologicznie *homo scientificus* nieustannie wprowadza zrjonalizowane sposoby działania do nowych obszarów codziennej aktywności i przejawia tendencję do uzasadniania własnych przekonań i zachowań ustaleniami naukowymi. Zaświadcza to o przechodzeniu nauki w pozycję uprzywilejowaną w układzie systemów, w których obrębie funkcjonuje współczesna jednostka. Jednocześnie inne systemy orzekania o świecie (religijny, filozoficzny, prawny) stanowią coraz częściej obszar negatywnie waloryzowany, prezentowane są w dyskursie jako monolityczna i przestarzała konkurencja dla nauki – zdegenerowana forma ludzkiej aktywności. Istotnym fundamentem scjentystycznego światopoglądu jest przekonanie, że nauka jest systemem zdań orzekających o świecie w sposób jednoznaczny, niezawodny i wiążący, podobnie jak wszelkie wypowiedzi naukowców na temat rzeczywistości.

Wiara w boską moc nauki czyli *scjentoteizm* (łac. *scientia* – wiedza; gr. teizm θεος „bóg”) kształtuje się dziś w klimacie społeczno-kulturowym kapitalizmu<sup>195</sup>.

---

<sup>193</sup> Andy Clark w swoich badaniach kieruje się ku „medium poznawczemu” – jakby to ujął Maurice Merleau-Ponty – jakim jest ludzkie ciało. Zajmuje się zagadnieniem „ucieleśnienia poznania” oraz percepcji w zwrocie epistemologicznym na polu robotyki (jako gałęzi sztucznej inteligencji i metod obliczeniowych). Pełnił funkcję dyrektora programu nauk kognitywistycznych (*Cognitive Science Program*) na Indiana University w Bloomington. Obecnie jest profesorem na Uniwersytecie w Edynburgu.

<sup>194</sup> A. Clark., *Natural-Born Cyborgs: Why Minds and Technologies Are Made to Merge*, Oxford University Press 2003

<sup>195</sup> Jego przejawami są: informowanie opinii społecznej o odkryciach naukowych i sposobach wpływania przez naukowców na polepszanie życia jednostki, eksponowanie stanowisk przedstawicieli świata nauki i

Zauważmy, że tradycyjni myśliciele i filozofowie nauki, tacy jak Rudolf Carnap, Karl R. Popper, Thomas Kuhn, Imre Lakatos, czy Paul K. Feyerabend, konceptualizowali naukę jako wiedzę i stanowiła ona dla nich system zdań lub sądów – tj. stawała się teorią naukową<sup>196</sup>. Konsekwencją sprowadzenia nauki do teorii była atrybucja szerokich kompetencji na nielicznych aktorów, czyli konkretnych badaczy, a chwała za postęp nauki otaczała nielicznych. W teoriocentrycznej wizji nauki nieobecne były laboratoria, instytuty badawcze, inżynierowie, popularyzatorzy, producenci aparatury badawczej, fundacje wspierające badania i wielki prywatny kapitał. Warto w tym miejscu przypomnieć, że Ludwik Fleck, w klasycznej pracy „Powstanie i rozwój faktu naukowego. Wprowadzenie do nauki o stylu myślowym i kolektywie myślowym” podważył twierdzenie, jakoby naukę tworzyły w przeważającej mierze jedynie genialne jednostki<sup>197</sup>. Francuski mikrobiolog i filozof wskazuje na kardynalną rolę wspólnot badawczych wdrożonych w ten sam sposób myślenia i posługujących się identycznym aparatem poznawczym, nazywając je kolektywami myślowymi. Funkcjonują one w ramach jednej wizji intelektualnej i duży wpływ na ich działalność ma kontekst społeczny. Na rolę czynników instytucjonalnych, kulturowych, aksjologicznych i estetycznych w nauce wskazywał też Thomas Kuhn, formułując koncepcję paradygmatów i rewolucji naukowych<sup>198</sup>. Paradygmaty nie tylko wyznaczają zakres problemów, które w danym czasie mogą uchodzić za naukowe, lecz także wskazują zakres problemów w ogóle możliwych do pomyślenia. Przyjrzenie się postulatam transhumanistycznych kolektywów myślowych to próba poznania tego, co realne i tego, co wyobrażone w świecie, w którym granica między tymi dwoma kategoriami zmienia

---

wysoki poziom zaufania do autorytetów oraz ekspertów, posługujących się językiem naukowym, powoływanie się na wyniki badań, implementowanie osiągnięć badań naukowych w życiu codziennym, postrzeganie rozwoju nauki jako zjawiska jednoznacznie pozytywnego, pokładanie wiary, że naukowy postęp jest najlepszym sposobem ulepszania świata i bezrefleksyjne wcielanie w życie sformułowanych przez naukowców zaleceń.; L. Jach, *Nauka jako obiekt kultu. Wprowadzenie do koncepcji scjentoteizmu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice, 2015, s. 162.

<sup>196</sup> P. K. Feyerabend., *Philosophy of Science 2001* [in] R. S. Cohen & M. W. Wartofsky [eds.], *Methodology, Metaphysics, and the History of Science*, [w:] *Boston Studies in the Philosophy of Science*, Vol. 84, Dordrecht, Reidel, 1984, s.137-147.

<sup>197</sup> L. Fleck., *Powstanie i rozwój faktu naukowego. Wprowadzenie do nauki o stylu myślowym i kolektywie myślowym*, tłum. M. Tuskiewicz, Lublin, Wydawnictwo Lubelskie 1986

<sup>198</sup> Paradygmat to praktyki, przekonania, wartości, techniki i koncepcje podzielane przez członków tej samej wspólnoty badaczy. To rama ukierunkowująca działalność naukową zawierająca wzorcowe osiągnięcia przeszłości, akceptowalne teorie, modelowe przykłady radzenia sobie z badanymi problemami oraz wizję pożądaną rzeczywistości. Paradygmat to wzorec, „który określa podstawową ontologię[...] metody rozwiązywania problemów naukowych, wzorce i kryteria oceny rozwiązań, a nawet podział na problemy naukowe i pseudoproblemy” A. Grobler, *Metodologia nauk*, Kraków: Aureus-Znak, 2006, s.271.

się nieustannie pod wpływem odkryć naukowych wprowadzających nas w nową, nieznaną rzeczywistość.

Antropologiczny projekt ponowoczesności jest skrajnie antyuniwersalistyczny. W jego centrum znajduje się samotna jednostka, uwięziona w niekończącym się procesie autokreacji, ciągłego wymyślenia siebie na nowo, arbitralnego nadawania sensu własnej egzystencji. Zdaniem Richarda Rorty'ego, należy odrzucić klasyczne, metafizyczne rozumienie człowieczeństwa z binarnym podziałem na ideał i dewiacje, istotę i przygodność. Opresyjne pojęcie człowieka trzeba zastąpić pojęciem maszyny, wskazującym, że nie ma mowy o jednym, ogólnym celu, istocie człowieczeństwa, którą należy praktykować. Maszyna sama wymyśla sobie cel własnej egzystencji i tak powinno być także z nami. Rorty podkreśla też, że filozofia stała się ważniejsza w dążeniu do indywidualnej doskonałości niż dla jakiegokolwiek publicznego zadania. Według filozofa ewoluowała w prywatny świat filozoficznej wyobraźni i fantastycznych, autokreacyjnych projektów<sup>199</sup>. Wtórzy mu Jacques Derrida, który w eseju *Kres człowieka* pisał o tzw. luzowaniu humanizmu, polegającym na samodzielnym i arbitralnym wyznaczaniu sobie celu przez jednostkę<sup>200</sup>.

Podkreślić należy, że wszystkie koncepcje powstałe w ramach transhumanistycznego prądu myślowo-kulturowego opierają się na bezwarunkowym kulcie rozumu jako instancji kierującej postulowanymi modyfikacjami człowieka, które wzmocnić ma rozwój sztucznej inteligencji. Podstawą myśli transhumanistycznej jest więc „kult nauki” oparty na idei postępu, dlatego ruch ten nazywany bywa również posthumanizmem scjentyistycznym lub technologicznym. Można analizować transhumanizm jako specyficzne przedłużenie humanizmu, gdyż oba nurty (tradycyjny i progresywny) na pierwszym miejscu stawiają człowieka jako jednostkę, którą można udoskonalać, pod warunkiem uznania, że nowoczesne środki naukowo-techniczne pozwolą człowiekowi wznieść się ponad tradycyjnie rozumiane człowieczeństwo<sup>201</sup>. Transhumanizm czerpie wiele elementów z humanizmu – przede wszystkim prymat rozumu i nauki, nacisk na postęp. Od humanizmu różni go moment dziejowy, umożliwiający radykalne zmiany w naszej naturze i dostępnych nam możliwościach

---

<sup>199</sup> R. Rorty., *Response to Marek Kwiek*, [w:] „Ruch filozoficzny”, tom L, nr 2/1993

<sup>200</sup> J. Derrida., *Kres człowieka.*, tłum. P. Pietażek, [w:] *Pismo filozofii*, wybrał i przedmową opatrzył B. Banasiak, Kraków 1993, s. 158.

<sup>201</sup> A. Muchowska., *Eugenika a transhumanizm. Nowe środki i stare cele*, [w:] R. Stefański, A. Zamojski (red.). *Współczesny człowiek w społeczeństwie informacyjnym. Egzystencja-ideologia-moralność*, Toruń-Kielce 2010 s. 357-364.

oferowanych przez różne nauki i technologie. Max More podkreśla, że różnicą pomiędzy transhumanizmem, a humanizmem jest przyzwolenie (a nawet oczekiwanie) na radykalne zmiany w ludzkiej naturze i dostępnych możliwościach, oferowanych przez różne nauki i technologie, takie jak: neurobiologia i neurofarmakologia, wydłużanie życia, nanotechnologia, sztuczna „super-inteligencja” oraz zasiedlania kosmosu – a wszystko w duchu racjonalnej filozofii”<sup>202</sup>. Stanowisko to w książce *Bóg Cyborgów* podważa Rafał Ilnicki, prezentujący radykalną krytykę humanistycznych korzeni transhumanizmu. Píše: „Transhumanizm jest zaprzeczeniem humanizmu. Wyraża niechęć wobec wszelkiej metafizyki. Wiąże się on z porzuceniem istotowo rozumianego człowieka na rzecz spełnienia odwiecznych marzeń ludzkości o nieśmiertelności osiągananej technicznymi środkami”<sup>203</sup>.

Stoję na stanowisku, że myśl transhumanistyczna jest konsekwencją platońsko-kartezjańskiego dualizmu. Ten, kto pragnie dokonać cielesnej aktualizacji, czyli przekroczyć swoje zdeterminowane przez biologię człowieczeństwo, określany jest *transczłowiekiem*. Transhumanizm rezygnuje więc z istotowo rozumianego człowieka na rzecz postgatunkowych form, jakie może on przyjąć w drodze nieograniczonego postępu technologicznego. Przyjmuje metodykę inżynierskiej refleksyjności, gdzie wszystko jest projektowane i oceniane z perspektywy efektywności. Zbliża to transhumanizm do modelu antropologii procesualnej. Dla transhumanistów ciało i tożsamość umieszczone są w modelu protopijnym (ang. progres + utopia) – nie są stałe, lecz dążąc do niezdefiniowanej doskonałości, podlegają metamorfozom, wylaniają się, istoczą, a człowiek skazany jest na trud i szereg ryzyk, towarzyszących szansom płynącym z przemiany. Poprzez skupienie się jedynie na sferze technologicznej, transhumanizm staje się materializmem i pragmatyzmem. Faktycznie, szczególną rolę w rozpowszechnianiu obiektów nauki i ich uniwersalizacji odgrywają przemysł i rynek. Powstałe z prywatnego kapitału korporacje nie tylko udoskonalają i udostępniają szerokim kręgom odbiorców wytwory wiedzy, lecz coraz częściej ukierunkowują jej rozwój. Pewnym jest, że nauka i technologia mają fundamentalne znaczenie dla przyszłości ludzkości, której możliwości będą nieustannie poszerzane zgodnie z postulatami wspólnot badawczych, tworzących analizowany ruch.

---

<sup>202</sup> M. More., *Philosophy of Transhumanism*, [w:] red. M. More, N.Vita-More, *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on Science, Technology and Philosophy of the Human Future*, Chichester: Wiley-Blackwell, 2013

<sup>203</sup> R.Ilnicki., *Bóg cyborgów. Technika i transcendencja*, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, Poznań 2011, s. 149-150.

Narracja transhumanistyczna przypomina barokowy styl Carpentiera, twórcy teorii *loreal maraviloso* (*rzeczywistości cudownej*) – miesza ona nadprzyrodzone z realnym, fakty z mitologią: nic nie jest w niej domknięte i jednoznaczne<sup>204</sup>. Określenia „prawdziwe”, „rzeczywiste” są umowne, a wizualnie pociągająca atmosfera przekazów ikonicznych rodzi wątpliwości i obawy dotyczące redukcjonistycznej wizji świata. Utopie i dystopie stają się metaforami uruchamiającymi myślenie o przyszłości, ale też wyznaczającymi jego granicę. Tworzenie wyobrażeń inicjuje działania, modelując jednocześnie reakcje emocjonalne na technikę. Rzeczywistość postludzka jest nieokreślona i trudno ją analizować z perspektywy doświadczenia współczesnego człowieka, niezależnie od tego, czy wizję postczłowieka łączy się z koncepcją zamiany ciała na nośnik mechaniczny, czy z genetycznymi modyfikacjami. Dlatego owocne wydaje się wykorzystanie kategorii *rite de passage* i osadzenie wielu transhumanistycznych dyskursów w kontekście nowych mitologii. Ruch pragnie bowiem zaprojektować dla gatunku ludzkiego swoisty rytuał przejścia, w wyniku którego człowiek bezpowrotnie opuści znany mu „świat ciała” i rozpocznie symboliczną podróż w stronę postgatunkowości. Wielki znawca mitologii, Joseph Campbell, w następujący sposób pisał o rytuałach przejścia: „Jest pewien typ mitu, który można by nazwać pogonią za wizją, poszukiwaniem najwyższego dobra, jakiejś wizji przybierającej taką formę w każdej mitologii. (...) Opuszczasz świat, w którym żyjesz, i odchodzisz – zagłębiasz się w jakąś otchłań albo wędrujesz gdzieś daleko, albo wspinasz się gdzieś wysoko. Tam odnajdziesz coś, czego w twoim mniemaniu brakowało światu, jaki przedtem zamieszkiwałeś”<sup>205</sup>.

## 2.2. Impuls mityczny. Homo symbolicus

Temat mitu i rytuału ma fundamentalne znaczenie dla antropologów. Niegdyś miał on stanowić wyróżnik „społeczeństw prymitywnych”, podobnie jak animizm i euhemeryzm, nie mieszczące się w granicach „nowoczesnej” racjonalności, uznające

---

<sup>204</sup> *Lo real maravilloso americano* (*amerykańska rzeczywistość cudowna*) to pojęcie teoretyczno-literackie wprowadzone przez Alejo Carpentiera w jego przedmowie do powieści „Królestwo z tego świata”. Zob.: A. Carpentier., *Królestwo z tego świata*, tłum. K. Wojciechowska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2018

<sup>205</sup> J. Campbell., *Potęga mitu*, Wydawnictwo Signum, Kraków 1994, s. 204.

inny system logiczny czy wręcz „prelogiczny”, „irracjonalny”<sup>206</sup>. Georges Sorel doszedł do wniosku, że mit jest nie tylko ideą, postulatem społecznym, ale także konstruktem przyszłości, stanowiącym konieczny i podstawowy element wszystkich ważnych przemian społecznych. Mit jest upubliczniany i rozprawdany przez społeczeństwo, a wizje określone w micie, nie muszą zostać spełnione, ponieważ mit ma działać „tu i teraz”. Podstawową funkcją mitu jest więc oddziaływanie na czas terażniejszy przez postulowanie przyszłości, będącej odzwierciedleniem dążeń nadawcy mitu, którym jest określona grupa społeczna. W mitach są ukryte konstrukcje przyszłości, które mogą się oznaczać wielką skutecznością, ponieważ odnajdujemy w nich najsilniejsze dążenia ludzi. Mit posiada specyficzne cechy, które wyróżniają go spośród reszty form symbolicznych. Badacze tacy jak: Arnold Toynbee, Philippe Ariès, Edgar Morin, Ernst Cassirer czy Zygmunt Bauman, podkreślają rolę mitu i religii jako pierwotnych instytucji regulujących kulturowe podejście do zagadnienia śmierci. Zdaniem autorów mit wyrasta z podłoża emocjonalnego – jego prawdziwym fundamentem nie jest myśl, lecz uczucia. Dlatego to w myśleniu mitycznym przejawia się m.in. próba kulturowej asymilacji śmierci, dzięki przeniesieniu jej do innego, nadnaturalnego porządku. Zamiast określać człowieka jako *animal rationale*, jak chce tradycja arystotelesowska, powinniśmy określać go zdaniem Ernesta Cassirera jako *animal symbolicum*. Tylko w taki sposób potrafimy wskazać na naszą odrębność gatunkową i zrozumieć otwierającą się przed *homo sapiens* drogę do cywilizacji. Ernest Cassirer uważał, że mit to jeden ze sposobów myślenia i organizowania poznania tzw. myślenia mitycznego<sup>207</sup>. Cechuje je brak rozróżnienia między częścią, a całością, a także między przedmiotem, a jego cechą. Specyficzne jest również traktowanie przyczyny i

---

<sup>206</sup> Typologię cech mitycznych przedstawiła Barbara Szacka, zwracając uwagę na: 1. Specyfikę czasu mitycznego. Mit opowiada o tym, co zdarzyło się dawno, przy czym czas ten nie upływa. 2. Rzeczywistość mitu jako rzeczywistość jakościowo inną od tej, w której zachodzą wydarzenia codzienne. Mity współczesne są najczęściej związane z rzeczywistością, w której żyjemy. Jest to konieczne, aby grupa społeczna mogła bardziej poczuć się związana z mitem. 3. Związki mitu ze sferą sacrum. Jest to cecha, która odróżnia mit archaiczny od współczesnego. Ten ostatni często także związany ze sferą profanum, aby sprawiał wrażenie bardziej bliskiego społeczeństwu. 4. Mit jako źródło precedensów. Mit zawsze był i jest nośnikiem pewnych postaw, wzorców, norm postępowania, które powinni przestrzegać odbiorcy danego mitu. 5. Antyracjonalizm, akcentujący emocje, uczucia wzbudzone przez mit, dzięki czemu wzorce, które niesie, są łatwiej przyswajalne przez społeczeństwo. Mity współczesne starają się niekiedy przedstawić aspekty częściowo racjonalne, poprzez powoływanie się na badania czy statystyki. Jest to tylko podparcie się pozornie racjonalnymi przesłankami na przekonanie do postaw, czy działań, które mają charakter emocjonalny i nie ukazują nieprzychylnych wyników. 6. Związki mitu z rytuałem wzmacniającym opowieść mityczną w danej społeczności i podtrzymującym pamięć o micie. Zob. B. Szacka, *Mit, a rzeczywistość społeczeństw nowoczesnych*, [w:] *O społeczeństwie i teorii społecznej*, E. Mokrzycki, M. Oficcerska, J. Szacki, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1985, s. 483.

<sup>207</sup> E. Cassirer., *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, Warszawa 1971, s. 69.

skutku. Nie jest tu istotne myślenie racjonalne, czy branie pod uwagę prawdopodobieństwa wywołania jednego wydarzenia przez drugie. Mit dąży do takiego ujęcia świata, by ten był podatny ludzkim oczekiwaniom praktycznym i poznawczym. Nie jest podatny na argumenty racjonalne, ponieważ zaspokaja potrzeby wyrosłe z uczuciowego stosunku do świata, stwarzając płaszczyznę zakorzenienia i bezpieczeństwa.

Badacze mitu definiują go na różne sposoby – etnologowie pojmują go jako odtwarzaną w rytuałach „świętą historię”, wyjaśniającą zagadkę powstania świata wierzącej w nią społeczności. Dla socjologów i politologów mity są zespołami wyobrażeniowymi istniejącymi zarówno w społeczeństwach pierwotnych, jak i współczesnych, odzwierciedlającymi w sposób symboliczny wspólną dla grupy koncepcję rzeczywistości, będącą przedmiotem fascynacji dla jej członków i przejawami dominującej ideologii zniekształcającej odbiór rzeczywistości<sup>208</sup>. Mit ma więc głębokie przesłanie i może być interpretowany jako wyraz doktryny filozoficznej oraz symboliczny obraz psychicznej rzeczywistości<sup>209</sup>. Przyjmując wąską definicję terminu „mit”, w odniesieniu do nowych form mitycznej ekspresji, które nie mają związku z *sacrum*, trudno mówić o współczesnych mitach naukowych, filozoficznych czy społecznych, należałoby stwierdzić, że „nowe mity” są mitami zdegradowanymi, oddalonymi od życiodajnego źródła quasi-mitami bez *sacrum*. To perspektywa wskazująca na te sensory, które zakładają, że mit jest uniwersalną formą świadomości, która powoduje ciągły ruch mitotwórczy, określający praktyki społeczne i kulturowe. Z antropologicznego punktu widzenia potrzeby generujące mityczne ekspresje (narracje, obrazy) są stałe. Tradycyjne zasoby treści mitycznych nie stanowią już osi

---

<sup>208</sup> We wstępie zbioru esejów *Mitologie popularne. Szkice z antropologii współczesności*, Dariusz Czaja nawiązuje do tzw. surrealizmu etnograficznego – prac G. Bataille’a, M. Leirisa, R. Caillois, potrafiących „zadziwić się własną kulturą”, która w kontakcie z „kulturami dzikimi” straciła swoją oczywistość. Zob.: *Mitologie popularne: szkice z antropologii współczesności*, D. Czaja [red.], Universitas, Kraków 1994

<sup>209</sup> Problem mitu jest jednym z najczęściej poruszanych zagadnień w humanistyce, zarówno przez antropologów, etnologów, socjologów, jak i psychologów, lingwistów, literaturoznawców. Istnieje szereg teorii mitoznawczych, wśród których można znaleźć wiele prób sprecyzowania, co należy rozumieć przez mit. Mircea Eliade patrzył na mit jako na czynnik sprawczy, uświęcający regulator zasad życia, zachowania, etyki, praw, idei, norm obowiązujących w danej kulturze. Do najważniejszych teorii w obszarze psychologii należy zaliczyć teorie psychoanalityczne Ericha Fromma i Carla Gustawa Junga, zwracające uwagę na symboliczny sposób kodowania informacji przekazywanej za pośrednictwem mitu, rolę nieświadomych działań człowieka w procesie mitotwórczym i relację między mitem a jednostką i jej psychiką; teorie socjo-psychologiczne, egzystencjalistyczne, fenomenologiczne, ewolucjonistyczne, i strukturalne analizy poszukujące mitemów – podstawowych jednostek, z jakich zbudowany jest każdy mit, dostarczające, zdaniem Lévi-Straussa, interesujących informacji na temat powszechności wątków mitycznych. Zob: M. Klik., *Teorie mitu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2016



orientacyjnych, lecz nieznosząca próżni kultura w miejsce starych zasobów generuje nowe.

W kulturze współczesnej, wskutek obumierania mitów archaicznych, pozostały dwie odmiany struktur mitopodobnych: sztuka i struktury pseudodyskursywne. Desakralizacja wypaczyła życie duchowe, nie niszcząc jednak wzorców wyobraźni: w strefach wymykających się kontroli żyje zdegradowana mitologia, której funkcje przejęła współczesna kultura popularna. Wzrost znaczenia nauki i wytworów technologicznych w Zachodniej cywilizacji powoduje, że to z nimi mity nawiązują dziś bliskie relacje – odwołują się do *sacrum* nie wprost, lecz nabierając perswazyjnego i pseudodyskursywnego charakteru, stają się autonomicznym dawcą sensu i ważnym elementem ludzkiej samowiedzy<sup>210</sup>. Zgadzam się, że życie współczesnego człowieka roi się od mitów i zdegradowanych hierofanii. Transmitują one przekonania w udramatyzowanej formie, podają sposoby organizowania doświadczenia, dostarczają światopoglądu – wizji dotyczącej podstawowych struktur rzeczywistości i wiedzy o nim samym. Są też wyrazem mocy zbawczej w ludzkim życiu – występuje w nich stan lub byt idealny, stan aktualny i moc zbawcza, która jest w stanie przewyciężyć wszystkie przeszkody. W przeciwieństwie do nauki mity nie oferują teoretycznych wyjaśnień, lecz przedstawiają i urzeczywistniają moc, która jest w stanie przemienić życie człowieka i otaczającą go rzeczywistość. Wielkie opowieści o pierwotnym akcie stworzenia, przeobrażaniu chaosu w ład, pokonaniu śmierci i przechodzeniu niebytu w istnienie, nadają sens absurdałnej rzeczywistości.

Człowiek zawsze potrzebował doświadczenia psychicznego uczestnictwa w świecie transrealnym, przekraczającym zamieszkiwaną przezeń materialną rzeczywistość. Wyobrażenia o „super-ludziach”, charakteryzujących się niezwykle witalnością, były częstym motywem antycznych wierzeń i mitów, w których pojawiają się nadludzkie umiejętności, takie jak: szybkość poruszania się po lądzie, możliwość podnoszenia przedmiotów o dużej masie, precyzyjne poruszanie się na wysokości, dodatkowe zmysły, zdolność latania, czy oddychanie pod wodą. Mityczni bogowie i herosi łączą cechy boskie, zwierzęce i ludzkie, dzięki czemu dysponują niewyobrażalnymi umiejętnościami dla śmiertelnego człowieka. Panteon greckich bogów i herosów to obraz doskonałości i sił witalnych, o jakich marzył człowiek. Wspólne dla mitów antycznych, a następnie dla legend średniowiecznych jest to, że

---

<sup>210</sup> I. Błocian, E. Kwiatkowska, *Współczesna obecność mitu*, [w:] *Studia mitoznawcze. Tom II. Współczesna obecność mitu*, red. I. Błocian, E. Kwiatkowska, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012, s.8.

nadzwyczajne zdolności są nadane z woli istot nadprzyrodzonych. Mircea Eliade opisuje człowieka kultur tradycyjnych, który uważał siebie za „człowieka naprawdę” o tyle tylko, o ile naśladował bogów, herosów kulturowych lub mitycznych przodków<sup>211</sup>. Tworzył siebie, zbliżając się do wzorów boskich – celu do osiągnięcia na płaszczyźnie transludzkiej, objawionej przez mity.

W opowieściach mitycznych ludzkość przechowała prastarą intuicję, że może zmieniać kierunek rozwoju wydarzeń, modyfikując rzeczywistość, lecz za każdym razem, gdy się do tego zbliża, jej plany zostają udaremnione przez potężne siły kosmiczne. W mitologii greckiej zawarte są niezwykle losy śmiertelników, których umiejętności nie są wynikiem boskiego pochodzenia, lecz światłości umysłu. Przykładem może być mit o Ikarze i Dedalu, którzy dzięki przednaukowym metodom chcieli przekroczyć ludzkie bariery za pomocą techniki. Mityczny obraz doskonalenia przyjmuje zwykle postać drogi, procesu, podróży bohatera – długotrwałego treningu, wymagającego zdobycia zaawansowanej wiedzy, któremu towarzyszy droga eksperymentu i testowania. Warto zauważyć, że większość klasycznych mitologii kręgu greko-rzymskiego oraz Bliskiego Wschodu (zarówno mezopotamskich, jak i żydowskich) posiada w swoich zasobach historie o bohaterach pragnących wyzwolić się z okowów przyrodzonych ograniczeń narzuconych ludziom przez bogów (Boga). Opowieści te są wyrazem świadomości pierwotnej niekompletności człowieka, który nie jest skończonym dziełem, lecz istotą pozbawioną cech, które mogłyby zapewnić mu bezpieczną i komfortową egzystencję. W mitologii żydowskiej pojawia się też postać golema – sztucznie stworzonej humanoidalnej istoty, będącej prototypem dzisiejszego wyobrażenia o robotach.

Praca „Historia myśli transhumanistycznej” (*A History of Transhumanist Thought*) Nicka Bostroma rozpoczyna się od konstatacji: „Ludzkie pragnienie zdobycia nowych zdolności jest tak stare, jak nasz gatunek. Człowiek zawsze starał się poszerzać granice swojego istnienia, tak społecznego, jak i geograficznego czy umysłowego. Posiadamy skłonność, aby nieustannie szukać sposobów przewyższania wszelkich ograniczeń ludzkiego życia i szczęścia”<sup>212</sup>. Takie spojrzenie na ludzką naturę wyrażone jest m.in. w greckim micie o braciach Prometeuszu i Epimeteuszu, którzy nadali wszystkim ziemskim istotom specyficzne gatunkowe zdolności, wyposażając je w konkretne biologiczne

---

<sup>211</sup> M. Eliade., *Aspekty mitu*, tłum. P. Mrówczyński, Wydawnictwo KR, Warszawa 1998, s.11.

<sup>212</sup> N. Bostrom., *A History of Transhumanist Thought*, „Journal of Evolution and Technology”, t. 14, nr 1, 2005, s.1.

właściwości, takie jak np. pazury, grube futro, doskonały wzrok czy umiejętność kamuflażu itd. Mityczna opowieść wskazuje, że wszystkie stworzenia zostały szczerze obdarzone, a jedynie człowiek został nagi i bosy, nie okryty niczym i bezbronny<sup>213</sup>. Prometeusz, aby zrekompensować człowiekowi mizerne położenie, dał mu ogień, stanowiący symbol pierwszej rewolucyjnej technologii. Prometeusz, ukarany przez olimpijskich bogów sprzymierzeniec ludzkości; Dedal, który dążył do tego, by człowiek mógł wzbic się w powietrze i pragnący zyskać nieśmiertelność Gilgamesz z mitologii sumeryjskiej – wszyscy trzej stanowią pewien prototyp transhumanisty, który chce dla człowieka więcej niż jest mu dane w stanie naturalnym. W eseju *Daedalus of Science and the Future* z 1924 roku, odznaczony medalem Darwina, John Burdon Sanderson Haldane, przywołuje mit o Dedalu i Ikarze symbolizujących rewolucyjny charakter nauki i Prometeusza, którym to mianem określa każdego odkrywcę w dziedzinie chemii czy fizyki. Pisze: „Nie istnieje żaden wielki wynalazek, od ognia po latanie, który nie został kiedyś uznany za obrazę jakiegoś boga. Ale jeśli każde odkrycie chemika czy fizyka jest bluźnierstwem, każdy wynalazek biologii jest perwersją. Kiedy objawia się badaczowi, o ile badacz ten wywodzi się z narodu, który nie znał uprzednio danego zjawiska, to niezawodnie wywoła u niego zgorszenie lub wyda mu się niezgodny z naturą”<sup>214</sup>.

Autor roztacza wizję społeczeństwa, posługującego się zaawansowanymi technologiami, w tym genetyką, która poprzez zapłodnienie *in vitro* i programowanie mutacji umożliwi kontrolowanie ewolucji człowieka i tworzenie silniejszych, zdrowszych i inteligentniejszych jednostek. Przechwycenie figury Prometeusza przez transhumanizm pozwala na mitologiczne uzasadnianie i popularyzację pewnej koncepcji człowieka, jego ambicji, moralności i przekonań. W *Prometheus Redivivus: The Mythological Roots of Transhumanism* Trijsje Franssen również ogniskuje swoje rozważania na prometejskim micie, utożsamiając go z prawdziwie świadomym człowiekiem. Podobnie autorzy tacy jak Gregory Stock, Ronald Dworkin czy Donrich Jordaan, posługując się historią o kradzieży ognia bogom, sugerują czytelnikowi, jaki człowiek być powinien, jakie cele i system wartości winien afirmować<sup>215</sup>. Panowanie nad środowiskiem, związane z przechwyceniem ognia i rozwojem nauki, stało się dla ludzi szansą przetrwania przez kontrolowanie świata i siebie samego za sprawą wiedzy i

---

<sup>213</sup> Platon., *Państwo*, tłum. W. Witwicki, t.1, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 1991, s. 3.

<sup>214</sup> J. Haldane., *Daedalus of Science and the Future: A paper read to the Heretics*, London 1924

<sup>215</sup> T. Franssen., *Prometheus Redivivus: The Mythological Roots of Transhumanism* [na: „Academia.edu”, [https://www.academia.edu/1789552/The\\_Mythological\\_Roots\\_of\\_Transhumanism](https://www.academia.edu/1789552/The_Mythological_Roots_of_Transhumanism), dostęp [10.2.2021]

technologii. Kreacja, oznaczająca dla transhumanistów kontrolowanie procesu ewolucji, nauka i technologia, to narzędzia przemiany siebie i świata, które były do tej pory zastrzeżone jedynie dla olimpijskich bogów.

Wynalazki i marzenia o lepszym życiu były wiernym towarzyszem człowieka tak, jak uprzykrzające je choroby, sprowadzające ze sobą biedę i śmierć. Od zarania dziejów ludzkość poszukiwała sposobów leczenia ran i przywracania do zdrowia, sięgając po rośliny, by wydobyć z nich tajemne moce, szukając magicznych sił uzdrowicielskich. Prawie wszystkie ludy zadały sobie pytanie, czy ludzka świadomość może przetrwać po śmierci i niemal wszystkie odpowiadały nań pozytywnie. W starożytnym Egipcie kolorowe zwoje papirusów *Księgi umarłych* zawierały zbiory zaklęć chroniących zmarłego przed niebezpieczeństwami w drodze do „innego świata”. Wkładane do grobu wraz ze zmarłym figurki *shabti* miały wypisany na sobie „kod aktywujący” – zaklęcie, które ożywiało i czyniło gotowymi do pracy. Imhotep, lekarz, architekt królewski i budowniczy piramid, zaszczepił medycynie marzenie o nieśmiertelności, podobnie jak jego grecki alter ego, Asklepios, któremu centaur Chejron odsłonił tajemnice tkwiące w ziołach, dzięki czemu zaczął on przywracać do życia umarłych. W starożytnej Grecji opowiadano, że kiedy świat był młody, bogowie schodzili na ziemię. Inny płyn wypełniał ich żyły, inne było ich pożywienie: nektar i ambrozja. „Nie mają krwi i zwą się nieśmiertelnymi” – pisał Homer<sup>216</sup>. Do Empedoklesa, w którym czarodziej złączył się z przyrodnikiem a kapłan z uzdrowicielem, przychodziły tłumy, by szukać cudownego uzdrowienia. Szerzył on wiarę w możliwość odłączenia za pomocą odpowiednich technik, duszy od ciała, która przetrwa jego rozkład. Szamani, którzy ślady swojej kultury zostawili do dzisiaj na ogromnym obszarze rozciągającym się od Eurazji po obie Ameryki, próbowali przeganiać złe duchy z chorych, wyprawiając się za duszą chorego w zaświaty. Wraz z racjonalizmem i rozwojem nauki, świat uległ odczarowaniu, lecz medycyna nadal nosi w sobie przestrzeń dla cudów. Rollo May w książce *Błaganie o mit* przekonuje, że wśród licznych mitów potrzebnych człowiekowi do przeżycia, znajdujemy nie tylko opowieści o wiecznym życiu, lecz również takie o przyjaznej śmierci<sup>217</sup>. W licznych baśniach nieuchronność śmierci jest przedstawiana jako symbol równości i sprawiedliwości. Marzymy jednak o świecie, w którym jesteśmy zdrowi i nie

---

<sup>216</sup> A. Szczeklik., *Nieśmiertelność. Prometejski sen medycyny*, Wydawnictwo znak, Kraków, 2012

<sup>217</sup> R. May., *Błaganie o mit*, tłum. B. Moderska i T. Zysk, Poznań, Zysk i S-ka 1997

ma umierania, dlatego wśród dawnych opowieści i wierzeń niejednokrotnie spotykamy przekonanie, że śmierć ziemskiego ciała jest jedynie etapem w wędrówce duszy<sup>218</sup>.

Warto przypomnieć, że w starożytnej Grecji, przed okresem klasycznym, słowa *mythos* i *logos* były synonimami i oznaczały opowiadanie. Rozróżniać zaczęto je dopiero w VI wieku p.n.e i odtąd *logos* kojarzone było z dyskursem racjonalnym, zgodnym z zasadami logiki, zaś *mythos* wiązano z opartym na iluzji dyskursem fikcyjnym. *Logos* było środkiem wyrazu *aletheii*, czyli prawdy, podczas gdy *mythos* odnosiło się do kategorii cudowności. Do utrwalenia opozycji między *logos* a *mythos* przyczynił się Platon, który uznał, że istnieją dwie konkurencyjne formy poznania rzeczywistości: jedna, wyrażana w *logos*, zasadzała się na racjonalnym myśleniu i służyła odkrywaniu prawdy obiektywnej, druga zaś, objawiająca się w *mythos*, odwoływała się do wyobrażeń i miała na celu wyjaśnienie aspektów rzeczywistości, których nie da się pojąć rozumowo<sup>219</sup>. Ponowne pojawienie się w języku terminu „mit” w XVIII wieku wiązało się z procesem sekularyzacji kultury oraz dążeniem entuzjastów naukowego podejścia do wykazania prymatu nauki w całej dziedzinie poznania. Mit konfliktu religii i nauki stał się siłą kształtującą nową świadomość nowożytności. Jednak walka z religią jako fałszywą narracją, wymagała stworzenia mitu jako nowej opowieści, posiadającej potężną siłę kulturotwórczą.

Oświeceniowi, a później pozytywistyczni myśliciele wierzyli, że postępy wiedzy naukowej pozwolą na wyeliminowanie pytań ostatecznych, na które wcześniej poszukiwano odpowiedzi w mitologii, religii czy metafizyce. Kreowanie narracji mitopodobnych, miało ważne konsekwencje dla samoidentyfikacji ludzi zajmujących się nauką, tworzących modele dla całego społeczeństwa<sup>220</sup>.

---

<sup>218</sup> W starożytnym Egipcie (III tys. – I tys. przed Chr.) kapłani stworzyli koncepcję człowieka złożonego z ciała i duszy – posiadał on nieśmiertelną duszę, nieśmiertelne życie i nieśmiertelne imię. Według wierzeń egipskich, bóg Chnum, ulepił ciało (Khat) na kole garncarskim, stworzył Ka (energię życiową) i umieścił je wraz ze swoim nasieniem w łonie matki. Człowiek jest modułowy, składa się z części: Ren (imię, jako podstawa bytu jednostki), Ba (dusza, osobowość, charakter danej osoby), Szeut (cień, który nieodłącznie podąża za człowiekiem), Ib (serce, siedlisko emocji i woli, związane z istotą życia, inteligencją i poczuciem moralności), Ka (energia życiowa), oraz Khat (ciało). Po śmierci człowieka egipski bóg księżyca i patron mądrości Thot ważył jego serce na wadze. Gdy okazało się cięższe od strusiego pióra jego małżonki, Maat, bogini harmonii i sprawiedliwości, wchłaniała je Ammit (Pożeraczka Dusz). Gdy serce było lżejsze, zmarły zostawał ogłoszony jako „mówiący prawdę” i pozwalano, by jego duch dołączył do życia pozagrobowego. Po śmierci człowiek żył pod postacią Ach (duch), na którego składa się Ka i Ba, spójone przez Ren, pozbawione Khat, Ib i Szeut. Zob: J. Assmann., *Maat. Sprawiedliwość i nieśmiertelność w starożytnym Egipcie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa, 2019

<sup>219</sup> M. Klik., *Teorie mitu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2016, s.11-13.

<sup>220</sup> Mit męczenników nauki i wroga w postaci religii pomagał w integracji środowiska i kreował pozycję rozumu, posługującego się nim naukowiec w społeczeństwie. Warto podkreślić, że mitycznym wzorem dla naukowców stał się Galileusz a z powodu jego konfliktu z Kościołem wielu przedstawicieli naukowego

W drugiej połowie XIX wieku mit zaczęto kojarzyć z nieprawdą – w listach Nikołaja Gogola termin ten pojawia się w znaczeniu opowieści, niemającej racjonalnego uzasadnienia. W podobny sposób operuje nim w swojej korespondencji Gustave Flaubert, „mitem” określając niepotwierdzone faktami błędne przypuszczenia dotyczące współczesnej mu rzeczywistości. Z perspektywy antropologii kultury, jak zauważa Wojciech Burszta: „Oświecenie, jak i wiek XIX to nie tyle zanegowanie wcześniejszych tradycji i próba ich destrukcji, ale usiłowanie skonstruowania nowej, opozycyjnej całościowej mitologii. Jeśli spojrzeć na mit pod kątem jego aspektu hermeneutycznego, to okaże się, że również rozumienie „nauki” w wieku XVIII miało charakter mitu. [...] Mit i nauka kierują się analogicznym przekonaniem, że są podstawą interpretacji i rozumienia świata”<sup>221</sup>.

Paradoksalnie, w miarę jak świat dzięki technologii robi się bardziej przejrzysty, staje się również coraz bardziej tajemniczy. Szczególny rodzaj nowo powstałych mitów stanowią tak zwane *images-forces*, czyli zespoły wyobrażeń, tworzące się wokół ogólnych idei, takich jak „postęp” czy „rewolucja technologiczna”. Socjolog Robert M. MacIver twierdzi, że mit to przepojone wartościami wierzenia i sądy, o których ludzie utrzymują, że przez nie i dla nich żyją. Każde społeczeństwo jest zespolone przez system mitów, zespół panujących form myślenia, który determinuje i podtrzymuje całą aktywność<sup>222</sup>. W tej optyce mit jest to konstrukt kulturowy lub forma komunikacji, która odwołuje się do rzeczywistości społecznej, w którą wierzy dana grupa lub społeczeństwo. Odwołując się do emocji, mit wpływa na działania i zachowania ludzi, a także współtworzy ich system normatywny.

Badacze zagadnienia wskazują, że istotne są trwałe potrzeby człowieka zaspokajane przez mity<sup>223</sup>. W moim pojęciu narracje transhumanistyczne realizują zasadnicze funkcje mitu<sup>224</sup>: tworzenie, dostarczanie i podtrzymywanie wzorca pojmowania świata i człowieka, w tym ludzkiej egzystencji w owym świecie; wyjaśnianie zmienności świata i rzeczy w świecie, jak również celowości tych procesów

---

świata zaczęło postrzegać naukę jako sprzeciwiającą się religii. Niewłaściwe metodologicznie podejście do fenomenu religii doprowadziło do wykreowania mitu złej siły przenikającej społeczeństwo, której trzeba przeciwstawić dobrą siłę – naukę i rozum. Zob: J. Poznański, *Rola kategorii mitu w relacjach nauk przyrodniczych i religii* [w:] *Studia mitoznawcze. Tom II. Współczesna obecność mitu*, red. I. Błocian, E. Kwiatkowska, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012, s.37.

<sup>221</sup> W. Burszta., *Logos i mythos w antropologii kultury*, [w:] *Logos i mythos w kulturze XX wieku*, red. S. Wysłouch, B. Kaniewska, M. Brzostowicz-Klajn, Poznań 2003, s.23-24.

<sup>222</sup> T. Biernat., *Mit polityczny*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989, s. 44.

<sup>223</sup> J. Niżnik., *Mit jako kategoria metodologiczna*, „Kultura i społeczeństwo” nr 3, 1978, s.163.

<sup>224</sup> M. Golka., *Atrakcyjność mitu*, [w:] „Kultura współczesna” nr 1-2, 1996

i ich efektów; podtrzymywanie porządku społecznego poprzez stworzenie pewnego „systemu koordynacyjnego” przekonań obecnych w danej zbiorowości; umacnianie wartości społecznych poprzez wzbudzanie wiary w ich nadzwyczajny rodowód (nadprzyrodzony albo wyrosły w niezwykłych warunkach historycznych); wspieranie emocjonalne i mentalne jednostki w momentach kryzysów, zagrożeń, przejść, niepewności, poczucia niewiedzy itp. – czyli próba racjonalizacji świata, spleciona z jego mistyfikacją; wywoływanie w ludziach poczucia zdumienia; sankcjonowanie przywilejów pewnych grup społecznych (przez co mit zbliża się do ideologii); pobudzanie do działania zarówno całych społeczności wyznawców mitu jak i poszczególnych jednostek, tworzenie programów działania, ukazywanie celów itp. W kontekście transhumanistycznego dyskursu istotnym wydaje mi się cykl trwania mitu i mitologizacja – proces, w którym mit powstaje, jest obecny w życiu publicznym, zmienia się, ulega zapomnieniu i powraca.

Henry van Lier w swojej książce *Nowy wiek* pierwszy rozdział tytułuje *Upadek mitów*. Filozof w zaskakujący sposób stwierdza, że mit, który był wszechobecnym zjawiskiem i występował nawet w sferze nauki – zanika. Autor uważa, że w społeczeństwie będą nadal istniały tzw. fermenty mitologiczne, które jednak nie mają większych szans na przeobrażenie się w mit. Stoję na stanowisku, że zjawisko mitologizacji nie tylko nie zanika, ale rozwija się, będąc pomostem między sferą świecką i sakralną. Różne zjawiska wykazują pokrewieństwo ze sferą mitu, polegające na tożsamości funkcji i podobieństwie struktur logicznych<sup>225</sup>. Sądzę, że zasadne jest posługiwanie się kategorią mitu w odniesieniu do społeczeństwa nowoczesnego, gdzie obok mitów archaicznych funkcjonują mity współczesne. W pracy *Mity i rzeczywistość społeczeństwa informacyjnego* Ryszard Tadeusiewicz diagnozuje, że mity powstają za sprawą złożonej natury współczesnej techniki, nieznoszącej pustki duchowości człowieka. Nie mogąc intelektualnie opanować podstaw współczesnej cywilizacji, ludzie wypełniają różnymi mitami tę rozległą i szybko powiększającą się lukę, która rozciąga się między ubogą wiedzą ścisłą współczesnych laików i coraz doskonalszą, coraz bogatszą, ale i coraz trudniejszą sferą współczesnej techniki<sup>226</sup>.

---

<sup>225</sup> B. Szacka., *Mit i mitologizacja przeszłości w pamięci zbiorowej*, [w:] Szpociński A. (red.), *Historia, pamięć zbiorowa, mit*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2009, s. 75-76.

<sup>226</sup> R. Tadeusiewicz., *Mity i rzeczywistość społeczeństwa informacyjnego*, [w:] *Studia mitoznawcze. Tom II. Współczesna obecność mitu*, red. I. Błocian, E.Kwiatkowska, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012, s.43.

Traktowany jako pojęcie antropologiczne, nie zaś synonim fałszu, mit to system wyjaśniania świata w sytuacji, kiedy zawodzą logiczne eksplanacje. Claude Levi-Stauss podkreśla: „wszystko może się zdarzyć w micie; kolejność zdarzeń nie jest w nim podporządkowana żadnej regule logiki czy ciągłości”<sup>227</sup>. Uważam, że tam, gdzie nie istnieje ciągłość logiczna w rozumieniu porządkowania doświadczenia, powstaje przestrzeń do powstania nowego mitu. W moim pojęciu mit jako forma symboliczna nadal stanowi formę syntezy i organizacji doświadczenia – i choć zasady tej syntezy (kategorie) nie zmieniły się – stały się one bardziej wyrafinowane (zmiana modalności). Współczesny mit jest sposobem zorganizowania tej części świadomości, która nie została jeszcze zorganizowana w inny sposób, tzn. nie została określona w innej formie<sup>228</sup>.

Analizując relację między transhumanizmem a mitem, należy pamiętać, że w zsekularyzowanym społeczeństwie posługiwanie się formą mitycznej opowieści w celu tłumaczenia skomplikowanych aspektów świata może stanowić próbę jego ponownego zaczarowania. Odnosząc się do Maxa Webera, który uważał, że rozum i rozumienie odczarowują świat, profesor literatury porównawczej, Theodore Ziółkowski, twierdzi, że chęć powtórzenia starożytnych mitów jest oznaką kulturowego wyczerpania współczesnej cywilizacji. Badacz wskazuje, że współczesne społeczeństwa zobiektywizowały się i brak im niosących nadzieję czarujących historii, a nawet umiejętności tworzenia własnych mitów, dlatego jesteśmy zmuszeni sięgać po starożytne historie, adaptując je do zmienionej rzeczywistości<sup>229</sup>. „Niesamowite ulepszenia”, „nieograniczona transformacja samego siebie”, „cudowna techno-kraina”, „nowe królestwa”, „wieczna młodość” – tendencja do mówienia językiem zaczarowania, pełnego urzekających możliwości, służy „ożywieniu” i uatrakcyjnieniu świata, z którego relegowano religijną wyobraźnię.

W moim pojęciu posługiwanie się mitem przez transhumanistów jest wyrazem potrzeby przekonania odbiorcy o tym, co to znaczy być człowiekiem, jaki powinien być człowiek i w jaki sposób powinien myśleć o swojej przyszłości. Ludzie powtarzają mity, ponieważ mają nadzieję przekonać innych do zachowania się w określony sposób<sup>230</sup>. Regulacyjna moc mitu pełni funkcje socjologiczne – wyznacza normy zachowania i

---

<sup>227</sup> C. Levi-Stauss., *Struktura mitów*, „Pamiętnik Literacki : czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej” 59/4, 1968, s. 245.

<sup>228</sup> T. Biernat., *Mit polityczny*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989, s. 34.

<sup>229</sup> T. Ziółkowski., *The Sin of Knowledge. Ancient Themes and Modern Variations*, Princeton: Princeton University Press 2000

<sup>230</sup> J.M. Smith., *Science and Myth* [w:] *The Philosophy of Biology*, eds. David L. Hull and Michael Ruse, Oxford: Oxford University Press, 1998, s. 374–382.



właściwe sposoby realizowania poszczególnych ról społecznych. Z perspektywy „użytkownika” mitu jest on traktowany jako źródło organizacji społecznej, w rzeczywistości stanowi jednak jej symboliczne odwzorowanie. W ramach funkcji socjologicznej pełni więc rolę uzasadnienia istniejącego porządku, działając zachowawczo na rzecz *status quo*. Dzieje się tak, gdyż – jak wskazywał Roland Barthes – mit posiada zdolność transformowania tego, co przypadkowe i ideologiczne, w to, co naturalne i konieczne<sup>231</sup>. Dowolna forma społecznego funkcjonowania usankcjonowana przez mit jawi się jako jedyna i właściwa. Mity stają się narzędziem niezbędnym dla funkcjonowania społeczności ujednoczenia indywidualnych perspektyw i wymuszenia samoograniczenia jednostek na rzecz zbiorowości<sup>232</sup>.

Podziału dyskursu mitycznego podjął się filozof Johan Degenaar, wyróżniając trzy ich typy: premodernistyczny, modernistyczny oraz postmodernistyczny<sup>233</sup>. W pierwszym mit jest traktowany na równi z rzeczywistością, jednak opisuje sferę *sacrum*. W dyskursie tym wiara w mity jest obligatoryjna i oczywista. Mit uczy istnienia harmonii w świecie i porządku, który jest człowiekowi dany i niezbywalny. W dyskursie modernistycznym mit jest już interpretowany jako fikcyjny, nieprawdziwy, będący nieracjonalną pozostałością premodernistycznego dyskursu. W ostatnim typie – postmodernistycznym – mit, wychodząc ze sfery *sacrum* stara się w swojej narracji przedstawić świat widziany oczyma społeczności. Pierwszą zmianą było więc stopniowe wyjście ze sfery *sacrum* do sfery *profanum*. Mity przestały opowiadać historie powstania świata, referować działalność istot ponadnaturalnych czy świętych. Weszły do życia publicznego i zaczęły zwracać uwagę na życie codzienne, na problemy społeczeństw, instytucji, kultury, ważnych przełomowych momentów i wydarzeń w życiu jednostki, zachowań społecznych, a także praktyki artystycznej<sup>234</sup>. W przypadku mitu można zatem nie tylko mówić o specyficznej funkcji jego fikcyjnych komponentów, lecz wskazać także charakterystyczne dla niego sposoby ich wytwarzania, sprawiające, że mają sprzeczny z doświadczeniem, potocznym charakter. Reprezentacje mentalne mają charakter czysto psychologiczny i są wewnętrznym produktem przetwarzania informacji przez jednostkę. Reprezentacje publiczne, choć oddziałują między umysłami, wymagają

---

<sup>231</sup> R. Barthes., *Mitologie*, tłum. A. Dziadek, Warszawa 2000, s. 262.

<sup>232</sup> A. Szyjewski., *Etnologia religii*, Kraków 2001, s. 48–49.

<sup>233</sup> J. Degenaar., *Discourses on Myth*, [w:] *Myth and Symbol*, Wydawnictwo Univeristy of South Africa Press, 2008

<sup>234</sup> H. Domański (red.), *Encyklopedia socjologii*, tom 2, , Wydawnictwo Oficyna Naukowa, Warszawa 1999, hasło: Mit, s. 250-251.

zapośredniczenia w środowisku zewnętrznym w stosunku do owych umysłów – obiekt jest zewnętrznym w stosunku do systemu przetwarzania informacji sygnałem wejściowym. Należy je traktować jako instrukcje odczytywane przez systemy przetwarzania informacji wytwarzające dzięki nim reprezentacje mentalne<sup>235</sup>. Reprezentacje mentalne są z kolei instrukcjami wytwarzania między innymi reprezentacji publicznych<sup>236</sup>. Mit jest przykładem reprezentacji publicznej o dużej skuteczności kulturowej transmisji. To narracja, która została zobiektywizowana i zachowuje względnie stabilny kształt.

W artykule zatytułowanym *Nauka i mit*, John Maynard Smith zwraca uwagę, że ważną funkcją mitów jest udzielanie wskazówek moralnych oraz zapewnienie źródła i uzasadnienia wartości. Za każdym użyciem mitu kryje się więc szczególna wizja człowieczeństwa, idea implikująca, jaki powinien być człowiek w przyszłości, co wiąże się z moralnym osądem dotyczącym tego, co należy zrobić teraz. Prometeusz uosabia ideał, do którego dążą współcześni „prometejczycy”, osiągnięty dzięki namiętnej kreatywności, odważnemu dążeniu do postępu oraz hojnemu dzieleniu się zdobytą wiedzą. Ideał ten kładzie również akcent na samokreację i dążenie do wyższego, boskiego sposobu istnienia. Według mnie mit prometejski jest używany do scharakteryzowania pożądanej ludzkiej postawy, która w konsekwencji służy jako podstawa imperatywu moralnego: jesteśmy istotami twórczymi, odważnymi, poszukującymi wiedzy, dlatego powinniśmy doskonalić się za wszelką cenę, używając wszystkich znanych nam narzędzi.

Mit nie ma swego pierwotnego medium – wyraża się zarówno w eposie, opowieści, podaniu, jest obecny w kulturze masowej oraz tworzonych przez nią i rozpowszechnianych wyobrażeniach zbiorowych<sup>237</sup>. Jest związany z emocjami, dzięki

---

<sup>235</sup> Reprezentacją publiczną jest na przykład przepis na sos beszamelowy zamieszczony w książce kucharskiej, który pod względem ontycznym jest fizycznym obiektem – kartką papieru pokrytą tuszem. Jej cechą jest możliwość uruchomienia ludzkiego systemu przetwarzania informacji, który pod wpływem lektury wytwarza wewnętrzne wyobrażenie, mogące organizować działanie zmierzające do wytworzenia sosu realnego. Por: D. Sperber, *Explaining Culture. A Naturalistic Approach*, Oxford 2002, s. 56–76; M. Czeremski., *Spontaniczne mity. Naturalne podstawy powszechności występowania mitu*, [w:] *Mit pod lupą II*, M. Czeremski, K. Dominas, M. Napiórkowski, Libron, Kraków 2013

<sup>236</sup> Przykładowo reprezentacja mentalna sosu może ulec modyfikacji, jeśli ktoś wpadnie na pomysł, by dodać do niego tarty ser oraz śmietanę. Pomysł ten ma wyjściowo status reprezentacji mentalnej, jeśli jednak zostanie zapisany i wydany w książce kucharskiej, wówczas na podstawie reprezentacji mentalnej wytworzona została nowa reprezentacja publiczna.

<sup>237</sup> Zob: R. Barthes., *Mit i znak. Eseje*, Wybór i słowo wstępne: J. Błoński, tłum. W. Błońska, J. Błoński, J. Lalewicz, A. Tatariewicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1971; M. Czerwiński, *Magia, mit i fikcja*, Biblioteka Wiedzy Współczesnej „Omega”. Państwowe Wydawnictwo „Wiedza Powszechna”. Warszawa 1973, ss. 165 + 3 nlb, M. Eliade., *Sacrum, mit, historia : wybór esejów*, wyboru dokonał M.

czemu może silnie oddziaływać i wpływać na swoich „użytkowników”<sup>238</sup>. Obrazy i słowa działają wspólnie, aby utrwalić wizję „człowieka przyszłości” w zbiorowym imaginariu i promować transhumanistyczną mitologię. Funkcjonuje ona w postaci samoreplikujących się memów kulturowych w służbie idei takich jak „autoewolucja” gatunku, heroiczny postęp i wzniosłość technologii. Uważam, że opowieści o postczłowieku są mitami, które nie tylko mają służyć moralnym wskazówkom i uzasadniać system promowanych przez transhumanizm wartości, ale zachęcają również do określonych, wskazywanych przez ruch, zachowań. Mity, które uważam za kluczowe dla transhumanistycznego projektu, skupiają się na tekstach i obrazach, które odgrywają kardynalną rolę w prezentacji postczłowieka. W tym miejscu można postawić pytanie, w jakim stopniu rozumowanie i argumentacja transhumanistów jest naprawdę tak racjonalna, bezstronna i naukowa, skoro użycie mitu ujawnia inne bodźce i cele niż poszukiwanie czystej prawdy i obiektywnej wiedzy. Zauważmy, że mit, wbrew logice, umożliwia immersję w myślenie życzeniowe, zezwala na paradoksy, pomijając nieusuwalne konieczności ludzkiego życia. Wiara inspirowana myśleniem mitycznym umożliwia zaspokojenie psychicznych pragnień. Gdy człowiek pragnie pokonać śmierć, omijając logikę pojęć i empirię, wówczas z pomocą pragnieniu przychodzi mit. W przeciwieństwie do nauki, nie wyrasta on z doświadczeń i odkrywania obiektywnie trafnych zasad funkcjonowania świata, ale z jego symbolicznego uchwycenia. Jest także ekspresją systemów klasyfikacyjnych i podstawowych kategorii danej kultury, będących pochodną sposobu konceptualizowania rzeczywistości i przyjętych przez daną zbiorowość form życia<sup>239</sup>.

Analizując mity w kontekście dynamicznych przemian technologicznych ważnych dla społeczności, nie można pomijać procesu mitologizacji – powstawania oraz usypiania mitycznych narracji. Polega on na przyswajaniu mitu przez społeczeństwo i obejmuje wszelkie jego zmiany w danej społeczności. Mechanizmem mitologizacji jest uniwersalizacja polegająca na przypisywaniu jednostkowym, mniejszym wydarzeniom o

---

Czerwiński, wstępem opatrzył B. Moliński, tłum. A. Tatarkiewicz, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1970; L. Kołakowski., *Obecność mitu*, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław 1994; J. Campbell., *Bohater o tysiącu twarzy*, tłum. A. Jankowski, Nomos, Kraków 2013

<sup>238</sup> J. Topolski., *Historiografia jako tworzenie mitów i walka z nimi*, [w] J.Topolski., W. Molik., K. Makowiecki., *Ideologie, poglądy, mity w dziejach Polski i Europy XIX i XX wieku*, *Studia historyczne*, Wydawnictwo UAM, Poznań 1991

<sup>239</sup> E. Mielecinski., *Poetyka mitu*, tłum. J. Dancygier, Warszawa 1981, s. 201.

wiele większego udziału w rozwoju i zmianie drogi dziejowej<sup>240</sup>. Kolejnym mechanizmem jest mistyfikacja zakładająca świadome zniekształcenie obrazów, ich manipulowanie i częściowe zatajanie wydarzeń, które mogą utrudnić przekaz lub przyczynić się do nieco innego, niewygodnego dla odbiorcy, przemyślenia danej kwestii. Mechanizmem związanym z nadawaniem przedmiotom mitu cech ponadludzkich lub wydarzeniu cech nadprzyrodzonych, magicznych jest deifikacja lub *gloryfikacja*. Wpływowym mechanizmem odwołującym się do nieprawdziwych, jednakże powszechnie znanych i przyjętych stereotypów potwierdzających mit jest zaś *stereotypizacja*. Z silnym oddziaływaniem społecznym spotykają się również tworzone przez nadawców mitów prognozy i przewidywania dotyczące przyszłości. Mechanizm mitologizacji, określanej *profetyzacją*, dotyczy najczęściej negatywnych skutków dla społeczeństwa i katastroficznych wizji przyszłości.

Transhumanizm niewątpliwie odpowiada na szereg ludzkich pragnień: potrzebę przeżywania świata doświadczenia jako sensownego, potrzebę afirmacji celowego ładu i wiarę w trwałość – pragnienie unieruchomienia czasu fizycznego przez nałożenie mitycznej formy czasu, która pozwala wierzyć, że to, co minione, przechowuje się w tym, co trwa. Atrakcyjna wizja przyszłego, bezpiecznego dzięki technologii świata, zachęca, aby przemiany pojmować jako „akty wyboru”. Mit może zostać wygenerowany sztucznie i dotyczyć np. futurystycznej wizji przyszłego społeczeństwa czy stworzenia inteligentnej i samoświadomej istoty. Pamiętać również należy, że dla zapewnienia rzeczywistości sensowności, rozumianej jako celowość, niezbędna jest człowiekowi jakaś więź z „realnością mityczną”. Świadomość mityczna obecna jest bowiem w każdej wizji świata wyposażonego w wartości<sup>241</sup>. Sądzę, że technologicznie zorientowana kultura zapragnęła uczynić z mitu składnik poznania w tym samym znaczeniu, w jakim poznaniem jest nauka. Tymczasem mitycznego światopoglądu niepodobna uzasadniać racjonalnie – prawomocność zdobywanych drogą mitycznego myślenia przeświadczeń nie polega na obecności racji, która by przeświadczenie to uzasadniała, tylko na obecności żywej potrzeby w kulturze, którą zaspokaja<sup>242</sup>. W przeciwieństwie

---

<sup>240</sup> Przykładem tego w polskiej historii może być chrzest Polski mający miejsce w 966 r., który często był traktowany jako początek chrześcijaństwa na ziemiach polskich. Tymczasem zarówno mieszkańcy tamtych ziem, a także w otoczeniu władcy dalej praktykowano wierzenia i obrzędy pogańskie, gdyż nowa religia miała tylko za zadanie jednoczyć powstające państwo. J. Topolski., *Historiografia jako tworzenie mitów i walka z nimi*, [w] J. Topolski., W. Molik., K. Makowiecki., *Ideologie, poglądy, mity w dziejach Polski i Europy XIX i XX wieku, Studia historyczne*, Wydawnictwo UAM, Poznań 1991

<sup>241</sup> L. Kołakowski., *Obecność mitu*, Prószyński i S-ka, Warszawa 1986, s. 26.

<sup>242</sup> J. Niżnik., *Mit jako kategoria metodologiczna*, „Kultura i społeczeństwo” nr 3, 1978  
[http://rcin.org.pl/Content/49486/WA004\\_67574\\_Pcz47-1978-3\\_Niznik-Mit-jako-kate\\_o.pdf](http://rcin.org.pl/Content/49486/WA004_67574_Pcz47-1978-3_Niznik-Mit-jako-kate_o.pdf)

do odkryć naukowych, moc mitu i jego wieczna aktualność nie bierze się z faktu, że tłumaczy on niezrozumiałe zjawiska, ale dlatego, że zostają w nim zwerbalizowane pytania pozostające zawsze bez odpowiedzi, przedstawione tak, aby „zadomowiły się” w niezrozumiałym świecie. Społeczeństwo działa w oparciu o kolektywnie zdefiniowane dominujące obrazy, a docenienie sztuki tworzenia mitów może pomóc zrozumieć, w jaki sposób poglądy wchodzą w interakcje, uznać znaczenie tego, jak wiele argumentów – logicznych, nielogicznych i emocjonalnych - kształtuje świat przez rządzącą nim mitologię, która wpływa na jego dążenia, zwyczaje, instytucje i sposób życia.

Antropolodzy pod pojęciem myślenia mitycznego uważają typ myślenia niedyskursywnego, symbolicznego, ściśle powiązanego z emocjami. Jest to myślenie nie przestrzegające zasady wyłączonego środka, „kontynualne”, tj. znoszące granice między przedmiotami, utożsamiające część i całość. Myślenie to kieruje się więc zasadami *coincidentia oppositorum* (naturalne-sztuczne), *pars pro toto*, ma związki z magią i znaczeniem symbolicznym. Cechy demarkacyjne myśli mitycznej odpowiadają tzw. umysłowości symbolicznej, myśleniu obrazowemu, metaforycznemu. Termin „mitologizacja” może być rozumiany na trzy różne sposoby. Może oznaczać proces przekształcania czegoś w mit (transformacje nie-mitu w mit), proces czynienia czegoś fragmentem mitu (uczynienie nie-mitu elementem mitu) lub proces inkorporowania mitu w strukturę czegoś innego (wbudowanie mitu w to, co jest nie-mitem). Procesy te mogą zachodzić niezależnie, a czyste typy sposobów mitologizacji raczej nie występują. Przekształceniom towarzyszą odwołania do konkretnego systemu mitologicznego, nie zaś do nieuświadomionych zasad generujących mityczne narracje. Jest to proces złożony, w którym, dochodzi do transformacji i transferów między tym, co mityczne i niemityczne, i wytworzenia nowego systemu, który cechuje metaforyczny i symboliczny styl przekazu, słabość do reprezentacji obrazowych i skojarzenia oparte na związkach emocjonalnych<sup>243</sup>.

Myślę, że współczesny „człowiek areligijny” ma wciąż niezbywalną potrzebę doświadczenia czegoś „ponad to, co jest”, rzeczywistości „nie z tego świata”. Czerpiąc z teorii doświadczenia numinotycznego Rudolfa Otto, można mówić o ludzkiej tęsknocie za *totaliter aliud* – tj. czymś „całkiem innym”. Przestrzenią zaspokajania tej potrzeby nie jest już sfera sacrum i funkcję tę przejmuje sfera profanum, w której zaczynamy posługiwać się językiem symbolu, umożliwiającym wyjście poza czas i przestrzeń

---

<sup>243</sup> J. L. Barrett, E.R., Burdett, T.J. Porter., *Counterintuitiveness in Folktales: Finding the Cognitive Optimum*, [w:] „Journal of Cognition and Culture”, nr 2009/9.

codziennosci. W miarę przesuwania się granic ludzkiego poznania na przestrzeni dziejów, skurczyły się ogromne połacie tego, co niegdyś nieznanne i świat mitów stał się za mały na tajemnice. W scjentystycznych, poddanych procesom sekularyzacji społeczeństwach Zachodu nauka przejęła funkcje, które w społeczeństwach archaicznych spełniały mity. Dziś to jej ustalenia mają przemożny wpływ na obraz świata. Zmiana paradygmatyki na scjentologiczną sprawia, że współcześnie fikcja naukowa, jak niegdyś mity, kreuje wzorce zachowań. Mit, zaklęty w przygodach antycznych herosów, przenika do popularnych opowieści filmowych, seriali i gier cyfrowych. Sytuacja mitotwórcza powstaje w czasie, gdy praktyczna siła techniki spotyka się ze szczególnym społecznym zainteresowaniem i oczekiwaniem. Do zaspokojenia swoich tęsknot człowiek areligijny wpręga wynalazki techniczne, substytuując w ten sposób potrzebę transcendencji. Starożytne mity, powracające współcześnie w nowych, naukowych szatach konstruowanych przy użyciu terminologii pochodzącej z teorii informacji, cybernetyki i informatyki, są kolejną wersją mitu człowieka-maszyny, którego korzenie sięgają greckiej mitologii.

Zawarte w mitach i systemach religijnych odwieczne pragnienie doskonałości i nieśmiertelności transhumaności kontynuują pod postacią oferty zbawienia przez tzw. autoewolucję technologiczną, która ma pozwolić na pokonanie gatunkowych ograniczeń człowieka. Możliwości realizacji tych założeń propagatorzy ruchu upatrują w „Wielkiej Konwergencji NBIC”, czyli wdrażaniu w wynalazki techniczne badań z zakresu: N – nanotechnologii, B – biotechnologii, I – technologii informacyjnych, C – kognitywistyki. Towarzysząca Rewolucji 4.0 myśl transhumanistyczna rozszerza problematykę skutków przemian technologicznych, istotnych dla kondycji i przyszłości społeczeństwa, o konieczność kreacji sztucznych ciał i transformacji biologicznego ucieleśnienia, aby optymalnie funkcjonować w środowisku nasyconym technologią. Ta neomitologia cywilizacji technologicznej odpowiada na pradawną potrzebę zrozumienia świata – wyjaśnienia rzeczy nieznanne przy użyciu znanych oraz dąży do nadania sensu, ładu coraz bardziej skomplikowanej rzeczywistości. Pełni przy tym istotną funkcję: maskuje naszą niewiedzę w świecie wąskich specjalizacji, zapewniając poczucie oswojenia świata.

### 2.3. Impuls utopijny. Ciało jako lokum dla utopii

Bliskie myśleniu mitycznemu są utopie, będące sposobem myślenia, polegającym na zabawie z rzeczywistością i prawdą, proponujące wizje prospekcyjne i polityczne,

wskazujące cele do osiągnięcia w przyszłości, takie jak usprawnienie lub stworzenie nowej istoty ludzkiej. Słowem „utopia” określa się wszelkie wizje lepszego społeczeństwa, niezależnie od tego, jakie były czy też są szanse na ich realizację. Sposobem myślenia utopista przypomina rewolucjonistę, który walczy o zniszczenie panujących stosunków i chce zbudować na ich miejscu nowe<sup>244</sup>. Zarówno mity, jak i utopie to opowieści o stworzeniu, kreacji, powoływaniu nowych rzeczywistości, relacje o tym jak coś powstało i zaczęło istnieć, opisujące wtargnięcie „nad-naturalności” w obręb świata. Mity zawsze działają na rzecz zachowania przyjętego przez pewną zbiorowość porządku rzeczy. Utopia przeciwnie – jest wyrazem świadomości niedoskonałości istniejącego świata i radykalnym postulatem jego modyfikacji. Ostatecznym celem transhumanistycznej ewolucji ludzkości jest tzw. kondycja „postczłowiecza” (*posthuman*) i świat postludzki, który będzie „doskonały”, lepszy, „idealny”. Charakterystyczna dla utopii monistyczna wizja świata jest również charakterystyczną cechą myśli transhumanistycznej, sprowadzającej wszystkie byty do kodu informatycznego, mogącego funkcjonować w jednej, cyfrowo zdeterminowanej, wirtualnej rzeczywistości, podporządkowanej jednemu bytowi – sztucznej superinteligencji<sup>245</sup>.

Wśród utopijnych postulatów transhumanizmu wyróżnić możemy: szczęście w sztucznych, wirtualnych światach, wymarzonych, nadziemskich, lepszych, wyższych, boskich, którymi rządzą inne prawa niż naszym, a także szczęście płynące z udoskonalonej cielesności i wydłużanego w nieskończoność życia, które mogłoby zaistnieć w naszym świecie, ale tylko gdyby życie było inne, niż jest, jeśli będzie dobrze zaplanowane, racjonalnie pokierowane. Zauważmy, że o ile mit pełni funkcję legitymizującą tradycyjny porządek, utopia wskazuje stan idealny teoretycznie możliwy do osiągnięcia i są pokrewnymi sobie sposobami myślenia mitycznego, zawierającymi podobne schematy wyobrazeniowe. Wizja utopijna musi zakładać pewien ideał, pozostający w specyficznej relacji z rzeczywistością potoczną, doświadczaną przez tego, kto ją kreuje. Polega ona na tym, że reguły rządzące rzeczywistością potoczną są odmienne od reguł postulowanych: codzienne doświadczenie twórcy wyobrażenia nie pokrywa się z rzeczywistością postulowaną, jest nierealizowalne. Utopijną jest więc taka świadomość, która w przeżywaniu, myśleniu i działaniu orientuje się na czynniki, których

---

<sup>244</sup> J. Szacki., *Spotkania z utopią*, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2000, s. 24.

<sup>245</sup> A. Lekka-Kowalik., *Myślenie utopijne w nauce, o nauce i dzięki nauce*, [w:] „Ethos” (Wobec utopii) 107(2014), 118.

rzeczywistość nie zawiera. Utopijną nazywamy więc taką „transcendentną wobec rzeczywistości” orientację, która – przechodząc do działania – jednocześnie, częściowo lub całkowicie rozsądza istniejący w danym czasie porządek bytu”<sup>246</sup>. Utopia jest związana z funkcją jej komponentów fikcyjnych, odmienną od funkcji fikcji mitycznej. Komponenty te służą do przedstawienia nomosu alternatywnego względem istniejącego, przy czym nomosy te przeciwstawiane są sobie w ten sposób, że nie mogą stanowić elementów jednego kontinuum. Utopie konstruuje fikcyjne struktury wiarygodności dla nomosu postulowanego. Jego stabilność opiera się bowiem na istnieniu wiedzy pozostającej w sprzeczności z doświadczeniem potocznym. Nomos utopijny jest z racji stopnia swojej fikcyjności niemożliwy, jego opisanie ma jednak wprowadzić zmiany w nomosie istniejącym<sup>247</sup>.

Tęsknota za lepszym światem stale towarzyszyła człowiekowi. Orientacja człowieka na utopie renesansu i w czasach późniejszych, aż do początku XX wieku. Świadomość utopijna nie zgadza się na zasady obowiązujące w istniejącym świecie, które przeradzają się w jakąś formę działania rozsądzającego istniejący porządek społeczny<sup>248</sup>. Twórcą terminu „utopia” jest Thomas More, który w „Prawdziwie złotej księżeczce o najlepszym urządzeniu Rzeczypospolitej i o nowej wyspie Utopii”, wydanej w 1516 roku, opisuje idealne państwo leżące na jednej z wysp Nowego Świata<sup>249</sup>. Nazwa wyspy pochodzi od greckiego *topia*, oznaczającego miejsce oraz „u”, które można interpretować jako *eu* – *eutopia* – dobre miejsce, lub *ou* – *outopia*, „miejsce, którego nie ma”. More ironicznie „zaszył” antynomię semantyczną, wskazując, że miejsce jest albo realne, albo idealne. Tym samym, porządki rzeczywistości i utopii nie mogą istnieć jednocześnie. W „Mieście Słońca” Thomasa Campanelli, sternik z Genui, przeciwstawia realiom pracy w renesansowej Italii realia ustroju społeczeństwa Solariuszy: „W Mieście Słońca obowiązki i zajęcia nakłada się na wszystkich, tak że każdemu wypada pracować zaledwie cztery godziny dziennie; pozostały czas obywatele mogą obrócić na przyjemną naukę, dysputy, czytanie, opowiadanie, pisanie, spacer, na rozwijanie ducha i ciała, czemu się też z radością oddają. Nie wolno u nich uprawiać gier wymagających pozycji siedzącej, takich jak gra w kości, kamienie, szachy itp. Grają natomiast w piłkę, palanta, w obręcz, mocują się, rzucają oszczepem, strzelają z łuku, z rusznic, itd.”<sup>250</sup>.

---

<sup>246</sup> K. Mannheim., *Ideologia i utopia*, tłum. J. Miziński, Lublin 1992, s.159.

<sup>247</sup> M. Czeremski, J. Sadowski., *Mit i utopia*, Wydawnictwo LIBRON, Kraków 2011

<sup>248</sup> Ibidem, s. 174.

<sup>249</sup> T. More., *Utopia*. Third ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2016

<sup>250</sup> T. Campanella., *Miasto Słońca*, tłum. L. Brandwajn, R. Brandwajn, Warszawa 1994, s. 46–47.



Utopia jako jeden z wielu gatunków, obok uchronii, metatopii i allotopii, jest zaliczana do ogólnie rozumianej literatury fikcji. Możemy traktować ją jako narrację o wyprawie z rzeczywistego, aktualnego i faktycznego świata do nierzeczywistości – możliwej, kontrfaktycznej, zbudowanej jako idealne lekarstwo na nieidealną rzeczywistość<sup>251</sup>. To ćwiczenie z wyobraźni, zawierające wizje światów alternatywnych, bez jasnego określenia stopnia możliwości ich realizacji, służy jako przypomnienie, że świat nie musi być taki, jaki jest<sup>252</sup>. Utopia przypomina o tym, że istnieją inne możliwe światy, w których moglibyśmy żyć – miejsca, w których nikt nie jest biedny ani uciskany i każdy może powiedzieć, co mu się podoba, gdzie nie musimy ciężko pracować, jesteśmy potężni i nie musimy się nikogo i niczego bać, gdzie życie jest przyjemnością, nie ma cierpienia, choroby ani śmierci. Wyróżnić możemy utopię pozytywną, zwaną eutopią, czyli „krajem szczęśliwą i błogosławioną”, jak i utopię negatywną, określaną jako dystopia, czyli „kraj nieszczęśliwy” lub jako antyutopia, czyli „utopia parodystyczna”. Utopie to zeksternalizowane i zobiektywizowane projekty alternatywnych światów, oddziałujące zwrotnie na społeczność, która powołała je do życia. Zgodnie z dokonaną przez Szackiego klasyfikacją, w odróżnieniu od utopii eskapistycznych, oznaczających marzenia o lepszym świecie, które nie pociągają za sobą żadnego nakazu walki o ów świat, typ utopii heroiczych odnosi się do marzeń połączonych z programem i nakazem działania<sup>253</sup>.

Technika, i nauka, od zawsze pobudzała umysły utopistów, by w XX wieku przeniknąć do prawie wszystkich sfer ludzkiego życia i przestrzeni kulturowych. Nowe możliwości technologiczne związane z rozwojem społeczności ludzkich zawsze prowokowały do namysłu nad najlepszym możliwym modelem rozwoju. Utopijne marzenia pierwszych transhumanistów stymulowały postęp społeczny, naukowy i technologiczny. Formułowana przez More'a koncepcja ekstropii stanowi, że dokonujący się rozwój oraz postęp będą przebiegać w sposób nieskończony. Również Bostrom wskazuje, że „Transhumanisci nie szukają utopii, lecz „wiecznego” postępu – nigdy niekończącego się ruchu w stronę wciąż oddalającego się celu ekstropii. Jeśli projekt transhumanistyczny powiedzie się, możemy wyzbyć się problemów, które trapią

---

<sup>251</sup> K. Maj., *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej*, [w:] „Ruch Literacki”, 2014, Z. 2 (323), s. 162.

<sup>252</sup> K. Maj., *Utopia, czyli tam i z powrotem. O założeniach narracji eu- i dystopijnych*, [w:] „WIELOGŁOS” 2014, 3/2014, nr 21, s. 39.

<sup>253</sup> J. Szacki., *Spotkania z utopią*, Warszawa 2000, s. 56-57.

współczesną ludzkość. Nie można jednak zakładać, że przyszłe życie będzie wolne od ryzyka, niebezpieczeństw, konfliktów oraz borykania się z problemami”<sup>254</sup>.

Ekstropianizm jest wiarą w progres umożliwiającą przejście do stanu wyższego oraz osiągnięcie wiecznego raju, jednak stawia on sobie za cel postęp bez końca. Pod pojęciem tym nie kryje się dążenie do konkretnego punktu w dziejach, lecz wieczny proces, przez Kevina Kelly’ego określany mianem protopii<sup>255</sup>. Model protopijny, w przeciwieństwie do utopii, zakłada ciągły postęp - ulepszanie bez końca. Dla transhumanistów ciało i tożsamość umieszczane są w modelu protopijnym (ang. *progress, utopia*) - nie są stałe, lecz dążąc do niezdefiniowanej doskonałości podlegają metamorfozom, wyłaniają się, „istoczą” a człowiek skazany jest na trud i szereg ryzyk, towarzyszących szansom płynącym z przemiany.

Transhumanizm ściśle podąża za utopijną tradycją rozwijającą się przez protonaukowe aspiracje alchemii po współczesną naukę. Fikcja w utopii może być wytwarzana za pomocą tych samych mechanizmów, co fikcja mityczna. Transhumaniści, koncentrując się na ulepszeniu człowieka, przenoszą utopię z idealnego „państwowego organizmu” na postludzkie ciało. Zarówno mit, jak i utopia, posługują się fikcją, lecz czynią to nie tylko w odmiennych, ale wręcz w przeciwstawnych celach. Podczas gdy klasyczne utopie społeczne nie próbowały radykalnie zmienić ludzkiej kondycji, transhumanistyczna utopia technologiczna skupia się na niwelowaniu mankamentów cielesności, uwolnieniu ludzi od negatywnych doznań – uzdrawianiu, usprawnianiu i rozszerzaniu możliwości ciała. Tezę o drugorzędym znaczeniu treści prezentowanych w utopiach potwierdzają także spostrzeżenia Szackiego: „Nie ma takich poglądów, które byłyby utopijne same w sobie, niezależnie od tego, w jakich warunkach są głoszone. Z drugiej strony wszelka głębsza zmiana społecznej sytuacji pociąga za sobą zmierzch dawnych utopii lub nawet przekształcenie się ich w konserwatywne i reformistyczne ideologie. Idea „wolności, równości, braterstwa” była utopią w dobie Wielkiej Rewolucji, ale nie jest nią we Francji, gdzie napis taki widnieje nad bramą każdego więzienia”<sup>256</sup>.

W *Spotkaniach z utopią* Jerzy Szacki dzieli utopie na eskapistyczne i heroiczne ze względu na odmienne duchowe potrzeby, które zaspokajają<sup>257</sup>. O ile te pierwsze, tworząc

---

<sup>254</sup> N. Bostrom., *Why I Want to Be a Posthuman When I Grow Up*, [w:] M. More, N. Vita-More (eds.), *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell, 2013, s. 23.

<sup>255</sup> K. Kelly., *Nieuniknione. Jak inteligentne technologie zmienią naszą przyszłość*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2017, s. 26.

<sup>256</sup> J. Szacki., *Spotkania z utopią*, Warszawa 2000, s. 45.

<sup>257</sup> Ibidem, s. 42.

mentalny azyl, umożliwiając wycofanie się ze świata, o tyle drugie dostarczają środków, dzięki którym rzeczywistość ma zostać zmieniona. W takim ujęciu zakorzeniony w naukowych osiągnięciach transhumanizm, wieszczący świat bez chorób i cierpienia, dzięki technologicznemu zaawansowaniu, staje się utopią, tym bardziej heroiczną, że wyrażającą najbardziej paradoksalne pragnienie ludzkości – radykalną zmianę własnej natury, przekroczenie granic człowieczeństwa, transgresję w inny rodzaj egzystencji.

Transhumanizm jako radykalny prąd filozoficzno-kulturowy produkuje wizję szczęśliwego świata zdrowia i wiecznej młodości, którą czerpie z szeregu literackich i filozoficznych pierwowzorów. Dzięki wielopokoleniowym wysiłkom dzisiejsza technologia pozwala na ingerencję w niegdyś niemożliwe do zmiany biologiczne wyposażenie człowieka, a utopijna emancypacja z cielesności stała się podstawą samookreślenia analizowanego prądu kulturowego. Kompromitacja utopii socjalistycznej i komunizmu oraz doświadczenia wojen światowych pokazały, że wizja dobrobytu bez chorób i cierpienia zawodzi w momencie prób wdrażania niosących powszechną nadzieję haseł. Być może z tych właśnie względów w miejsce pojęcia „utopia” Max More wprowadził termin „extropia”, określający stan nieskończonego postępu, niepozbawionego wad, rozumianego jako przeciwieństwo utopii – świata idealnego i skończonego. Nie zmienia to faktu, że obecnie mamy do czynienia z tzw. „głodem utopii”, a transhumanistyczne scenariusze stały się *fabula grata*. Zwiastując nową jakość ludzkiej egzystencji przez ścisłe zespolenie człowieka z technologicznymi wytworami nauki, wizje tego typu są konkretyzacją pragnień dotyczących przejścia przez *homo sapiens* kontroli nad własną ewolucją. Niezależnie, czy postczłowiek funkcjonować ma jako istota biologiczna zespolona z zaawansowaną techniką, czy bezcielesny program komputerowy, kardynalna dla ruchu jest chęć kontynuacji i przyspieszenia ewolucji inteligentnego życia poza jego obecną ludzką formą i ludzkimi ograniczeniami. Człowiek w swej obecnej biologicznej formie traktowany jest jako środek do osiągnięcia „wyższego celu”, jakim jest nowa, lepsza pod każdym względem forma bytu, mimo że jej przyszły kształt i potencjalne możliwości nie są dziś znane i możliwe do szczegółowego opisanie. Transhumanistyczne imaginarium projektuje też wolność i sprawiedliwy dostęp do technologii, nikogo nie wykluczając. Oparty na naukowych odkryciach projekt niesie więc „dobrą nowinę” dla każdego ciała. W ciekawy sposób koresponduje to z intuicjami wyrażanymi przez Zygmunta Baumana, który twierdzi, że utopia została sprywatyzowana i przeobraziła się w indywidualne *success*

story<sup>258</sup>. Aktywna utopia, według socjologa, to zbiór przeświadczeń i postulatów, pozwalających na niekończącą się korektę świata społecznego, w którym żyjemy. Trudno nie zgodzić się z Baumanem, że żyjemy w świecie, który promuje wizję człowieka jako jednostki przebojowej, kreatywnej, dążącej do sukcesu<sup>259</sup>. Należy dodać, że niechętnie myślimy i mówimy o starości, niepełnosprawności czy chorobach. Transhumanizm produkuje wizję, która idealnie pasuje do praktyk współczesności i pragnienia szczęścia, zdrowia i wiecznej młodości. Kierunek postulowanych zmian podyktowany jest uniwersalnymi marzeniami, jakie od wieków nawiedzały ludzką wyobraźnię – marzeniami o atrakcyjności, wolności od bólu i nieśmiertelności. Przypadłości ludzkiej kondycji nie tylko są źródłem cierpienia lecz nie służą też naszej produktywności, zdecydowanie zmniejszając przyjemność czerpaną z bogactwa czy władzy. Dlatego ciało, będące przestrzenią indywidualnej troski i zabiegów, stało się lokum dla transhumanistycznej utopii.

## 2.4. Impuls metafizyczny. Dualizm ciała i umysłu

*Jestem pewna, że zaplanował mnie, niczym kolejną inkluzję Gnosis i równocześnie jestem pewna, że mnie kocha. Ale pomyśl, czy mnie zaplanował czy nie... jakie to ma znaczenie? Żyję, jestem, jaka jestem; myślę, jak myślę, czuję, jak czuję. To, co mnie poprzedzało, powody, dla których zaistniałam – to wszystko jest poza mną, nie ma znaczenia. Naprawdę. (...) Niech cię to nie pożre. Nie czyń go swoim bogiem<sup>260</sup>.*

Jacek Dukaj

Ludzie zawsze z zaciekawieniem słuchali opowieści o sobie samych i funkcjonowaniu Wszechświata, który zamieszkują. Koncepcje przekroczenia ludzkiej natury pojawiają się w pierwszych pisemnych przekazach, a wyjście poza to, co ludzkie, miało wymiar mistyczny i religijny, miało być możliwe dzięki boskiej woli bądź poprzez skierowanie ku absolutowi. Św. Augustyn dokonuje podziału pomiędzy tym, co cielesne i tym, co duchowe. Twierdzi, że ciało jest podrzędne wobec duszy i bez niej nie jest w

---

<sup>258</sup> Z. Bauman., *Konsumowanie życia*, tłum. Monika Wyrwas-Wisniewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009

<sup>259</sup> Należy podkreślić, że Bauman pisze o społeczeństwie rozmontowanym, tj. o społeczeństwie ludzi rozerotyzowanych, ale pozbawionych miłości, ludzi pracujących, ale pozbawionych miejsc pracy, ludzi poszukujących bezpieczeństwa, ale stale przerażonych, ludzi mających dostęp do wiedzy, ale żyjących w niepewności, ludzi pragnących bogactwa i celebrujących bogaczy, ale doświadczających biedy, ludzi, którym wydaje się, że jeszcze coś tworzą, ale już dawno temu zostali przekształceni w konsumentów. Zob: S. Wróbel., *Gdy myślę „Zygmunt Bauman”*, „Kultura Liberalna” nr 425, (9), 2017

<sup>260</sup> J. Dukaj., *Perfekcyjna niedoskonałość*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2004, s.28.

stanie istnieć. W traktacie *O porządku*, określając ciało jako więzienie duszy, wyraźnie nawiązuje do Platona<sup>261</sup>. Podkreśla jednak, że ciało zostało nam dane od Boga, jest więc ontologicznym dobrem. Pierwsze znane nam wzmianki o przekraczaniu ludzkiej natury nie miały więc charakteru naturalistycznego. Były to przekroczenia rozumiane eschatologicznie, wskazujące na bliską relację z Bogiem, udzielającym swej łaski, na którą wskazuje Dante Alighieri w *Boskiej komedii*, pisząc: *Trasumanar significar per verba non si poria; però l'essempro basti a cui esperienza grazia serba*<sup>262</sup>. Termin „transcendencja” pochodzi z połączenia przedrostka *trans* (łac. przez) lub *transcendere* (łac. przekraczać) oraz *humanus* (łac. człowiek) i odnosi się do tego, co niepoznawalne (niepojmwalne), tajemnicze i nadprzyrodzone. Słownikowym znaczeniem terminu transcendencja jest: przekraczanie, wznoszenie się, podnoszenie się ponad lub poza ograniczenia - wyniesienie tego, co immanentne, naturalne, ziemskie, zwyczajne, ludzkie ku temu, co transcendentne, nadnaturalne, nadzwyczajne i Boże. Drugim znaczeniem jest: „bycie transcendowanym do”, odnoszenie się do celu lub przedmiotu transcendowania. Stąd transcendencja może wskazywać albo na proces przekraczania, albo na cel tego procesu<sup>263</sup>. Pojęcie transcendencji jest ściśle związane z metafizyczną koncepcją, która w sposób jakościowy oddziela sferę profanum – jako immanentną rzeczywistość „bytów” – od sfery sacrum, czyli transcendentnego „aktu bycia”. Za Rudolfem Otto warto zauważyć, że do doświadczenia transcendencji przynależą „uczucia zależności stworzenia” (*Kreaturgefühl*) oraz uznania „całkowitej wyższości” Stwórcy wobec stworzenia, immanencji<sup>264</sup>. Wyższość owa polega na tym, iż to, co transcendentne, nie jest „najwyższym bytem”, lecz samym byciem, które jest nieredukowalnym fundamentem wszelkiego bytu. Transcendencja rozumiana jako przekroczenie samego siebie i „nie tylko sporadycznie, jedna osoba w jeden sposób, druga w inny, ale jako całość, lecz jako ludzkość” pojawia się w pismach Juliana Huxleya postulującego

---

<sup>261</sup> S. Kowalczyk., *Ciało człowieka w refleksji filozoficznej*, Lublin 2009, s.44.

<sup>262</sup> „Onej przemiany nadludzkiej nie zdoła wyrazić nasze marne ziemskie słowo, lecz ten ją pojmie, kogo łaska woła” D. Alighieri, *Boska komedia, Niebo, Pieśń I*, wersety 70-72, przeł. A. Świdorska, Wydawnictwo „Antyk”, Kęty 2001. W podobnym rozumieniu Thomas Stearns Eliot wykorzystuje termin „transhumanizowany” (*transhumanized*) w swojej sztuce *The Cocktail Party* z 1950 roku. T. S. Eliot, *Cocktail Party*, tłum. W. Juszcak, Universitas, Kraków 1999, s. 171.

<sup>263</sup> Zob. *Transcendencja*, [w:] A. Podsiad., *Słownik terminów i pojęć filozoficznych*, Warszawa 2000, s. 896.

<sup>264</sup> R. Otto., *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, tłum. B. Kupis. Warszawa: Wydawnictwo KR, 1999, s. 26.

świadome uczestnictwo w procesie ewolucji <sup>265</sup>. Tak jak jego oświeceniowi, pozytywistyczni i darwinistyczni protoplaści faworyzowali świecką wizję świata, tak i współcześni teoretycy oraz aktywiści transhumanizmu mają stosunek ambiwalentny lub wrogi względem religii. Jak zauważa Jacques Ellul „kiedy tylko pojawi się techniczna akceleracja, wraz z nią pojawi się mistyka”<sup>266</sup>. Dynamiczna wizja świata skupiająca się na idei postępu i przeświadczenie o celowości ewolucji z inteligencją rozumianą jako siła wciąż doskonaląca się w ramach tego procesu sprawia, że z ontologicznego punktu widzenia transhumanizm jest naturalistyczny.

Zauważmy, że w książce *Religion without revelation* Julian Huxley zaproponował sekularny humanizm, wskazując, że ostatnie dwa wieki przyzwyczyły społeczeństwa Zachodu do myśli oświeceniowej, charakteryzującej się racjonalizacją, sekularyzacją, kultem postępu naukowo-technicznego oraz naukowym tłumaczeniem świata bez odwoływania się metafizyki<sup>267</sup>. Myśliciel wskazywał, że ludzie współcześni są mniej religijni niż dawniej oraz że pod wpływem oświeceniowego kierunku zmian religia będzie stopniowo odgrywać coraz mniejszą rolę. Z transhumanistycznego punktu widzenia religie stanowią systemy narracyjne, które na poziomie symbolicznym wyrażają ludzką tęsknotę za ostatecznym przewyciężeniem stanu zwierzęcego. Transhumanizm ma być zwieńczeniem tej tęsknoty, ponieważ zamiast odnosić się do sfery transcendencji na poziomie symbolicznym, technologia umożliwia człowiekowi uczynienie ontologicznego skoku od immanencji do transcendencji. Inspirowani filozofią Nietzschego transhumaniści deklarują bezwzględną rezygnację z platońsko-chrześcijańskiej metafizyki – poglądu głoszącego, iż obok sfery wciąż zmieniających się zjawisk, istnieje ontologicznie bardziej doniosła, pierwotna, niezmienna oraz w swojej istocie absolutna rzeczywistość Boga <sup>268</sup>. Nietzscheńska filozofia życia odrzuca monoteistyczno-logocentryczną ideę bycia jako wiecznej substancji wszelkiego bytu (*Sein*) na rzecz procesualno-materialistycznego światopoglądu nieustającego „stawania się” (*Werden*)<sup>269</sup>.

---

<sup>265</sup> J. Huxley., *Transhumanizm*, tłum. M. Soniewicka, „Ethics in Progress” Vol. 6 (2015). No. 1. s.18. Artykuł ukazał się pierwotnie w książce: J. Huxley., *New Bottles for New Wine*, London: Chatto & Windus, 1957, 13-17.

<sup>266</sup> J. Ellul., *The Technological Society*, Alfred A. Knopf, New York 1964, s. 422; S. Breuer, *Technika i nauka jako hierofania*, [w:] *Kultura techniki: studia i szkice*, Poznań 2001, s. 497.

<sup>267</sup> J. Huxley., *Religion Without Revelation*, Mentor Book, New York 1957

<sup>268</sup> S. L. Sorgner., *Nietzsche, the Overhuman, and Transhumanism*, „Journal of Evolution and Technology”, 20(1), 2009, s. 29–34.

<sup>269</sup> D. Henke., *Gott und Grammatik: Nietzsches Kritik der Religion*, Pfullingen: Günther Neske, 1981, s. 40.

Max More do czynników hamujących rozwój człowieka zalicza religie, które nakazują utrzymywać *status quo* w obliczu przeciwnych faktów; które odrzucają racjonalizm i pragmatyzm, negują indywidualne poznanie i wstrzymują naukowe poszukiwania. „Nigdy więcej Bogów, nigdy więcej wiary, nigdy więcej bojaźliwego hamowania. Pozwólmy sobie na detonację starych form, ignorancji, słabości i śmiertelności. Przyszłość jest nasza”<sup>270</sup>. Religie postulujące zaświatowe zbawienie prowadzą według transhumanisty do pesymistycznego odbioru rzeczywistości i braku upatrywania nadziei w życiu doczesnym. Autor nie neguje jednak szeregu funkcji społecznych, spełnianych przez zinstytucjonalizowaną wiarę, z których wymienia: 1) przednaukowe (będące pochodną niewystarczającej wiedzy i narzędzi poznawczych) wyjaśnianie ludziom niezrozumiałych zjawisk jako ingerencji sił będących ponad człowiekiem; 2) dostarczanie sposobów radzenia sobie z niepewnością i śmiercią (ludzie obawiają się niepewnej przyszłości, szczególnie przeraża ich smutny fakt nieuchronnej śmierci, w związku z czym łatwo poddają się emocjonalnemu przekonaniu o konieczności wiary w siły nadprzyrodzone); 3) dostarczanie źródła znaczeń i emocji (ponieważ ludzie dla spokoju psychicznego potrzebują metafizycznego nadania życiu sensu); 4) sprawowanie kontroli i utrzymywanie autorytetu władzy dzięki uznaniu społecznemu, że pochodzi ona od Boga (religia dobrze spełnia te rolę dając poczucie bezpieczeństwa zapewniając o nagrodzie jeżeli przestrzega się ustalonych zasad)<sup>271</sup>.

Badacz, David Gelles, określa transhumanizm jako fuzję nauki, wiary i filozofii<sup>272</sup>. Jego tezę popiera Michał Klichowski, który twierdzi, że upatrując za cel postęp bez końca, transhumanizm stawia się w pozycji podobnej do religii, popularyzując wiarę w progres umożliwiający przejście do stanu wyższego oraz osiągnięcie wiecznego raj<sup>273</sup>. Ideał ciągłego ulepszania jest bliski transcendentnym dążeniom do doskonałości. Mimo deklarowanych naturalistycznych i oświeceniowych inspiracji, nie sposób nie dostrzec w koncepcjach transhumanistycznych pierwiastka duchowego, który był eksponowany w dwóch bardzo istotnych nurtach, będących bezpośrednimi poprzednikami ideowymi transhumanizmu, tj. rosyjskim kosmizmie, rozwijanym na przełomie XIX i XX wieku

---

<sup>270</sup> M. More., *Transhumanism. Towards a Futurist Philosophy*, 1990, <https://web.archive.org/web/20051029125153/http://www.maxmore.com:80/transhum.htm> [dostęp: 2.3.2021]

<sup>271</sup> Ibidem

<sup>272</sup> D. Gelles., *Immortality 2.0*, *The Futurist*, 43 (1), 2009, s. 34.

<sup>273</sup> M. Klichowski., *Narodziny cyborgizacji. Nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji*. Wydawnictwo Naukowe UAM 2014

przez Nikołaja Fiodorowa i Konstantina Ciołkowskiego oraz koncepcji ewolucjonizmu chrześcijańskiego autorstwa Pierre'a Teilharda de Chardin<sup>274</sup>.

Założony w 2013 roku w Hollywood na Florydzie *Church of Perpetual Life* (Kościół Wiecznego Życia) skupia się wokół idei wydłużania ludzkiego życia, a przede wszystkim wokół nieśmiertelności, a główna prawda wiary wywodzi się z pism Nikołaja Fiodorowa, który dla wyznawców jest figurą proroka technologicznego i moralnego postępu. Kościół głosi, że nieskończone i zdrowe życie jest nie tylko pożądane i osiągalne, ale stanowi przeznaczenie ludzkości. Comiesięczne, kilkugodzinne ceremonie składają się z części artystycznej, dyskusyjnej, gastronomicznej i wykładowej, podczas której przemawiają zaproszeni naukowcy i propagatorzy transhumanizmu<sup>275</sup>. Zauważmy, że postulowana przez Fiodorowa kolonizacja kosmosu uzasadniana jest dziś m.in. koniecznością wytworzenia transhumanistycznych technologii potrzebnych do modyfikacji człowieka a w rolę techno-proroków i zbawców ludzkości chętnie wchodzi „przedsiębiorcy kosmiczni”, tacy jak miliarderzy Jeff Bezos i Elon Musk, upatrujący w kolonizacji Układu Słonecznego szansę na przetrwanie ludzkości na wypadek kataklizmu kosmicznego czy katastrofy klimatycznej<sup>276</sup>. W pracy *The Great Transition* Russell Blackford przywołuje od dawna obecne w historii spory między entuzjastami zmiany, którzy pragną kontrolować naturę, a tymi, którzy chcą w niej trwać, podkreślając jednocześnie, że w transhumanizmie ewolucje traktuje się w specyficzny sposób<sup>277</sup>. Choć założone w 1998 r. *World Transhumanist Association* (WTA), obecnie funkcjonujące pod

---

<sup>274</sup> W oparciu o religijne idee Pierre'a Teilharda de Chardin, Frank Tipler rozważał temat Punktu Omega, którego używa do opisanego stanu kosmologicznego w odległej przyszłości czasowej wszechświata. Tipler stwierdza, że z zasobami obliczeniowymi dążącymi do nieskończoności, społeczeństwo w dalekiej przyszłości będzie w stanie wskrzeszać zmarłych poprzez emulację alternatywnych wszechświatów.; por. F. Tipler, *The Physics of Immortality*, Anchor, New York 1997

<sup>275</sup> Gościli tam między innymi Aubrey de Grey oraz znany ze swoich antyreligijnych poglądów Zoltan Istvan, który w 2016 roku kandydował z ramienia Partii Transhumanistów Amerykańskich na prezydenta USA i który chwali *The Church of Perpetual Life* za szerzenie transhumanistycznych idei wśród osób wierzących oraz za łączenie duchowości i wspólnoty z „solidnymi badaniami naukowymi”. Członkowie Kościoła podejmują różne wspólne inicjatywy, na przykład coroczne „wspomnienie tych, którzy mogą zmartwychwstać” (ang. *Remembrance of the Resurrectables*). Odbywa się ono w klinice krionicznej, gdzie ze świeczkami w dłoniach, w nastroju zadumy, wierni wspominają zamrożonych obok pacjentów. Por: G. Volpicelli, *The Transhumanist Church That Has Faith in Technology*, 2014 [w:] „Motherboard”, [https://motherboard.vice.com/en\\_us/article/jp5bgb/the-transhumanist-church-that-has-faith-in-technology](https://motherboard.vice.com/en_us/article/jp5bgb/the-transhumanist-church-that-has-faith-in-technology), [dostęp 10.10.2021]

<sup>276</sup> Max Dublin wskazuje na wiele nieudanych prognoz postępu technologicznego w przeszłości, podkreślając, że współczesne prognozy futurystyczne również okażą się chybione. Krytykując sejentyzm, porównuje transhumanizm do kultów millenarystycznych i doktryn marksistowskich.; zob: M. Dublin, *Futurehype: The Tyranny of Prophecy*, Dutton Books, New York 1992

<sup>277</sup> R. Blackford., *The Great Transition*, w: *The Transhumanism Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, red. M. More, N. Vita-More, Chichester 2013, s. 324-326.



nazwą *Humanity+* stara się uciec przed wizerunkiem ruchu naukowych fantastów, prezentując swoje koncepcje jako obiektywny wyraz postępu technologicznego, to odrzucająca wiarę w istnienie sfery nadprzyrodzonej, opierająca się na rozumie, nauce i postępie, filozofia jest tylko pozornie niereligijnym systemem przekonań. Zastępując niegdysiejszych magów i alchemików, deklarujący scjentyzm racjoniści szukają, postulowanej przez Juliana Huxley'a ziemskiej transcendencji. Wierzą, że gatunek ludzki osiągnie nową odmianę egzystencji, odmienną od naszej. Gdy to się stanie, będzie to wreszcie świadomym spełnieniem prawdziwego przeznaczenia ludzkości – doskonalenia się i przekroczenia własnej kondycji.

Choć transhumanisci akceptują filozoficzne założenia naturalizmu ontologicznego, jak: materialistyczna ontologia procesualna, deskryptywna koncepcja osoby, antyesencjalizm, wyrażające się w odrzuceniu istotowych właściwości natury ludzkiej, w ostatnich dekadach pojawiły się również religijne odłamy organizacji *Humanity+*. Wśród nich prym wiedzie Stowarzyszenie Mormońskich Transhumanistów (*MTA-Mormon Transhumanist Association*), powstałe w 2006 roku. Na stronie internetowej stowarzyszenia czytamy, że „Transhumanizm mormoński łączy przekonanie o tym, że ludzie powinni stać się bogami, z transhumanistyczną ideą etycznego użycia nauki i technologii w celu poprawy ludzkiej kondycji aż do osiągnięcia stanu postludzkości. Powinniśmy w etyczny sposób używać naszych zasobów, w tym religii, nauki i technologii, w celu doskonalenia siebie i świata, aż sami staniemy się Bogami”<sup>278</sup>. Praktyczni Mormoni zgromadzili dane o dwóch miliardach ludzi, które przechowują w ogromnej podziemnej bibliotece pod skalistym dnem Little Cottonwood Canyon w stanie Utah. Zweryfikowane informacje składane są na mikrofilmach i nośnikach elektronicznych w celach przyszłego zbawienia<sup>279</sup>. Potężną organizacją jest również Stowarzyszenie Chrześcijańskich Transhumanistów (*Christian Transhumanist Association*)<sup>280</sup>, którego deklaracja ideowa stanowi, m.in:

1. „Wierzimy, że misja Boża obejmuje przemianę i odnowę stworzenia, w tym ludzkości, i że jesteśmy powołani przez Chrystusa do uczestnictwa w tej misji: pracując przeciwko chorobom, głodowi, uciskowi, niesprawiedliwości i śmierci.

---

<sup>278</sup> *Mormon Transhumanist Association*, <https://transfigurism.org/>, [dostęp 10.6.2021]

<sup>279</sup> A. Szczeklik., *Nieśmiertelność. Prometejski sen medycyny*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2012, s.58.

<sup>280</sup> *Christian Transhumanist Association*, <https://www.christiantranshumanism.org> [dostęp 10.6.2021]

2. Dążymy do wzrostu i postępu w każdym wymiarze naszego człowieczeństwa: duchowym, fizycznym, emocjonalnym, umysłowym i na wszystkich poziomach: jednostki, wspólnoty, społeczeństwa, świata.
3. Uznajemy naukę i technologię za namacalny wyraz naszego, danego nam przez Boga, impulsu do badania i odkrywania oraz za naturalny rezultat bycia stworzonym na obraz Boga.
4. Wierzimy, że celowe korzystanie z technologii, w połączeniu z naśladowaniem Chrystusa, może uzdolnić nas do wzrastania w naszej tożsamości jako ludzi stworzonych na obraz Boga”<sup>281</sup>.

W buddyjskim transhumanizmie za cel moralny uznaje się likwidację wszelkiego cierpienia u istot zdolnych je odczuwać. Jego realizację nie tylko mają umożliwiać buddyjskie zalecenia, lecz również rozwiązania technologiczne, usprawniające praktyki medytacyjne i kontemplacyjne, oraz możliwość przenoszenia się do światów wirtualnych<sup>282</sup>. James Hughes, jeden z czołowych transhumanistów, były mnich buddyjski i obecny kierownik *Institute for Ethics and Emerging Technologies*, realizuje program *Cyborg Buddha Project*, dotyczący wpływu neurobiologii i neurotechnologii na poziom szczęśliwości, duchowości, wolności poznawczej, moralnych zachowań, oraz eksploracji stanów medytacji i stanów ekstatycznych<sup>283</sup>.

W słynnej książce „Etyka protestancka a duch kapitalizmu” Max Weber łączy perspektywę socjologii gospodarczej i socjologii religii<sup>284</sup>. Zastanawiając się nad źródłami kapitalizmu i nowoczesnego społeczeństwa, wskazuje przede wszystkim na splot etyki protestanckiej oraz postępu w nauce i technologii. Według badacza kluczowa dla sekularyzacji była industrializacja gospodarki, reformacja z jej postulatami oddzielenia sfery religijnej od świeckiej oraz nowymi wartościami, między innymi pochwałą pomnażania dóbr. Kombinację tych czynników określa wspólnym mianem „odczarowania świata”, które oznacza nieodwracalną tendencję postępującej racjonalizacji, wiodącą do patrzenia na świat jako rządzący się własnymi związkami przyczynowymi. W ramach „odczarowania świata” społeczeństwa porzucają magiczne i

---

<sup>281</sup> Spojrzenie na transhumanizm jako zjawisko „wiary bez Boga” i religii scjentystycznej, w kontekście powstawania wariantów mormońskich i chrześcijańskich instytucji transhumanistycznych., por. M. Garbowski., *Transhumanizm – projekt naturalistycznego Boga*, „AVANT-PLUS 10 ZF/2011”, red. B. Brzostek, T. Górny, Ośrodek Badań Filozoficznych, Toruń 2012, s. 181-189.

<sup>282</sup> M. LaTorra., *What Is Buddhist Transhumanism?*, [w:] „Theology and Science”, nr 13(2), 219-229, 2015

<sup>283</sup> *Cyborg Buddha Project*,

<https://futurethinkers.org/cyborg-buddha-james-hughes-transhuman-enlightenment/>, [dostęp 10.6.2021]

<sup>284</sup> M. Weber., *Etyka protestancka i duch kapitalizmu*, tłum. D. Lachowska, WUW, Warszawa 2011

mistyczne postrzeganie rzeczywistości i ewoluują od wyznawania politeizmu, poprzez monoteizm, w kierunku ostatecznej sekularyzacji. Weberowskie „odczarowanie” jest zbieżne z tym, co w drugiej połowie XX wieku będzie nazywane tezą sekularyzacyjną. Teza ta, sformułowana i upowszechniana między innymi przez Comte’a, Durkheima czy Webera (a także Marksa, Freuda i wielu innych), stała się motywem przewodnim socjologii w religii XX wieku. Popierany przez wielu naukowców z dziedziny nauk społecznych paradygmat głosił, że religia jest nieuchronnie skazana na zagładę. Jednak według znawców zagadnienia „Paradygmat ten, oparty na tezie sekularyzacyjnej, był wyrazem swoistego darwinizmu w odniesieniu do zjawisk religijnych w społeczeństwach”<sup>285</sup>. Społeczno-strukturalny wymiar sekularyzacji odnosi się do wycofywania się Kościoła z obszarów, które tradycyjnie podlegały jego kontroli i wpływowi, zarówno w aspekcie materialnym, jak i formacyjnym, ogarnia całość życia kulturalnego i twórczego, i może być obserwowana na przykładzie zanikania religijnych treści w sztuce, filozofii, literaturze oraz w rozwoju nauki jako autonomicznej, zupełnie świeckiej wizji świata. Prowadzi to do desakralizacji świadomości jednostek i możliwość wyboru „religijnej oferty”, ze względu na indywidualne preferencje<sup>286</sup>. W książce *The Desecularization of the World*, Peter Berger nadał temu zjawisku nazwę „desekularyzacji”<sup>287</sup>. Podobnie Thomas Luckmann przyznaje, że religijność instytucjonalna jest obecnie w regresie, ale nie świadczy to o tym, że człowiek staje się mniej religijny, a w jego życiu *sacrum* odgrywa mniejszą rolę, lecz jedynie o tym, że funkcje religijne spełniane są coraz częściej przez wartości, obszary i struktury uznawane do tej pory za świeckie<sup>288</sup>. Uważam, że kryptoreligijny transhumanizm, postulujący emancypację człowieka, dzięki technice sprzeciwia się otwarciu metafizyce, jednocześnie zwiastując realizację religijnych obietnic<sup>289</sup>. John L. Schellenberg, autor idei „czasu głębokiego” przyszłości, wychodzi z założenia, że teorię ewolucji można pogodzić z wierzeniami a religia przyszłości powinna mieć charakter sceptyczny i zawierać jak najmniej twierdzeń o otaczającej nas rzeczywistości. Pisze: „Idea wczesnych

---

<sup>285</sup> T. Sobierajski., *Racjonalność i religia. O nowym paradygmacie w socjologii religii*, Warszawa 2012, s. 11.

<sup>286</sup> P. Berger., *A Rumor of Angels: Modern Society and the Rediscovery of the Supernatural*, New York 1969

<sup>287</sup> P. Berger., *Secularism in retreat*, „The National Interest”, nr 46, 1996; P. Berger, *Desecularization*, 2015 [w:] „The American Interest”, <https://www.the-american-interest.com/2015/05/13/desecularization/>, [dostęp:17.11.2021]

<sup>288</sup> T. Luckmann., *Niewidzialna religia. Problem religii we współczesnym społeczeństwie*, tłum. L. Bluszcz, Kraków 2011

<sup>289</sup> R. Ilnicki., *Bóg cyborgów. Technika i transcendencja*, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, Poznań 2011

kartografów, że kraniec kontynentu i Pacyfik znajdują się zaraz za Appalachami, musiała upaść, gdy odkryto Wielkie Równiny i jeszcze wyższe Góry Skaliste, leżące za nimi. Jeśli rzeczywiście dopiero rozpoczęliśmy proces dociekań intelektualnych, a czeka nas być może nawet kolejny miliard lat takich badań, to czyż nie powinniśmy uznać, że niektóre z naszych problemów da się rozwiązać za kilkaset, czy kilka tysięcy pokoleń, a nie za naszego życia, czy w przeciągu najbliższych stu lat? Czyż na niektóre z najbardziej głębokich projektów ludzkich eksploracji intelektualnych nie powinno się raczej patrzeć jako na projekty gatunku jako całości?”<sup>290</sup>. W podrozdziale zatytułowanym *Optymizm epistemiczny*, twórca koncepcji religii ewolucyjnej pisze, że sceptycyzm ewolucyjny, zrodzony w obszarze dociekań intelektualnych, jest sposobem odkrywania prawd o świecie z udziałem środków kompatybilnych z naszym obecnym „prymitywnym stanem rozwoju”. Jeśli sceptycyzm podpowiada, że pewne przekonania są dla nas niedostępne, niemożliwe w naszym miejscu w czasie, to jednocześnie zachęca do epistemicznej reorientacji. Reorientacja ta, zdaniem autora, doprowadzi nas do wielu wielkich odkryć w obszarze ludzkiej kultury. Dla Schellenberga chrześcijaństwo i islam nie spełniają warunków brzegowych sceptycyzmu ewolucyjnego i są skompromitowane za sprawą nadmiernej ambicji poznawczej, wyrażającej się w przywiązaniu do przekonań (*beliefs*) religijnych o charakterze propozycjonalnym<sup>291</sup>.

Zwróćmy uwagę, że „wiedzę” i „poznanie” oznacza też pochodzący z języka greckiego termin „gnoza”<sup>292</sup>. Ta wiedza objawieniowa, przekazywana wybranym, zdolnym do jej odbioru ma charakter ezoteryczny. Doktryny gnostyckie są formą zbawczej wiedzy zespalającej przedmiot poznania (boską naturę), poznającego i narzędzia poznania, czyli wyzwalającą gnozę<sup>293</sup>. Przeciwnieństwem „wiedzy” gnostyka

---

<sup>290</sup> John L. Schellenberg., *Religia ewolucji*, tłum. T. Sieczkowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020, s. 116.

<sup>291</sup> Przekonania religijne jako propozycje epistemicznie nie dają się obronić nie tylko dlatego, że wchodzą w z góry przegrany spór kompetencyjny z nauką. Schellenberg nakłania do porzucenia postaw propozycjonalnych, a sceptycyzm ewolucyjny uzupełnia ideą *imaginatywnej wiary nieprzekonaniowej*, definiując ją jako wiarę urzeczywistniającą się w okolicznościach, gdy człowiek nie jest przekonany, że dane twierdzenie (p) jest prawdziwe, lecz: (1) twierdzi, że byłoby dobrze, gdyby (p) było prawdziwe („postawa aprobująca”); (2) uznaje (p) za epistemicznie możliwe, że nie da się być racjonalnie przekonany o jego fałszywości; (3) dzięki wyobraźni świadomie przedstawia i obrazuje sobie świat jako taki, w którym (p) jest prawdziwe; (4) formułuje zamiar bycia kierowanym przez ten obraz w relevantnych okolicznościach, z zasady myśląc według (p). Zob: J.L. Schellenberg, *Religia ewolucji*, tłum. T. Sieczkowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020, s. 188.

<sup>292</sup> K. Rudolph., *Gnoza. Istota i historia późnoantycznej formacji religijnej*, Wydawnictwo Nomos, Kraków 2011

<sup>293</sup> Niektóre motywy gnostyckie istniały jeszcze zanim powstał gnostycyzm jako zjawisko historyczne; można je odnaleźć w hinduskich Upaniszadach, w greckiej tradycji orfickiej oraz filozoficznych systemach Pitagorasa i Empedoklesa. Z kolei gnostycyzm zainspirował (bezpośrednio lub pośrednio) inne religie i

jest zarówno niewiedza, jak wiara, ponieważ ta pozostaje powierzchowna i pozbawiona samowiedzy. Natura człowieka ciała manifestuje się przede wszystkim poprzez ból - świadectwo ułomności materii. Tymczasem z godnością bytu nie może być związany rodzaj napiętnowania przez różnorakie cielesne ułomności i zniewolenie przez materialny dyskomfort. „Wstręt do ciała prowadzi powoli do uznania go za rzecz obcą, którą trzeba jednak znosić: ciało porównuje się do „trupa”, do „grobu”, „więzienia” [...]. Ciało, narzędzie upokorzenia i cierpienia, ciągnie ducha w dół, pograża go w upokarzającym odrętwieniu, w stopniowym zapomnianiu własnej genealogii”<sup>294</sup>.

Rdzeń gnostycyzmu, jego ośrodkowy mit, to idea boskiej iskry w człowieku (gr. *pneuma* - duch), która wpadła w świat narodzin i śmierci, będący więzieniem. W sensie ontologicznym koncepcja ta opiera się na idei zstępującej ewolucji boskiego pierwiastka, czego unaocznieniem jest idea Boga-człowieka<sup>295</sup>. Człowiek, który otrzymał w darze poznanie transcendentnego rdzenia swej istoty pamiętać musi, że *gnosis* (wiedza) jest gwarantem wyzwolenia z kosmosu. Słowo *gnosis* oznacza poznanie w ezoterycznym znaczeniu. W gnostyckim postulacie zbawienia przez wiedzę, widoczne jest głębokie przekonanie, że aby wyjść poza dualizm świata, trzeba wiedzieć „więcej”. Poszczególne formy myśli gnostycznej różniły się w pojmowaniu „prawdziwego Boga”, demiurgów, archontów czy eonów jednak centralne założenie gnozy polega na zwróceniu się człowieka do własnego wnętrza w poszukiwaniu Boga lub boskości. Zbawienie dokonuje się nie dzięki ludzkiej wierze i postępowaniu ani też za sprawą działania zewnętrznych – Boga (lub bogów), lecz poprzez samego człowieka, który, pogłębiając wiedzę, rozbudza w sobie iskrę bożą, dzięki czemu stopniowo dochodzi do przebóstwienia i samozbawienia. Gnoza posiada więc antropologiczny wymiar związany z przeświadczeniem, że w człowieku przejawia się boska cząstka i demiurgiczna zdolność współkreowania świata a kwestia zbawienia, które w gnozie niejednokrotnie przechodzi w autosoteriologię. Zbawienie nie dokonuje się jednak dzięki łasce Boga.

Ray Kurzweil to amerykański informatyk, entuzjasta i kontynuator oświeceniowej idei postępu, związany ze środowiskiem Doliny Krzemowej w Kalifornii<sup>296</sup>. Ten

---

ruchy religijne, takie jak mandaizm, manicheizm, paulicjanizm, bogomilizm, kataryzm, a także wspólnoty jezydów i ismailitów. G. Quispel., *Gnoza*, tłum. B. Kita, Instytut Wydawniczy Pax 1988

<sup>294</sup> S. Hutin., *Gnostycy*, tłum. K. Demianuk, „Literatura na Świecie” 12 (197)/1987, s. 16.

<sup>295</sup> J. Prokopiuk., *Gnoza, gnostycyzm i manicheizm. Apologia pro domo sua*, [w:] „Literatura na Świecie” nr 12, 1987

<sup>296</sup> R. Kurzweil jest pionierem w dziedzinie sztucznej inteligencji polegającej na optycznym rozpoznawaniu znaków (ang. *optical character recognition* - OCR) i konstruktorem elektronicznych instrumentów muzycznych (*Kurzweil Music Systems*). Wraz z NASA i Google stworzył Wydział Futurologii na

propagator *singularitarianizmu*, opartego na tzw. osobliwości technologicznej (*technological singularity*), wynalazca i ekscentryczny futurolog, w książce *The Age of Spiritual Machines*, zapowiada, że do 2045 r. ludzki umysł zmieni swój nośnik z mózgu biologicznego na sztuczny<sup>297</sup>. W analizach odnosi się do procesów ewolucyjnych i postępu technologicznego, zauważając, że proces ów sukcesywnie przyspieszał, wprowadzając coraz większe uporządkowanie w świecie istot żywych i prowadząc do ich rosnącej złożoności. Ray Kurzweil przypisuje to coraz bardziej wyrafinowanym środkom zapisywania informacji i operowania nimi, co z kolei doprowadziło jego zdaniem do sytuacji, w której „innowacje tworzone przez ewolucję pobudzają i umożliwiają jeszcze szybszą ewolucję, traktując postęp technologiczny jako część porządku ewolucyjnego, niejako jego kontynuację<sup>298</sup>. Jak twierdzi futurysta: „Będzie wiele odmian wersji 2.0 ludzkiego ciała, a każdy organ i układ będzie miał własny tok opracowania i doskonalenia. Jedną z cech wersji 3.0 będzie zdolność do zmiany naszych ciał”. Cechą tego ostatniego wariantu stanie się na przykład posiadanie mózgu w znacznej części niebiologicznego. Właściwa mu niebiologiczna inteligencja będzie przypominać inteligencję ludzką ze względu na swe pochodzenie, ale zarazem zostanie ulepszona i poszerzona<sup>299</sup>. Nośnikiem tym jest najpierw zwykłe ludzkie ciało (1.0), później ciało częściowo udoskonalone (2.0), a ostatecznie ciało bardzo zaawansowane i w istocie wymienialne (3.0). „Informacja wpisana w nośnik to dane dotyczące ludzkiej osobowości, pamięci, umiejętności i historii danej jednostki, które za pomocą najnowszych technik skanowania zostaną zmienione w wiązkę informacji i przetransferowane do urządzeń komputerowych, które będą na nich dokonywały dalszych operacji<sup>300</sup>.

Myślę, że metafizyka Ray’a Kurzweila, zbudowana jest na dualizmie własności i przypomina fundamentalne tezy neopłatońskie. Na gruncie tego dualizmu informacja stoi zawsze ponad materią i kreuje rzeczywistość, ponieważ sposób jej uporządkowania ma wpływ na świat fizyczny. Przeniesienie umysłu ludzkiego do komputera, robota, czy nawet zmodyfikowanego zwierzęcia, polegać miałyby na naturalistycznej wędrówce

---

*Singularity University* w Dolinie Krzemowej, który ma przygotować ludzkość na pojawienie się osobliwości technologicznej. Jest autorem prac, m.in.: *The Age of Intelligent Machines* (1990), *The Age of Spiritual Machines* (1998), *The Singularity is Near* (2005).

<sup>297</sup> R. Kurzweil., *Age of Spiritual machines. When Computers Exceed Human Intelligence*, Viking 1999

<sup>298</sup> R. Kurzweil., *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, tłum. E. Chodakowska, A. Nowosielska, Kurhaus Publishing, Warszawa 2013, s. 53.

<sup>299</sup> Ibidem, s. 306.

<sup>300</sup> G. Hołub., *Transhumanizm a koncepcja osoby*, [w:] „Ethos”, nr 3(111)/28(2015), s. 83-95.

dusz. Z kolei przeniesienie wszystkich umysłów do jednego potężnego nośnika zawierałoby symptomy powrotu do najwyższej hipostazy, z której się wyłoniliśmy. Nadejście Osobliwości (*Singularity*) wyznaczy początek ery postludzkiej, ponieważ poziom sztucznej inteligencji osiągnie poziom Boga i nadejdzie era „Robota Odkupiciela”<sup>301</sup>. Biotechnologiczna transgresja człowieczeństwa i ewolucja sztucznej inteligencji będzie kresem gatunku *homo sapiens* rozpoczynając erę duchowych maszyn, której nie jesteśmy w stanie sobie wyobrazić<sup>302</sup>. Jednocześnie Kurzweil przekonuje, że podstawowym politycznym i filozoficznym zagadnieniem XXI wieku będzie stworzenie nowej definicji tego, kim jesteśmy<sup>303</sup>.

Transhumanizm, podobnie jak wcześniej marksizm i jego inne afiliacje intelektualne, nie mają w moim pojęciu charakteru teorii naukowych, lecz w swej istocie są politycznymi gnozami, które – wzorem nowego materializmu – próbują uzasadnić swoje istnienie poprzez próbę zacyzania metafizyki od nowa. Charakterystyczne dla gnostyckiego myślenia jest to, że „prawdziwy świat” zawsze zaczyna się od „teraz”, które jest synonimem rewolucji w naszym myśleniu i działaniu. To, na czym budowaliśmy wcześniej, było z gruntu złe i fałszywe, a więc wymagające pełnego odrzucenia. Transhumanista David Pearce mówi wprost: jeśli chcemy żyć w raju, sami będziemy musieli go skonstruować. Jeśli pragniemy życia wiecznego musimy przepisać nasz kod genetyczny i upodobnić się do bogów<sup>304</sup>. Transhumanizm, wielki metafizyczny projekt XXI wieku, jest uwspółcześnioną wersją gnostyckich przekonań. Z gnozą łączy go niechęć do ucieleśnienia i pragnienie ucieczki z materialnego „mokrego ciała”. Celem zaś jest nieśmiertelne życie w cyberświecie, co wydaje się odnowieniem starożytnej gnostyckiej filozofii. W transhumanistycznym projekcie technologicznej przemiany świata, człowiek, dzięki dogłębniemu samopoznaniu swych uwarunkowań, jest w stanie przekroczyć ograniczenia własnej natury, w stronę całkowitej wolności i niezależności, wyznaczonej jedynie możliwościami autokreacji. Czołowi przedstawiciele ruchu, prezentujący się jako ateści lub agnostycy i stronią od sztafażu religijnego, przyznają,

---

<sup>301</sup> R. Barbrook., *Przyszłości wyobrażone. Od myślącej maszyny do globalnej wioski*, Warszawa 2009 s. 21.

<sup>302</sup> R. Kurzweil., *Nadchodzi osobliwość: kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, Warszawa 2013, s. 66–71. Kurzweil jest pionierem w dziedzinie techniki OCR28, konstruktorem elektronicznych instrumentów muzycznych („Kurzweil Music Systems”) a w 2009 r. wraz z NASA i Google stworzył wydział futurologii na Singularity University w Dolinie Krzemowej, który ma przygotować ludzkość na pojawienie się osobliwości technologicznej. Jest autorem prac, m.in.: *The Age of Intelligent Machines* (1990), *The Age of Spiritual Machines* (1998), *The Singularity is Near* (2005).

<sup>303</sup> R. Kurzweil., *Age of Spiritual machines. When Computers Exceed Human Intelligence*, Viking 1999

<sup>304</sup> A. Lomeña., *Interview with Nick Bostrom and David Pearce*, <https://www.hedweb.com/transhumanism/index.html>, [dostęp 10.10.2021]

że ich ideowymi przodkami są prometeiści wszystkich wieków, jednostki pragnące wyzwolenia i przeobstwienia człowieka, w tym np. alchemicy czy renesansowi humaniści. W ideach ruchu odnaleźć można też inspiracje starymi gnostyckimi mitami. Zgodnie z przesłaniem gnostyckim, człowiek egzystuje w nieprzyjnym świecie, do którego został „wrzucony”. Świat jest obcy Prawdziwemu Bogu i nie jest jego dziełem, lecz dziełem sił niższych zwanych Archontami (których przywódcą jest Demiurg).

*Manifest In Praise of the Devil* opublikowany w 1989 r. przez Maxa More'a, kolportowany m.in. przez angielską organizację Libertarian Alliance, jest apologią biblijnej postaci Szatana – kusiciela, który przedstawiany jest jako prometejski wyzwoliciel, zachęcający do krytycznego myślenia i samorozwoju. Przecistawiany jest opresyjnemu, złowrogemu Jahwe, blokującemu możliwości człowieka i zmuszającemu do szkodliwego altruizmu. W pracy *Techgnosis: Myth, Magic, Mysticism in the Age of Information* Erik Davis zauważa, że przejście ludzkiego ciała do bytowania w innej rzeczywistości jest echem starożytnej gnozy, opartej na przeciwstawieniu światów materialnego i duchowego. Człowiek jest niespójnym konglomeratem ciała, duszy oraz ducha (*pneumy*), zniewalają go prawa natury, a jego ciało i dusza aktywnie mu się przeciwstawiają, ograniczają go i upokarzają. Termin „techgnoza” oznacza, że technocentryczna wizja świata, zakładająca przejście od ludzkiego ciała do technogegzystencji, jest pokłosiem starożytnej gnozy przeciwstawiającej świat materialny i duchowy. Gnostycka idea ciała świetlistego odpowiada transhumanistycznym projektom symulacji ciała ludzkiego w cyberprzestrzeni<sup>305</sup>. Prezentowany przez szwedzkiego filozofa Nicka Bostroma tzw. *simulation argument* to gnostyckie przekonanie, że świat nie jest realną rzeczywistością lecz wymodelowaną przez postludzka cywilizację symulacją. Twórca tej hipotezy twierdzi, że postrzegana przez nas rzeczywistość jest symulacją, której nie jesteśmy świadomi.

Wielu luminarzy transhumanizmu, tj. Martin Rothblatt czy Ray Kurzweil, to współcześni gnostycy, pragnący pokonać świat materii i cielesności, ocalając jedynie sferę umysłu. Ich jednocześnie skrajnie materialistyczna, ateistyczna wizja proponuje samobawienie człowieka poprzez technikę – technosoteriologię. Istotą zbawioną jest w tej koncepcji postczłowiek, będący w istocie maszyną rozumianą jako humanoid techniczny bądź byt częściowo nieorganiczny (cyborg, sztuczna inteligencja, android,

---

<sup>305</sup> O. Krueger., *Gnosis in Cyberspace? Body, Mind and Progress in Posthumanism*, [w:] „Journal of Evolution and Technology” nr 2/14, 2005, <http://www.jetpress.org/volumel4Arueger.html> [dostęp 10.10.2021]



fembot, replikant, robot itp.). Transhumanizm, krytykując biokonserwatystów, sprzeciwiających się modyfikacjom ludzkiego organizmu, promuje samoulepszenie i autodoskonalenie człowieka za pomocą techniki<sup>306</sup>.

Możliwe, że istnieje korelacja między wypieranym przez zsekularyzowane społeczeństwo pierwiastkiem nadprzyrodzonym a pozycją naukowca-bioinżyniera, wchodzącego w rolę Boga. Wydaje się, że „role złego maga, którego ponadnaturalne moce łączono z mrokami świata podziemnego, przejęła postać naukowca”<sup>307</sup>. Victoria Nelson stoi na stanowisku, że mający dostęp do wiedzy na temat śmierci naukowiec jest spadkobiercą czarnoksiężnika obcującego ze światem transcendentnym. Lęk przed magią i duchami w społeczeństwie, które przestaje wierzyć w czary, zostaje zamieniony na lęk przed nauką, która rości sobie prawa do władzy nad życiem i śmiercią. Twierdzi ona, że strach przed postacią „szalonego naukowca” nie powstał w wyniku braku zaufania do zdumiewających odkryć, lecz jego źródło jest zakorzenione w znacznie starszym lęku wobec tych, którzy obcują z Nadprzyrodzonym. Strach ten obecny jest również w cywilizacji wysoce technologicznej i odzwierciedla obawę przed czarnoksięstwem<sup>308</sup>. Dawna gnoza, opierająca się na dostępie do wiedzy tajemnej i osiągnięciu szczęścia, pasożytowała zazwyczaj na konkretnej religii, wypaczając jej przesłanie lub dodając nowe wątki. Krzewiciele transhumanizmu znajdują się dziś w roli potencjalnego doktora Frankenstein – naukowca, którego wynalazek może wyrwać się spod kontroli i sprowadzić na ludzi nieszczęście. Jak podkreśla Michael Anissimov, transhumanizm zakłada przejęcie kontroli nad własną ewolucją i dąży do zwiększenia różnorodności w cywilizacji, powołania nowych bytów, takich jak cybernetyczne osoby, genetycznie modyfikowany inteligentny gatunek czy sztuczna inteligencja<sup>309</sup>. Nowoczesna gnoza jako ideologia pasożytuje na nauce. Gnostyczne ujęcie cechuje dystans, a niekiedy nawet wrogość wobec religii instytucjonalnych, które głoszą naukę o historycznym objawieniu (jak np. chrześcijaństwo czy islam) i zbawieniu przychodzącym z zewnątrz (jak większość religii). Gnoza ogłasza zbawienie przez wewnętrzne oświecenie i świadomość

---

<sup>306</sup> N. Bostrom., *Wartości transhumanistyczne*, tłum. S. Szostak, E. Binswanger-Stefańska, [www.racjonalista.pl/kk.php/s,6014](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,6014) [dostęp 10.10.2021].

<sup>307</sup> V. Nelson., *Sekretne życie lalek*, tłum. A. Kowalcze-Pawlik, Universitas, Kraków 2009.

<sup>308</sup> Z. Libera., *Dziedzictwo Frankenstein*, [w:] *Metamorfozy ciała. Świadectwa i interpretacje*, red. D. Czaja, Warszawa 1999, s. 15-17.

<sup>309</sup> M. Anissimov., *Our Accelerating Future: How Superintelligence, Nanotechnology, and Transhumanism Will Transform the Planet*, 2015 <http://ourfuture.strikingly.com/> [dostęp 10.10.2021].

(samozbawienie). Wyraża ją także gnostyczna skłonność do ubóstwiania jaźni człowieka, podobnie jak pogląd o jej związku z kosmicznymi, boskimi energiami<sup>310</sup>.

Polityczna utopia, niezależnie od tego, czy nazwiemy ją nowoczesną postacią gnozy, polityczną religią, czy ideologią, uzurpuje sobie dążenie do zaprowadzenia rajów na ziemi. Kluczem do „ścieżki lewej ręki”<sup>311</sup> jest wiedza zdobyta dzięki nauce i zwrócenie się do wnętrza, do siebie samego – to człowiek ma stać się Bogiem. Transhumanizm wpisuje się w długą historię gnozy i „ścieżkę lewej ręki” – gnostycyzm pierwszych wieków, kataryzm, manichejskie herezje średniowiecza i nieortodoksyjne nurty w mistycyzmie późniejszych stuleci. W tej perspektywie wina za kondycję świata nie spada na człowieka, lecz winien jest Stwórca, będący niedoskonałym Demiurgiem, operującym na poziomie materii, w której człowiek został uwięziony, zaklęty a jego powołaniem jest przebóstwienie. Uważam, że za materialistyczną, hedonistyczną fasadą transhumanizmu kryje się ucieczka od ciała w kierunku fantomów. Postulowana perspektywa wyzwolenia umysłu od ciała staje się niczym gnostyckie pokonanie archontów, umknienie Demiurgowi i rozpuszczenie w „technologicznej boskości”.

Robert Geraci słusznie zauważa, że obok fundamentalistycznych teologów chrześcijańskich to autorzy popularyzujący sztuczną inteligencję stali się najbardziej wpływowymi rzecznikami apokaliptycznej teologii w świecie zachodnim<sup>312</sup>. W 2009 roku Ray Kurzweil w filmie dokumentalnym *Transcendent Man* na pytanie dziennikarza „Czy Bóg istnieje?”, odpowiada: „jeszcze nie...”<sup>313</sup>. W 2015 roku, pracownik firmy Google, Anthony Levandowski, zarejestrował organizację religijną – *Way of the Future*, której misją jest: „rozwijać i promować urzeczywistnianie Bóstwa opartego na sztucznej inteligencji oraz przyczyniać się do doskonalenia społeczeństwa poprzez porozumiewanie się z nim i oddawanie mu czci”<sup>314</sup>. Myślę, że rynkowy zwrot w stronę

---

<sup>310</sup> T. Gadacz., B. Milerski., *Gnoza*, [w:] *Religia*, Encyklopedia PWN, t.4, Warszawa 2003, s. 201–202.

<sup>311</sup> Ścieżkę Prawej Ręki cechuje soteriologiczna ekstrawersja, czyli poszukiwanie zbawienia na zewnątrz - w Bogu. Ścieżka Lewej Ręki jako drogę do spełnienia proponuje przeciwstawną formułę inicjacyjną. Cechuje ją soteriologiczna introwersja, ponieważ uznaje boskość znajdującą się w człowieku Jaźni. Ideałem tej ścieżki jest poznanie Jaźni, któremu zwykle towarzyszy penetracja nieznanych składników ludzkiego umysłu. Z. Łagosz., *Ciemniejsza strona ciemności – ścieżka lewej ręki w zachodniej tradycji ezoterycznej. Wybrane zagadnienia*, „*Studia Religioznawcze*” 49 (1) 2016, Uniwersytet Jagielloński, s. 85-97.

<sup>312</sup> R. Geraci., *Apocalyptic AI: Visions of heaven in robotics, artificial intelligence, and virtual reality*, Oxford: Oxford University Press, 2012

<sup>313</sup> R. B. Ptolemy., *Transcendent Man*, USA, 2009

<sup>314</sup> O. Solon., *Deus ex machina: former Google engineer is developing an AI god*, 2017

[w:] „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/technology/2017/sep/28/artificial-intelligence-god-anthony-levandowski>, [17.11.2021]

technologicznej duchowości nie tylko pozwala konsumentom poddać się ponownie zaczarowaniu, lecz umożliwia firmom monetyzację nadziei na techno-zbawienie<sup>315</sup>.

Transhumanizm wyklucza ze swojego systemu istnienie osobowego, transcendentnego Boga-Stwórcy, a naturze stawia fundamentalny zarzut, że stworzyła człowieka z wielkim bagażem ograniczeń. Dlatego w projektach transhumanistów nie odnajdziemy baconowskiej idei powrotu do pierwotnego „edenicznego” stanu, ale koncepcje stworzenia siebie, jako cząstki nowego technologicznego raj. Leszek Kołakowski w pracy „Bóg nam nic nie jest dłużny” zauważa, że „Nasza nowoczesność jest u korzeni pelagiańska, w czym mieści się również jej prometejska nadzieja na zbudowanie doskonałego, wolnego od zła Państwa ludzkiego. Jest to równoznaczne z wiarą w samoodkupienie się człowieka. (...) Przeświadczenie, iż w naturze ludzkiej nie ma trwale wbudowanych przeszkód, zamykających jej drogę do niebiańskiej civitas na ziemi, jest niebezpieczną, potencjalnie nawet zgubną mrzonką, i aż nadto potwierdza to nasze doświadczenie.”<sup>316</sup>. Warto przypomnieć, że w dystopii „Nowy, wspaniały świat” Aldous Huxley pisze o ustanowieniu nowego kultu<sup>317</sup>. Jego symbol stworzono przez usunięcie ze znaku krzyża górnego ramienia, tak by powstała litera „T”, co może oznaczać „Technikę” bądź „Technologię”, która dała ludzkości zbawienie. W tekście pojawia się też informacja, że „Pan Nasz Ford” był twórcą tzw. „modelu T” i od tego momentu uznaje się początek nowej ery. Historycznie był to pierwszy model samochodu produkowany taśmowo przez Forda zaś w powieści Huxley’a odnosi się to do pierwszego modelu człowieka, wyhodowanego przez aseksualny proces technologiczny, który w 632 r. A. F. stał się już doskonałą taśmową produkcją.

Transhumanizm, rozumiany jako „autoewolucja”, staje się fenomenem, który Raymond Aron metaforyzował jako „opium intelektualistów” – teorię mającą ambicje wyjaśniać i zmieniać ogół świata i naturę człowieka<sup>318</sup>. Książka francuskiego filozofa i socjologa jest krytyką złudzeń żywionych przez intelektualistów XX wieku, ich wiary w mity rewolucji oraz ich alienacji ze społeczeństwa i poszukiwania zakorzenienia w świeckich formach religijności, jakimi są ideologie wypełnione dogmatami.

---

<sup>315</sup> *Transhumanism and Transcendence. Christian Hope in an Age of Technological Enhancement*, ed. R. Cole-Turner, Georgetown University Press, Washington D.C. 2011

<sup>316</sup> L. Kołakowski., *Bóg nam nic nie jest dłużny*, 1994, s. 226.

<sup>317</sup> A. Huxley., *Nowy wspaniały świat 30 lat później. Raport rozbieżności*, tłum. R. Madejski, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2018.

<sup>318</sup> R. Aron., *Opium intelektualistów*, tłum. Cz. Miłosz, Muza, Warszawa 2010.

## 2.5. Impuls estetyczny. Transludzka sztuka

*Każda forma ludzkiej wiedzy i artystycznej ekspresji - pomysły i projekty naukowe oraz inżynierskie, literatura, muzyka, zdjęcia, filmy może być wyrażona za pomocą informacji cyfrowej*<sup>319</sup>.

Ray Kurzweil

Transhumaniści to nie tylko awangarda społeczeństwa informatycznego<sup>320</sup>. W proces ekspansji nauki wpisują się również działania nowej artystycznej awangardy technologicznej, której możliwości twórcze zostają w technokulturze znacznie rozszerzone. Pod wpływem transhumanizmu rozwija się interesujący nurt sztuk wizualnych, kształtujący kolektywne imaginarium. Ryszard Kluszczyński uważa, że żyjemy w epoce post-biologicznej, którą charakteryzuje współdziałanie artystów i naukowców<sup>321</sup>. Transhumanizm rozumiany jako postęp w transformacji i modyfikacji ludzkiego ciała (rozszerzania funkcjonalności, poprzez implanty, aż do wymiennych organów, czyli do uzyskania technicznej hybrydyzacji ciała) inspiruje nowoczesne praktyki artystyczne, mające coraz silniejszy wpływ na obraz współczesnej kultury. Powstaje w niej sejentystyczna mitologia człowieka-herosa, ewoluującego wraz z postępowaniem technologicznym. Estetyka transhumanistyczna za piękne i wartościowe uznaje to, co jest wzmocnione, a ciało stanowi przestrzeń autokreacji. Zapowiadana przez transhumanistów organiczno-maszynowa fuzja inspiruje artystów do kreacji obrazów postczłowieka, lokujących się następnie w społecznym imaginarium.

Narodziny „Nowego Człowieka” zainicjowała już europejska awangarda, towarzysząca przełomowym odkryciom naukowym początku XX wieku<sup>322</sup>. Zmiany w świecie sztuki przyniosło pragnienie zatrzymania ruchu dzieła. W pracach futurystów włoskich popularne stało się przyjęcie różnych optyk i punktów widzenia, w kubizmie – próby uchwycenia nieskończoności, w pracach konstruktywistów rosyjskich –

---

<sup>319</sup> R. Kurzweil., *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, tłum. E. Chodakowska, A. Nowosielska, Kurhaus Publishing, Warszawa, 2013, s. 86.

<sup>320</sup> A. F. Pawlak., *Biotechnotransformacje. Ciało w projekcie transhumanistycznym* [w:] *Oblicza choroby w czasach płynnej nowoczesności*, (red.) E. Nowina-Sroczyńska, S. Latocha, T. Siemiński, Bytów-Łódź, 2016, s. 61.

<sup>321</sup> R. W. Kluszczyński., *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediiów*, Kraków, 2001, s. 75.

<sup>322</sup> W 1909 roku pisarz Filippo Tommaso Marinetti i malarz Umberto Boccioni opublikowali na łamach paryskiego *Le Figaro* „Manifest futuryzmu”. „Chcemy zniszczyć muzea, biblioteki, zwalczyć moralizm, feminizm i wszelkie przejawy oportunistycznego i użytkowego tchórzostwa”, pisali futurysty. Piękno według nich tkwiło w nowoczesnej, pulsującej nerwowym rytmem maszyn cywilizacji. Zob: P. Graf., *Automobil w pędzie. Studia o futurystach i futuryzmie*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2018

wielowymiarowości czasu i przestrzeni. Cybernetyka, jako sposób myślenia o człowieku, była również jedną z inspiracji dla przemian, jakie zaszły w estetyce od lat 60. XX wieku. Sztuka wraz z nauką zaczęły kształtować nowe strategie implementowania wiedzy w obręb społeczeństwa, budując transmedialną i interaktywną ikonografię współczesności, odwołującą się do doświadczeń somatycznych i wiedzy ucieleśnionej. Przeniesienie sztuki do laboratoriów naukowych pod koniec XX wieku zaowocowało nasileniem się tendencji artystycznych, takich jak bioart, sztuka robotyczna, transgeniczna czy nanotechnologiczna<sup>323</sup>. Sprzęgnięta z nauką i technologią nowa sztuka przynależy do formacji dyskursywnej transhumanizmu, wpisując się w zjawisko laboratoryzacji świata. Artyści stają się badaczami, eksplorującymi nieznane obszary rzeczywistości związane ze „zwrotem technologicznym”<sup>324</sup>. Festiwal Sztuki *Ars Electronica*, odbywający się w Lintzu, promuje nowy typ artysty, który – jak wyjaśniają kuratorzy – charakteryzuje się „wysokim poziomem kompetencji merytorycznych, umiejętności artystycznych, naukowych i socjopolitycznych, a także, szanując rolę sztuki, ma na względzie obraz całości (*big picture*). Dzięki artystom transhumanizm wnika do zbiorowej wyobraźni a sztuka pełni funkcję pasa transmisyjnego idei, rozprzestrzeniając i problematyzując wśród opinii publicznej wiedzę o wpływie innowacji technonaukowych na człowieka, społeczeństwo i kulturę. Obszary cielesności związane z rozwojem technokultury jako pierwszy zaczął eksplorować australijski artysta, Stelarc (Stelios Arcadiou), wzmacniający swoje ciało wizualnie i akustycznie. Jego artystyczne projekty podejmują tematykę komunikacji ciała z technologią, do czego wykorzystuje instrumenty medyczne, protetykę, robotykę, systemy wirtualnych rzeczywistości, Internet i biotechnologię potrzebne do osiągnięcia kondycji postludzkiej. Stelarc tworzy formułę człowieka-cyborga, ciała człowieka zmultiplikowanego i poszerzonego o cechy innych ciał, które je wspomagają w sieciowej interakcji. Biotechnologiczne urządzenia i protezy odgrywają

---

<sup>323</sup> Instrumentarium jakim posługuje się sztuka biotechnologiczna to między innymi transgeneza, kultura tkankowa i komórkowa, hybrydyzacja, homotransplantacja, neurofizjologia czy synteza sztucznego DNA. Zasadniczym elementem sztuki jest dziś również wykorzystywanie nowych technologii nie tylko w procesie wytwarzania, lecz również prezentacji dzieła. Często jest to podstawowy warunek zaistnienia artefaktu. E. Kac., *Introduction. Art that Looks You in the Eye. Hybrids, Clones, Mutants, Synthetics and Transgenic*, [w:] *Signs of life. Bio Art and Beyond*, red. E. Kac, Cambridge MA, London, MIT Press, 2007

<sup>324</sup> Problematyka skomplikowanych związków technologii, sztuki i biologii, a także korelacji między działalnością naukowców i artystów, jest obecna również w polskim dyskursie naukowym wśród badaczy przekonanych, że sztuka jest jednym z kanałów i pasów transmisyjnych, w których splatają się ważne wątki nowoczesnych dylematów. Polscy badacze technokultury, tacy jak: Ryszard Kluszczyński, Monika Bakke, Piotr Zawojski, Piotr Celiński czy Agnieszka Jelewska, zwracają uwagę na fakt pojawienia się nowych praktyk artystycznych, które w znacznej mierze przekraczają klasyczne definicje sztuki i jej dyscyplin. Por: P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010

rolę dodatkowych narządów wzbogacających ciało i udoskonalających jego funkcje. Stelarc poszerza ciało, dodając do niego trzecie biologiczne ucho sprzężone z wszytym w jego ciało elektronicznym układem. To biotechnologiczna proteza umieszczona na przedramieniu artysty, wyhodowana z jego komórek obrastających polimerowy stelaż w kształcie ucha. Dzięki zamontowanemu mikrofonowi sprzężonemu z modułem bluetooth, twórca ma możliwość przesyłania dźwięków z otoczenia, w którym aktualnie się znajduje, do Internetu<sup>325</sup>. Umożliwiło ono artyście odbieranie dźwięków przez dodatkowy organ. Światową popularność przyniósł Stelarcowi również projekt *Third Hand (Trzecia ręka)*, którego pierwsza wersja pojawiła się na przełomie lat 70. i 80. XX wieku.<sup>326</sup> Artysta zaimplementował do swojego ciała trzecie ramię będące robotyczną protezą z aluminium, stali nierdzewnej, akrylu, lateksu, elektroniki, elektrod, kabli i akumulatora. Ramię Stelarca reagowało na sygnały wysyłane z mięśni brzucha i nóg, miało zdolność chwytania i obrotu nadgarstka o 290 stopni. Przesyłało też zwrotne impulsy do ciała, tym samym dając prymitywne wrażenie czucia. Najnowsze protezy działają w oparciu o systemy *BCI (Brain-Computer Interface)*, pozwalające na bezpośrednie połączenie ramienia z mózgiem, i sterowanie nim za pomocą myśli ze swobodą nie różniącą się od ruchów naturalnej kończyny. Stelarc zwraca uwagę na plastyczność i możliwości adaptacyjne ludzkiego ciała, realizując postulaty transhumanizmu stanowiące, że każdy organ kończyna może być zastąpiony technologią, a osoba z częścią zamienną pozostaje „centralą dowodzenia” rozszerzonego ciała.

Natasha Vita-More, która opublikowała stanowisko wobec sztuki transludzi (*ang. Transhumanist Arts Statement*) od lat 80. XX wieku promuje estetykę transczłowieczeństwa. Artysta ma odkrywać nowe, zróżnicowane style sztuki a transhumanistyczna estetyka i ekspresja ma być fuzją nauki i technologii, wzmacniającą doświadczenia zmysłowe<sup>327</sup>. W projekcie *Primo Post-Human* Vita-More krzyżuje *homo sapiens* z maszyną kreując postczłowieka posiadającego nanotechnologiczną pamięć, laserowy wzrok, paraboliczny słuch, inteligentną skórę, tytanowe kości, giętkie nogi,

---

<sup>325</sup> R.W. Kluszczyński., *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura, sztuka multimediiów*, Kraków, 2002, s. 198.

<sup>326</sup> Stelarc // Bio Notes.”. <http://stelarc.org/?catID=20239>. 10. [data dostępu:15.8.2021], Stelarc // Third Hand.”. <http://stelarc.org/?catID=20265.11>. [data dostępu:15.8.2021]

<sup>327</sup> Natasha Vita-More jest artystką nowych mediów, filozofem, profesorem *Univeristy of Advancing Technology* i przewodniczącą organizacji Humanity+ (Międzynarodowego Towarzystwa Transhumanistycznego.). por. N. Vita-More, *Transhumanism Art Statement*, 2003, <http://www.transhumanist.biz/transhumanistartsmanifesto.html>. [data dostępu:15.8.2021]

które nigdy się nie męczą<sup>328</sup>. Poddany informatyzacji Primo Post-Human (chipy, procesory, karty pamięci) ma posiadać lepsze możliwości poznawcze, intelektualne, artystyczne i być ideałem transzłowieka. To prototyp ciała przyszłości, nowa fizyczność, obejmująca warstwę metamózgu, wspomagającą działanie władz umysłowych, poprzez wprowadzenie nanotechnologicznych magazynów pamięci, sieci identyfikujące pole percepcji oraz technologie, wzmacniające częstotliwość doznań słuchowych. Prototyp ma posiadać też warstwę inteligentnej skóry zapewniającą ochronę przeciwsłoneczną, z możliwością zmiany koloru tonacji; warstwę zewnętrzną, składającą się z biosensorów monitorujących samopoczucie i warstwę wewnętrzną, umożliwiającą wymianę organów oraz śledzenie stanów fizjologicznych na bieżąco<sup>329</sup>.

Sztuka transhumanistyczna, korzystająca z dokonań współczesnej nauki, przyczynia się do powszechnego uznania cielesności za kolejną z przestrzeni, którą można poddać fizycznej i kulturowej rekonstrukcji.<sup>330</sup> Eduardo Kac, autor terminu *bio art*, w tekście pt. *Sztuka transgeniczna* zapowiadał, że „etyczne i odpowiedzialne intergatunkowe kreacje artystyczne wydadzą generacje pięknych chimer i fantastycznych, nowych żywych systemów, takich jak zwierzo-rośliny czy zwierzo-ludzie (zwierzęta z ludzkim materiałem genetycznym lub ludzie ze zwierzęcym materiałem genetycznym)”<sup>331</sup>. Bio art, jak zauważa Kac, jest sztuką *in vivo* a jego specyfika nie polega na tym, że tworzy on nowe podmioty. Jego bazową problematyką jest ontogeneza (rozwój organizmów) i filogeneza (ewolucja gatunków), a celem mierzenie się z filozoficznymi kontekstami epoki transhumanizmu. Wetworks, czyli bioartowskie dzieła sztuki, prezentują rzeczywisty materiał biologiczny. To żyjące ciała lub ich fragmenty, na których wykonywane są eksperymenty, lub ciała powstałe w wyniku tych eksperymentów<sup>332</sup>.

---

<sup>328</sup> N. Vita-More., *Radical Body Design. Primo Posthuman*, 2002 <http://www.kurzweilai.net/radical-body-design-primo-posthuman> [data dostępu: 15.8.2021]

<sup>329</sup> Ibidem

<sup>330</sup> P. Zawojski., *Bio–techno–logia, czyli logos w świecie biologii i technologii. Wprowadzenie [w:] Bio-Techno-logiczny świat. Bio art. oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu* red. P. Zawojski, Szczecin, 2015

<sup>331</sup> E. Kac., *Transgenic Art*, „Leonardo Electronic Almanac” vol. 6, nr 11, 1998 <http://www.ekac.org/transgenic.html> [data dostępu: 15.8.2021]

<sup>332</sup> Mogą być to tkanki (organy) żyjące poza organizmem macierzystym (*in vitro*), jak i pojedyncze komórki czy wirusy. Są to organy utrzymywane przy życiu poza kontekstem dawcy (ludzkiego lub niehumanicznego) i „oczekujące” na integrację z innym-obcym organizmem) jak również kolonie komórek i tkanek, które niegdyś pobrane od pewnych organizmów – dziś dawno już nieżyjących – kontynuują niezależną od nich egzystencję w warunkach sztucznych, czyli całkowitej zależności od technologii.

Pozostająca w transhumanistycznym paradygmacie awangarda artystyczna kreuje prototypy Człowieka 2.0, korzystając z wizji, nad realizacją których pracują włączeni w ten sam kolektyw myślowy naukowcy z obszaru NBIC. Działalność artystyczna podejmuje grę z ukształtowanymi figurami myślenia i konwencjami wizualnymi dotyczącymi cielesności, zaś artyści pełnią rolę mediatorów między obecnym a przyszłym światem postczłowieka. Uważam, że postulowane przez transhumanistów bio-techno-modyfikacje człowieka, możliwe dzięki osiągnięciom nauki, jak współczesne manifestacje artystyczne z nurtu bio-artu i sztuki cybernetycznej, należą do tej samej formacji dyskursywnej. Wyznaczają one zakres przedmiotów mogących wejść w obszar transhumanistycznego dyskursu, możliwy do podjęcia rodzaj problemów, a także siatkę pojęciową, pozwalającą je uchwycić.

Warto zwrócić uwagę, że współcześni twórcy kultury odrzucają tradycyjny podział na obiektywną naukę i subiektywną sztukę. W myśl maksymy *Ars sine scientia nihil est* postawa naukowca-artysty jest egzemplifikacją scjentoteizmu, przejawiającego się w ścisłych związkach, zachodzących pomiędzy nauką, sztuką, kulturą i technologią<sup>333</sup>. Zarówno artysta, jak i naukowiec, pełnią rolę badacza i kreatora rzeczywistości, który używa wyobraźni i intuicji w celu odkrycia relacji i zależności panujących w otaczającym człowieka świecie. Artysta ma dziś do dyspozycji nowe technologie i dorobek nauk medycznych, dzięki czemu w swoich działaniach twórczych sięgać może po coraz bardziej wyrafinowane formy ekspresji. Twórczość jest zjawiskiem jednostkowym, ale też – społecznym, bowiem to epoka i zbiorowość tworzą potrzeby oraz warunki, umożliwiające tworzenie i upowszechnianie wytworów. Dlatego najbardziej widoczne oznaki „zwrotu technologicznego” prezentowane są na gruncie sztuk wizualnych, kształtujących obraz przyszłego świata i Człowieka 2.0.

## 2.6. Impuls futurologiczny. Ciało fantastyczne

Zauważmy, że już rewolucja przemysłowa i wynalazek maszyny parowej oraz elektryczności, niosły nadzieję, że technika znacząco usprawni ludzką naturę. Optymizm i obawy związane z jej rozwojem znalazły swoje odbicie w nowym gatunku literackim, jakim jest fantastyka naukowa. Zarówno teoria, jak i praktyki transhumanizmu, są

---

<sup>333</sup> Współpraca artystów z naukowcami stanowi bodaj najwyrazistszy sposób realizacji konceptu tzw. „Nowego Renesansu”. J. Brockman., *Nowy Renesans* [w:] *Nowy Renesans. Granice nauki*, red. J. Brockman, tłum. P. J. Szwejcer, A. Eichler, Wydawnictwo CiS, Warszawa 2004.; por: J. Brockman, *The Next Fifty Years: Science in the First Half of the Twenty-First Century*, Vintage 2002



urzeczywistnieniem wielu jej wizji. Rozwój elektryczności oraz skonstruowanie piorunochronu w roku 1752 przez Benjamina Franklina były jedną z inspiracji autorki „Frankenteina” Mary Shelley, zaś technologie związane z maszyną parową inspirowały takich pisarzy jak: Juliusz Verne czy Herbert George Wells. Pojawiło się przekonanie, że „potrzebujemy kostiumu dla wewnętrznych światów wyobraźni i to fantastyka naukowa powinna go zbudować”<sup>334</sup>. Sfera wyobrażeń w życiu człowieka i społeczeństwa jest równie ważna jak rzeczywiste zjawiska. Obraz cielesności, wyłaniający się z fantastyki naukowej, staje się matrycą kulturowych wyobrażeń, ikonosferą współczesności, zależną od świata idei, naukowych rewizji i nurtów artystycznych. Elizabeth Grosz zauważa, że kultura nie odwzorowuje ciał takich, jakie doświadczamy, lecz to sfera kultury rzeźbi ciało<sup>335</sup>. Nie istnieje żadne ciało rzeczywiste, kulturowo neutralne, lecz tylko ciało w zapisie, będące efektem społecznej deskrypcji. Literatura kształtuje ciało według fantastycznego imaginarium, mając swój wkład w kulturę społeczeństwa będącego fazie zmian<sup>336</sup>. W sferze tej konstytuują się tematy aktualne dla współczesnej refleksji antropologicznej – pytania ontologiczne, refleksje nad tym jak ciało wyraża nowoczesne doświadczenie, debata o granice człowieczeństwa, podmiotowość, zależność ciała i umysłu, problem tożsamości. Obraz ciała wiąże się bowiem z refleksją nad tym, co ludzkie, nad związkami między człowiekiem a techniką, zagadnieniami ewolucji, pytaniem o naturę człowieczeństwa. Wyobrażenia korporalne oscylują wokół kilku fundamentalnych motywów: uwięzienia w ciele, ciała jako preparatu w przestrzeni eksperymentu lub automatu – narzędzia szukającego prawdy o sobie w doświadczaniu ciała. Fantastyka somatyczna ukazuje też konsekwencje dowolnego kształtowania cielesności (protezy, przeszczepy, implanty), ukazując ciała cierpiące, zdeformowane lub poddane fizycznej anihilacji. W uniwersum science fiction korporalne kody uzupełniane są nie tylko o cielesne atrybuty i technologie, wypełniające przedstawioną przestrzeń, lecz również obecnością Obcego – często sztucznie wytworzonego sobowtóra, biologicznej maszyny lub automatu, robota czy androida. Istotne są więc, stawiane przez autorów fantastyki, pytania o „antropomimetyczne twory” i zasady według jakich budujemy sferę somatycznych wyobrażeń: w jaki sposób to co nieludzkie zostaje

---

<sup>334</sup> J. G. Ballard., *Which Way to Inner Space?*, [w:] Idem, *A User's Guide to the Millennium*, Harper-Collins, London 1996, s. 197.

<sup>335</sup> E. Grosz., *Volatile Body. Toward a Corporeal Feminism*, Bloomington 1994., cyt. za: M. Bakke, *Urok oka*, [w:] eadem, *Ciało otwarte. Filozoficzne reinterpretacje kulturowych wizji cielesności*, Poznań 2000, s. 61.

<sup>336</sup> T. Idema, *Toward a Minor Science Fiction. Literature, Science, and the Shock of the Biophysical*, „Configurations” 2015, t. 23, nr 1, s. 38.

przyjęte, zaakceptowane, uczłowieczone. Realizuje się to poprzez motyw obcego – figurę nierozzerwalnie splecioną z innością. Słowo obcość/obcy może być używane w kategoriach specjalnych (napływowy), psychologicznych (nieznany, niemiły) mentalnych, kulturowych (nieznajomy). Najczęściej określa się obcość w kategoriach przestrzennych: obcy to ktoś spoza, przybysz, nieswój, nie własny lecz również nadzwyczajny, nienaturalny, należący do innego gatunku<sup>337</sup>.

Uważam, że antropologię i *science fiction* interesują podobne dylematy: problemy kulturowych kontaktów i kulturowych konfliktów, dyskusje o kulturowym relatywizmie, idea kulturowej rewolucji, pytanie o to, co rozumiemy przez społeczeństwo<sup>338</sup>. W centrum obu dziedzin tkwi Obcy, wraz z metodami jego poznawania i przedstawiania, a to jak go konceptualizujemy decyduje o naszej własnej pozycji. Andrzej Stoff przyznaje, że fikcja naukowa jako fakt kulturowy ma konsekwencje świadomościowe: kształtuje wyobrażenia o przyszłości<sup>339</sup>. Najbardziej rozpowszechnione jest uznanie fantastyki za specyficzny typ twórczości, kreujący odmienny od realnego świat przedstawiony<sup>340</sup>. Umberto Eco w pracy „Nauka i fantastyka” traktuje fantastyczne światy przedstawione jako opozycję w stosunku do realistycznych, słusznie podkreślając, że cała literatura jest światem fikcji<sup>341</sup>. Fikcja w utworach realistycznych i w utworach fantastycznych różni się od siebie. Pierwsza z nich, tworząc realistyczne czy też naturalistyczne światy przedstawione, tj. zgodne z kanonem i formami ontologii realnej rzeczywistości, jest synonimem obrazowania mimetycznego. Druga zaś powstaje jako deformacja i modyfikacja realnego świata. SF interesują zagadnienia związane z prognozowaniem przyszłości, wpływu na nią potencjalnych możliwości rzeczywistości realnej. Związany

---

<sup>337</sup> M. Środa., *Obcy, inny, wykluczony*, wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2020

<sup>338</sup> G. Gajewska., *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Poznań 2010, s.72.

<sup>339</sup> A. Stoff., *Czy sci-fi może pomóc w rozumieniu rzeczywistości?*, [w:] „Metafizyczne” w literaturze współczesnej, red. A. Koss, Lublin 1992

<sup>340</sup> A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań 1990; Niekiedy fantastyka rozumiana jest bardzo wąsko, jako cecha charakterystyczna jednego gatunku literackiego. Tego typu poglądy prezentuje w pracy „Od baśni do science fiction” Roger Callois.; por. R. Caillois, *Od baśni do „science fiction*, tłum. J. Lisowski, [w:] tenże, *Odpowiedzialność i styl*, Warszawa 1967, s. 63.

<sup>341</sup> W zależności od sposobu przetwarzania realnej rzeczywistości Eco wydziela cztery zasadnicze typy kreacji fantastycznych światów przedstawionych. W allotopii powstaje kosmos zasadniczo odmienny od realnego, gdzie zachodzą zjawiska, które nie istnieją w życiu. Tu znajdujemy wróżki i mówiące zwierzęta. Utopia konstruuje paralelny z naszym idealny wariant rzeczywistości. Uchronia przedstawia hipotetyczne wizje realnego świata zmodyfikowane przez wprowadzenie do niej nierzeczywistych elementów, Metatopia i metachronia to projekcja przyszłości wynikająca z obecnych tendencji rozwojowych., por. U. Eco, *Nauka i fantastyka*, tłum. R. Kłos, [w:] *Spór o SF. Antologia szkiców i esejów o science fiction*, Poznań 1989, s. 170-178.

z tym eksperyment myślowy zbliża SF z utopią i antyutopią, które to gatunki często rodzą się w świecie fantastyki naukowej.

Stanisław Lem w monografii „Fantastyka i futurologia” uznał, że zasadnicza różnica między poszczególnymi typami fantastyki wynika z odmiennych praw stanowiących bazę ich ontologii<sup>342</sup>. Fantastyka naukowa pokazuje to, co dowolnie mało prawdopodobne, lecz jednak w zasadzie ziszczalne, imituje bowiem ontologię realnego świata i „uempirycznia cuda”. Transhumanista Nick Bostrom uważa, że istnieje tendencja do przyswajania każdego nowego pomysłu przez znany stereotyp i dlatego ważne jest, aby rozmawiać o tym, co wydarzyło się w powieściach i filmach science fiction, kiedy rozmowa dotyczy przyszłości inteligencji maszynowej<sup>343</sup>. Stoję na stanowisku, że literatura fantastyczno-naukowa może być traktowana jako krytyczny komentarz i laboratorium refleksji nad transhumanizmem - w szczególności tzw. *hard science fiction*, korzystająca z fundamentów naukowych w opisie technologii przyszłości oraz cyberpunk będący wizją cielesnych modyfikacji w świecie przyszłości.

Uważam, że fantastyka naukowa demonstruje względność naszej wiedzy o świecie i zaświadcza o stopniu naszego poziomu cywilizacyjnego. Być może po to, aby go wyznaczyć, wystarczy prześledzić, co dane społeczeństwo uznaje za nierzeczywisty wymysł. Jednocześnie fantastyka przygotowuje człowieka do spotkania z przyszłością i rozwija jego wyobraźnię, wyzwalając umysł ze skostniałych dogmatów i stereotypów. Myślę, że z twórczości *science fiction* możemy dowiedzieć się wiele o „stanie ducha” epoki: czego oczekujemy od techniki, czego się boimy, jak wyobrażamy sobie dalszy rozwój naszego społeczeństwa, w czym pokładamy nadzieje, czego pragniemy uniknąć, co nadaje sens życiu ludziom współczesnym autorowi. Gatunek ten od początku swego istnienia widział w łączeniu ludzi z wytworami techniki potencjał fabularny, mogący posłużyć do alegorycznej krytyki rozwijających się społeczeństw konsumpcyjnych, konstruowania wizji przyszłości i alternatywnych światów, które stanowią okazję do wyobrażenia rzeczywistości na nowo, w tym także dominujących norm społecznych, kulturowych, a nawet biologicznych. Autor fikcji naukowej bada rozwój technologiczny, biorąc pod uwagę szersze konsekwencje społeczne – jest twórcą eksperymentów myślowych o niezwykłym potencjale filozoficznym i politycznym, ponieważ może

---

<sup>342</sup> Pisarz wyróżnił cztery typy fantastycznych ontologii: mit, bajka, fantasy i science fiction. Naczelną zasadą ontologii mitu jest jej podporządkowanie fatum, zarówno na poziomie materialnego bytu, jak i losu bohatera.; por. S. Lem., *Fantastyka i futurologia*, op. cit., s.108.

<sup>343</sup> N. Bostrom., *It's Still Early Days*, [w:] J. Brockman (Ed.), *What to Think About Machines That Think*, NY: HarperCollins, 2015, s. 126-127.

zadawać pytania i szukać na nie odpowiedzi w sposób nieograniczony „realizmem”. Fikcja naukowa umożliwia wprowadzanie do zbiorowego imaginarium fantastycznych wizji w miejsce ustaleń informatyki, cybernetyki czy robotyki. Stosując eksperymenty myślowe, pyta, czym jest człowieczeństwo, świadomość, życie i przebudowuje obraz rzeczywistości. Fikcja spod znaku *science* czy *fantasy* to bunt przeciw unifikacji rzeczywistości. różnorodność zamieszkujących światy istot. Futurologia, jako „generator scenariuszy” penetrujących wyróżnione zagadnienia, może, jak sądzę, pełnić rolę ostrzegawczą zachęcając do kontynuowania bądź zaniechania określonych procesów, służy jako ideologiczne uzasadnienie panującej formacji i jako „wabik” dla społeczeństwa, w celu realizacji określonych zamierzeń władzy.

Pisarze *science fiction*, mający zdolność problematyzowania doświadczeń codzienności dzięki fabularnej fikcji, opisywali kondycję ludzkości w konkretnym systemie i pod wpływem konkretnego sposobu myślenia, jakie miałyby być udziałem społeczeństwa różniącego się od naszego własnego. Fantastyka naukowa inspirowała się nauką i ewolucjonizmem. W końcu XIX wieku i pierwszych dekadach wieku XX, pisarze tacy jak Herbert George Wells<sup>344</sup> czy Olaf Stapledon<sup>345</sup> przyczynili się do popularyzacji i dowartościowania darwinizmu, projektując możliwe scenariusze ewolucji człowieka i cywilizacji. Ewolucja, dewolucja, genetyka i mutacje to główne motywy książek Stanisława Lema, który analizuje takie urządzenia, jak: wzmacniacz inteligencji, maszyna gnostyczna; rozważa możliwości połączenia człowieka ze sztucznym i stwarzanie światów przy pomocy maszyny fantomatycznej generującej złudzenia<sup>346</sup>. W kolejnych dekadach Bruce Sterling, William Gibson, Charles Stross czy Peter Watts opisywali świat zmierzający do osiągnięcia tzw. Osobliwości Technologicznej wypełniony cyborgicznymi istotami i myślącymi maszynami. Pisarze interesowali się

---

<sup>344</sup> H. G. Wells., *Niewidzialny człowiek*, tłum. E. Żmijewska, Wydawnictwo Saga Egmont, Warszawa 2020

<sup>345</sup> O. Stapledon., *Ostatni i pierwsi ludzie*, tłum. T. Walenciak, Wydawnictwo Solaris, Warszawa 2020

<sup>346</sup> Przykładowo fikcyjny apokryf *Kultura jako błąd (Die Kultur als Fehler)*, przywołany przez Lema w pracy *Doskonała próżnia* z 1971 roku, koncentruje się na konflikcie między kulturą a cywilizacją techniczną: podczas gdy ta pierwsza posiada jedynie środki symbolicznego radzenia sobie z ludzkimi niedolami, takimi jak choroby, starzenie się, śmierć, i stara się nadawać sens wszystkim bytowym niedostatkom wynikającym z ewolucyjnego przypadku, ta druga rozporządza metodami ich realnego usunięcia. Instrumentalna ingerencja w biologię człowieka oznacza zagrożenie dla sfery symbolicznej, ponieważ ją unieważnia i czyni zbędną. Błąd, o którym mówi fikcyjny niemiecki antropolog, polega na obstawaniu w tym konflikcie przy kulturze, podczas gdy to technologia przynosi nam autentyczne wyzwolenie z naturalnych niedoskonałości poprzez ulepszanie nas samych. Lem analizuje zagrożenia związane z nadużyciem fikcji, która staje się pułapką. Wytwarzanie ideologii i spowijanie w nią obrazu świata jest według pisarza „działalnością fantomatyczną”. Autor zwraca uwagę, że rytualne obrzędy w starożytności wytwarzały prototypy światów fantomatycznych a ich zadaniem było przeniesienie uczestników w przestrzeń religijną nałożoną na profanum poprzez oddziaływanie na wyobraźnię i zmysły. P. Majewski, *Między zwierzęciem a maszyną. Utopia technologiczna Stanisława Lema*, Wrocław 2007, s. 269.

nową dziedziną wiedzy – sztuczną inteligencją, badaniami Alana Turinga, Johna von Neumanna, czerpiąc pomysły od zwolenników akademickiego transhumanizmu, tj. Irvinga Johna Gooda i Marvina Minsky’ego, przewidujących, że w przyszłości maszyny prześcigną człowieka w dziedzinie inteligencji<sup>347</sup>.

Współzależność sztucznej inteligencji i fikcji można analizować na kilku poziomach, obejmujących: wpływ na genezę, kulturę i przyszłość sztucznej inteligencji, dzięki doświadczeniu jej projektantów i badaczy; rozwój technologii, oddziałujący na produkcję form fikcyjnych czy wpływ narracji o AI, kształtujący postawy opinii publicznej i decyzje podejmowane przez decydentów. Walter Benjamin zauważał, że to, co dopiero ma nadejść dzięki technicznemu zapośredniczeniu, jest już rzeczywiste, już uobecnione, przez sam fakt wprowadzenia pamięci podczas obcowania z dziełami *science fiction* jako gotowymi wizjami świata<sup>348</sup>. Poprzez literaturę *science fiction* i kinematografię, sztuczna inteligencja przenika do świadomości zbiorowej, a społeczne postawy wobec sztucznego umysłu rozciągają się między żywym zainteresowaniem a panicznym lękiem, będąc doskonałym gruntem pod działalność mitotwórczą. Jedną z najważniejszych fikcji naukowych współczesności, stanowiących intelektualne ramy do określania relacji człowieka z rozwijającą się techniką, stała się powieść Mary Shelley z 1818 r., pt. „Frankenstein, czyli współczesny Prometeusz” (*Frankenstein or The Modern Prometheus*)<sup>349</sup>. Ożywianie martwych członków ciała za pomocą najnowszych zdobyczy techniki, możliwość powtórzenia doświadczenia i ujęcia go w ramy naukowej teorii otworzyły „nowe drzwi” do tajemnicy nieśmiertelności człowieka. Dla Frankensteina władza nad ciałem staje się władzą nad życiem. Doświadczenia Galwaniego i Volty nad pobudzaniem mięśni impulsem elektrycznym zafascynowały Shelley, która odczytała je jako wyraz nowego paradygmatu naukowego: celem nauki jest pokonanie śmierci<sup>350</sup>.

Ursula Le Guin wskazuje, że literatura *science fiction* poważnie zmieniła się około 1960 roku, kiedy to rozpoczął się okres dynamicznych przemian w myśleniu o ludzkiej cielesności, zachodzących w mentalności społeczeństw zachodnioeuropejskich, które zwracały coraz baczniejszą uwagę na „techniczno-fizjologiczne” aspekty ludzkiej

---

<sup>347</sup> A. Turing., *Computing Machinery and Intelligence*, „Mind” LIX (236), October 1950, s. 433–460; J. Neumann, A. W. Burks, *Theory of Self-Reproducing Automata*, University of Illinois Press, Urbana & London 1966; M. Minsky, *The Society of Mind*, Simon and Schuster, New York 1987

<sup>348</sup> W. Benjamin., *Pasaże*, tłum. I. Kania, Kraków 2005, s. 745.

<sup>349</sup> M. Shelley., *Frankenstein, czyli współczesny Prometeusz*, tłum. M. Płaza, Wydawnictwo ZNAK, Kraków 2013

<sup>350</sup> J. Turney., *Ślady Frankensteina. Nauka, genetyka i kultura masowa*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2001, s.34.

egzystencji<sup>351</sup>. Zmiana ta przejawiała się nie tylko wzrostem liczby autorów i czytelników, lecz poszerzeniem poruszanej tematyki o aktualne badania naukowe i wynalazki. Wtedy też idea sztucznej inteligencji zaczęła być kulturowo przekazywana ogółowi społeczeństwa. Działo się to nie poprzez dyskusję techniczną, ale poprzez kulturę popularną w postaci filmów, gier, książek i programów telewizyjnych, skąd większość ludzi czerpie wyobrażenia o tym, czym jest, a czym nie jest sztuczna inteligencja.

W 1950 roku Alan Turing przedstawił w tekście *Computing machinery and intelligence* grę w naśladownictwo (*imitation game*), która polega na prowadzeniu dialogu z człowiekiem przez maszynę w taki sposób, aby rozmówca nie mógł zidentyfikować sztuczności interlokutora (od 1990 roku standardy stawiane systemom, mającym przejść test Turinga, wyznaczone są przez Nagrodę Loebnera<sup>352</sup>). Testowanie sztucznej inteligencji wedle różnych kryteriów ma długą historię – tak wśród jej twórców i praktyków, jak w zbiorowej wyobraźni kultury popularnej. Narracje *science fiction* podejmują temat procesu ucieleśniania sztucznej inteligencji (*Artificial Intelligence - AI*) i procesów inkluzyjnych upodmiotowiających i włączających AI do społeczeństwa: technologicznych „rytuałów przejścia” uspołeczniających artefakty, sposobów ich personifikacji i popularyzacji interakcji ze sztucznymi bytami. Jako członkowie zlaicyzowanego społeczeństwa, w którym kult sztuki zastąpił objawienie, zwracamy się do twórców wyobraźni. S-f ma związki z obrazowaniem religijnym i myśleniem numinotycznym – importuje religijną kulturę do robotyki i sztucznej inteligencji, jednocześnie przekształcając ją i eksportując do kultury popularnej. Transhumaniści upatrują momentu transgresji do postludzkiego porządku. W projektowanym sztucznym rozumie spełnia się potrzeba transcendencji. Mit świadomej sztucznej inteligencji kreuje w wyobraźni współczesnych przyszłego bohatera kulturowego, który poszukuje szans na przekroczenie kondycji, a gdy znajdzie sposób na przeistoczenie własnej egzystencji zabierze nas w nową, nieznaną rzeczywistość. AI i *science fiction* zawsze były ze sobą

---

<sup>351</sup> U.K. Le Guin., *Introduction*, [w:] *The Norton Book of Science Fiction*, red. U.K. Le Guin, B. Attebery, W.W. Norton, New York 1993, s. 18.

<sup>352</sup> Coroczny konkurs polegający na napisaniu chatbota, z którym rozmowa zostanie przez sędziów uznana za najbardziej podobną do rozmowy z człowiekiem. Konkurs do 2018 roku włącznie wzorowany był na teście Turinga – sędziowie posiadali zbiór pytań, które zadawali przez terminal programowi lub człowiekowi, nie wiedząc, kto znajduje się po drugiej stronie. Na podstawie udzielanych odpowiedzi musieli zdecydować, czy rozmawiali ze stworzonym programem, czy z człowiekiem. W 2019 roku sędziowie po raz pierwszy rozmawiali tylko z maszynami. Ich zadaniem było wskazanie systemu konwersacyjnego, z którym rozmawia się najlepiej.  
Zob: <https://web.archive.org/web/20101230195120/http://www.loebner.net/Prizef/loebner-prize.html>, [dostęp: 4.5.2021]

powiązane. Pętla sprzężenia zwrotnego między obiema domenami wzrosła na początku lat 90. XX wieku<sup>353</sup>.

Postać sztucznego człowieka jest nierozzerwalnie związana z ikonografią *science fiction*. Idea hybrydy ludzko-maszynowej była znana już w XIX wieku, głównie dzięki *science fiction*. Cyborgizacja to proces przekształcania organizmu w cyborga, czyli organizm cybernetyczny (*cybernetic organism*). Znajdujemy jej opis już w opowiadaniu Edgara Allana Poe *Człowiek, który się zużył* z 1839 roku. Tytułowy bohater, pomimo wielu obrażeń doznanych na wojnie, pozostaje przy życiu dzięki zaawansowanej inżynierii, chociaż składa się z kilkuset osobnych kawałków i protez. Z kolei w roku 1911 Jean de la Hire w opowiadaniu *Le Mystère des XV (The Nyctalope on Mars)* stworzył postać Nyctalope'a – cyborga ze sztucznym sercem i oczami widzącymi w ciemności, wprowadzając do popkultury figurę superbohatera i inicjując nowy gatunek literacki: *superhero fiction*. Natomiast w kultowej, cyberpunkowej powieści *Neuromancer* Williama Gibsona, protagonista nie tylko zanurzony jest wirtualnym świecie, lecz również zmodyfikowany za pomocą biologicznych implantów i interwencji genetycznych<sup>354</sup>. W świecie Gibsona ludzie noszą chirurgicznie wszczepione okulary, widzą w ciemności, monitorują i rekonfigurują ciała. Elementy fantastyczne mogą pojawiać się zarówno na poziomie treści, jak i formy utworu oddzielnie, jak równocześnie. Fantastyka treści kreuje zdecydowanie odmienne od realnych byty, oparte na wymyślonych zasadach układy społeczne czy istoty myślące. W połowie dwudziestego wieku nastąpił rozłam *sci-fi* na dwa nurty. Tradycjonalistyczny, który przedstawia androida jako źródło zagrożenia, jako stereotypowego obcego oraz drugi nurt, który czyni zeń figurę wykluczenia, podkreślając arbitralność granic między ludzkim a nieludzkim<sup>355</sup>.

Rozkwit literackich, jak i artystycznych wizji na temat udoskonalenia człowieka, rozpoczął się na przełomie XIX i XX wieku, wraz z pojawieniem się komiksu. Komiks łączył literaturę i plastykę, co pozwalało idealnie obrazować pewne technologiczne zjawiska. Bohaterowie komiksów obdarzeni są nadludzkimi zdolnościami, będącymi najczęściej wynikiem zastosowania nieznaney dotąd technologii. Wraz z uspołecznianiem

---

<sup>353</sup> E. Fast, E. Horvitz., *Long-term trends in the public perception of artificial intelligence*, In Thirty-First AAAI Conference on Artificial Intelligence, 2017, Preprint at <https://arxiv.org/abs/1609.04904>

<sup>354</sup> W. Gibson., *Neuromancer.*, tłum. P. Cholewa, Zysk i S-ka, Poznań 1996.

<sup>355</sup> A. Urbańczyk., *Przekraczanie granic człowieczeństwa. Reprezentacje androida w science fiction*, Kraków 2014, s.32-33. [praca licencjacka napisana pod kierunkiem A. Zawadzkiego na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego]

ładzących zmysły technologicznych przedmiotów, które w zachodniej cywilizacji stają się obiektami rytuałów troski, budowana jest narracja transhumanistyczna, dotycząca projektów artycyjalizacji ludzkiego ciała – tj. towarzyszące Rewolucji 4.0 wyobrażenia postczłowieka, inspirujące aktywność społeczności biohackerskich i ruchów cyborgicznych. Filozof Mary Midgley, w książce *Science as Salvation (Nauka jako zbawienie)* przypisuje koncepcję osiągnięcia nieśmiertelności poprzez transcendencję materialnego ciała ludzkiego (której echem jest transhumanistyczny postulat transferu umysłu na niebiański nośnik) grupie myślicieli z kręgu pisarza J.B.S. Haldane'a<sup>356</sup>.

W złotej erze *science fiction* autorzy tj. Vernon Vinge, Arthur C. Clark, Stanisław Lem, Isaac Asimov (zasłynął wprowadzeniem do kultury popularnej tzw. trzech praw robotyki) spekulowali nad konsekwencjami postępu technicznego, prowadzili otwartą kampanię propagującą idee, z których wyłoniły się manifesty, leżące u podstaw ruchu transhumanistycznego. Cybernetyka Norberta Wienera również łączyła się z transhumanizmem w jego fazie formacyjnej, dając nadzieję na wzmocnienie ludzkości, dzięki protezom i implantom usprawniającym biologię w coraz bardziej skomplikowanym technologicznie środowisku<sup>357</sup>. Susan Sontag w tekście *The Imagination of Disaster* podkreśla moc, z jaką gatunek ten eksploruje „sferę cudowności” nieoczekiwanymi przedstawieniami ciała, deformacjami, mutacjami i metamorfozami<sup>358</sup>. „Ciało przyszłości” zamieszkało w powszechnej wyobraźni, w szerokim zakresie domen kulturowych, otoczone futurystyczną aurą. Teksty kultury popularnej osadzone w poetyce *science fiction*, koncentrują się na przeróżnych odmianach cyborgizacji, „penetrowania ciała przez technikę”<sup>359</sup>. Pisarze, tacy jak: Ray Bradbury, Philip K. Dick, Philip Jose Farmer, James Graham Ballard, wyczuwali ducha czasu i otwarcie przyznawali się do kontrkulturowych fascynacji tezami cielesnej duchowej przebudowy ludzkości<sup>360</sup>. „Wyspa Doktora Moreau” opowiada o przekazaniu inteligencji ludzkiej

---

<sup>356</sup> M. Midgley., *Science as Salvation: A Modern Myth and its Meaning*, Routledge, London 1994

<sup>357</sup> N. Wiener., *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Houghton Mifflin, Boston 1954

<sup>358</sup> S. Sontag., *The Imagination of Disaster*, [w:] *Against Interpretation*, Picador, NY 1966, s. 212.

<sup>359</sup> G. Gajewska., *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Poznań 2010, s.25.

<sup>360</sup> Andrzej Gryz określa mianem Kina Trzeciej Kultury sytuacje, w których twórcy odchodzą od książkowych klasyków i zwracają się ku tzw. laboratorium, czyli najnowszym odkryciom nauki. Zauważmy, że kinematografia i platformy cyfrowe promują fikcję naukową, rozpatrując różne aspekty technologizacji kultury: hedonistyczny materializm (Metropia), totalitaryzm, komunizm i socjalizm (np. THX 1138, Equilibrium, Igrzyska Śmierci, Snowpiercer: Arka przyszłości), technokratyzm (np. Pamięć absolutna, Raport mniejszości, Matrix), konsumpcjonizm (np. Wyścig z czasem), ideę sztucznej inteligencji (np. 2001: Odyseja kosmiczna, Łowca Androidów, Terminator), cyborgizację (np. X-Men (2000), X-Men 2 (2003), X-Men: The Last Stand (2006), transhumanistyczne koncepcje transferu umysłu



zwierzętom, antycypując transhumanistyczny prąd określany *upliftingiem*. *Uplifting* polegałby zatem na modyfikacji zwierząt poprzez zwiększenie ich potencjału intelektualnego i komunikacyjnego, a także na modyfikacji ich aparatu komunikacyjnego do takiego poziomu, który umożliwiłyby swobodną komunikację z ludźmi<sup>361</sup>.

Ruth Byrne uważa, że podstawową funkcją wyobrażeń jest wytwarzanie alternatywnych wariantów rzeczywistości<sup>362</sup>. Świadomość kontrfaktycznego charakteru danej opowieści nie zmniejsza jej wartości. Istnieje wręcz tendencja do intencjonalnego produkowania tego rodzaju wypowiedzi, a część z nich ulega instytucjonalizacji, utrwalając się w postaci jawnie fikcyjnych narracji. W rezultacie kulturowe środowisko funkcjonowania człowieka w znacznym stopniu składa się ze zobiektywizowanych wyobrażeń kontrfaktycznych, współwystępujących ze zobiektywizowanymi reprezentacjami sprzężonymi. Fikcja jest najwcześniejszym rodzajem symulacji, która działa nie w komputerach, lecz w ludzkich umysłach. Fikcyjne narracje pełnią taką samą funkcję treningową, jak zabawa, będąc takim jej rodzajem, gdzie zamiast odgrywać sytuacje, korzysta się z możliwości ich językowego przedstawienia. Narracje stawiają nas wobec wyzwania, związanego z przedstawionymi w nich wydarzeniami, oswajając z nimi i pozwalając przygotować strategię na wypadek prawdziwego uczestnictwa w analogicznych sytuacjach. Funkcja, jaką pełni fikcja, jest równie fundamentalna jak wytwarzanie „prawdziwych” obrazów świata. Wiedzę można potraktować jako fikcję,

---

(np. Transcendence), posthumanizm (np. Gattaca – Szok przyszłości, Wyspa, Surogaci), czy też w kulturę masową (np. Idiokracja). W ostatnich dekadach powszechność motywu AI wzrosła, co jest widoczne w wysokobudżetowych produkcjach *science fiction*, gdzie Golemem najczęściej jest sztuczna inteligencja, jak w *Matrixie* Larry’ego i Andy’ego Wachowskich, *Ja, robot* Alexa Proyasa czy *Ex Machina* Alexa Garlanda., por. A. Gryz, *Kino trzeciej kultury. Nowe inspiracje współczesnego amerykańskiego science fiction*, [w:] „Kwartalnik filmowy” 93-94, 2016, s. 100-113.

<sup>361</sup> Etyczne aspekty ucłowieczania zwierząt rozważa George Dvorsky w artykule *All Together Now: Developmental and Ethical Considerations for Biologically Uplifting Nonhuman Animals*, [w:] „Journal of Evolution and Technology”, nr 1/18/2008, s. 129-142. Sondy mogą również działać na rzecz transformacji i „podniesienia” innych cywilizacji. Przykładem może być *2001: Odyseja kosmiczna*, gdzie zaawansowana cywilizacja pozaziemska używała sond (zwanymi „monolitami”) do sterowania kierunkiem ewolucji na Ziemi. W tej historii sondy te obdarzyły naczelnymi zdolnościami do używania narzędzi, a później ludzki David Bowman został przekształcony w następny etap ewolucji, tak zwane Dziecko Gwiezdne. Scenariusz ten został również zbadany w serii *Uplift* Davida Brina, w której zaawansowane cywilizacje wprowadziły mądrość do prymitywnych form życia, co określa się jako „biologiczne podniesienie”

<sup>362</sup> Wyobrażenia te zasadniczo nie łamią schematów wiedzy dotyczącej świata. Rozważane zmiany ograniczają się standardowo do podmieniania elementów, które zgodnie z posiadaną przez daną jednostkę wiedzą faktycznie mogłyby mieć miejsce w ramach danej sytuacji. Jak twierdzi Byrne: „Ludzie zmieniają mentalnie różne aspekty swoich psychicznych reprezentacji rzeczywistości wtedy, gdy wyobrażają sobie, jak inaczej mogłyby potoczyć się rzeczy”. Wyobrażenia tego rodzaju należy zatem określić jako kontrfaktyczne. Są one sprzeczne ze stanami postrzeganej rzeczywistości, ale dzięki generowaniu ich przy wykorzystaniu tych samych zasad, które odpowiadają za kształt obrazu świata obiektywnego, pozostają elementem myślenia racjonalnego., por. R. M. J. Byrne, *The Rational Imagination. How People Create Alternatives to Reality*, Cambridge Massachusetts 2005, s. 208-2012.

która pozytywnie przeszła proces weryfikacji polegający na sprawdzeniu, czy dyktowane przez nią zachowania są adekwatne do rzeczywistości obiektywnej. Inaczej rzecz ujmując, wiedza to, podobnie jak fikcja, konstrukt, który posiada dodatkowo tę właściwość, że pozostaje w pragmatycznie prawdziwej relacji ze światem zewnętrznym. W praktyce różnica pomiędzy fikcją a uznawaną za prawdę wiedzą przejawia się w reakcjach, jakie powodują. Fikcja, przekształcona w wiedzę, wpływa na ludzkie działania, podczas gdy fikcja w swojej właściwej funkcji dostarcza jedynie scenariuszy, które nie są wcielane w życie dopóty, dopóki dane zmysłowe nie zasygnalizują, że rzeczywistość obiektywna przyjęła przewidywany w nich kształt.

Współcześnie globalny przemysł kulturowy jest, jak sądzę, generatorem fikcji i dostawcą wyobrażeń. Wsparciem dla transhumanistycznych narracji jest imperium obrazu, gry i zabawy. Dzięki sukcesowi amerykańskiej gospodarki, „logika fabryki skolonizowała fabryki snu przemysłu kulturowego”<sup>363</sup>. Futurologia i *science fiction* stają się źródłami wyobrażeń, bazując na realnie istniejących prototypach i projektach, zgodnych z dostępną wiedzą, inspirując się sferą wyobraźni, mitów, marzeń. Douglas Hofstadter i Emmanuel Sander sądzą, że odziedziczyliśmy szeroki zestaw koncepcji dotyczących przyszłości i postępu, które zostały stworzone przez pomysłowych przodków i są łatwe w użyciu<sup>364</sup>. Większość naszych wyobrażeń wywodzi się z informacji stworzonych przez naukowców i artystów, a nie z osobistej obserwacji surowych, niezakodowanych wydarzeń. Nieprzystosowanie społeczeństwa do przyspieszonego rozwoju, jest spowodowane między innymi brakiem adekwatnych metod przewidywania. Współczesna cywilizacja tak dalece rozpowszechnia informacje, że zaczynają dominować wtórne źródła informacyjne ponad pierwotnymi.

W drugiej dekadzie XXI wieku, wraz z Rewolucją 4.0, do *imaginario communis* zstępuje udoskonalona zmysłowo istota – następca *homo sapiens*. To kulturowy heros zrodzony z nową filozofią człowieka – autonomiczny twórca własnej biografii, dążący mocą własnego umysłu do „poszerzonego życia” i nieśmiertelności, kreator nowych, zmysłowych „ścieżek dostępu” do świata, wynalazca wspierającej go sztucznej inteligencji i robotycznych ucieleśnień<sup>365</sup>. Istota ta „rozsiała się” wygodnie w

---

<sup>363</sup> S. Lash, C. Lury., *Globalny przemysł kulturowy. Medializacja rzeczy*, Kraków 2011, s.13.

<sup>364</sup> D. Hofstadter, E. Sander., *Surfaces and essences : analogy as the fuel and fire of thinking*, New York : Basic Books, a member of the Perseus Books Group, 2013, s.131.

<sup>365</sup> A.F. Pawlak., *Biotechnotransformacje. Ciało w projekcie transhumanistycznym*, [w:] *Oblicza choroby w czasach płynnej nowoczesności*, (red.) E. Nowina-Sroczyńska, S. Latocha, T. Siemiński. Łódź 2017, s. 61-91.

przeżywającej renesans cyberpunkowej literaturze *science fiction*, wkracza do zbiorowej świadomości za pośrednictwem popularnych produkcji, kształtujących kolektywne imaginarium stymulowane „zwrotem technologicznym” kultury i wspierających manifesty programowe transhumanizmu<sup>366</sup>. Fuzja naukowej i artystycznej wyobraźni zrodziła nowe sposoby postrzegania cielesności, otwartej na innowacje, ulepszające biologiczną powłokę. Warto jednak zauważyć, że dzięki technologiom GRIN/NBIC, ciało postbiologiczne przekracza karty powieści *science fiction* ku realnemu ucieleśnieniu: biomechanicznym mięśniom, syntetycznym wymiennym organom, protezom przywracającym odczuwanie wrażeń zmysłowych i nieistniejącym dotychczas rozszerzeniom. Technologia, obecna dotąd w zewnętrznym otoczeniu człowieka, przekroczyła granice skóry, by rozpocząć kolonizowanie wnętrza ciała. Choć transhumaności różnią się światopoglądowo pod wieloma względami to zgodnie podkreślają potrzebę wykorzystania zdobyczy nowoczesnej nauki i technologii w celu fizycznego i mentalnego usprawniania *homo sapiens*<sup>367</sup>.

---

<sup>366</sup> Popularne seriale emitowane na platformach cyfrowych Netflix i HBO podejmujące tematykę transhumanistyczną to m.in. *Black Mirror*, *Westworld*, *Humans*, *Sense8*, *Altered Carbon*.

<sup>367</sup> W. Grassie, G. R. Hansell, *Introduction*, [w:] H±: *transhumanism and its critics*, (red.) G. R. Hansell, W. Grassie, Metanexus Institute, Philadelphia 2011, s. 8.; por: N. Bostrom., *A History of Transhumanist Thought*, [w:] „Journal of Evolution and Technology”, t. 14, 2005, s. 21.

## Rozdział 3. Dyskursy cielesnych transgresji

### 3.1. Ciało jako przedmiot transhumanistycznego dyskursu

W książce „Słowa i rzeczy...” Michel Foucault mówi o kryzysie „statusu podmiotu” koncentrując się na pojęciu dyskursu. Wskazuje, że badanie historii polega na analizowaniu praktyk dyskursywnych, a nie podmiotu poznania<sup>368</sup>. Dyskurs zasadniczo związany jest z językiem, choć nie jest do niego redukowalny – może być opisany jako zbiory głęboko zakorzenionych zasad, zawierających specyficzne sieci znaczeń, które podtrzymują, generują i umacniają związki między wszystkim, co można zobaczyć, pomyśleć i powiedzieć. Dyskurs jest praktyką, która wytwarza przedmioty, o których ten dyskurs traktuje. Pojęcie dyskursu jest koliste – formuje to, o czym mówi, mówi o tym, co jednocześnie formuje. Odzwierciedla tę próbę pozbycia się źródłowej rzeczywistości rzeczy i sposobu jej opisu, teoria staje się praktyką mającą tworzyć rzeczywistość. Wytwarza on i kształtuje swoje przedmioty, a więc mówi o czymś, co sam uformował. Archeologia wiedzy ma za zadanie dociekać przyczyn powstania praktyki dyskursywnej, jaką jest współczesna humanistyka i odpowiedzieć na pytanie, w jaki sposób powstały nauki o człowieku<sup>369</sup>.

Francuski uczony wskazuje, że gdy człowiek stał się przedmiotem poznawczej ciekawości i możliwej do osiągnięcia wiedzy, biologia i ekonomia polityczna zdążyły już zorganizować rzeczywistość w nowy ład. Filozof podkreśla, że „w historii wiedzy pomysły dotyczące ludzkiej natury grały raczej rolę [...] jedynie typów dyskursu w relacji lub opozycji do teologii, biologii, czy historii”<sup>370</sup>. Kluczowy dla Foucault’a jest fakt, że nie ma obiektywnego przedmiotu historii, ale przedmiot ten jest przez dyskurs konstruowany. Foucault wyróżnia trzy modele poznawczego odnoszenia się kultury europejskiej do świata, które nazywa epistemami. Epistema jest strukturalną siatką, jednocześnie umożliwiającą i zapośredniczającą poznanie kultury – nieświadomą formą myślenia wspólną społeczeństwu w jakiejś epoce. Autor twierdzi, że ludzki stosunek do świata zawsze zapośredniczony jest przez epistemę, ta z kolei formułuje się na płaszczyźnie dyskursów. Dlatego należy badać epistemy poprzez charakterystykę

---

<sup>368</sup> M. Foucault., *Słowa i rzeczy. Archeologia nauk humanistycznych*, Wyd.2, tłum. T. Komendant, A. Tatarkiewicz, słowo/obraz terytoria, Gdańsk, 2007

<sup>369</sup> M. Foucault., *Archeologia wiedzy*, tłum. A. Siemek, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1997, s. 133.

<sup>370</sup> M. Foucault., *Truth and method. An interview with M. F. conducted by A. Fontana i P. Pasquino* [w:] M. Foucault, *Foucault Reader*, P. Rabinow (red.), op. cit., s. 3.

funkcjonujących w jej obrębie dyskursów, wskazywać na występujące między owymi dyskursami różnice i „zagadkowe nieciągłości”. Relacją wiodącą, służącą do charakteryzacji poszczególnych epistem, jest konfiguracja: słowa-rzeczy. W epoce nowożytnej znak traci swoją funkcję wyzwalania prawdy, którą pełnił przez łączenie *signifiant* i *signifie*. Pomiedzy rzeczą a słowem otwiera się przepaść reprezentacji. To, jakie pozycje przyjmują wobec siebie te dwa komponenty relacji, wyznaczają zachowania kulturowe w poszczególnych epokach, determinując perypetie podmiotu.

Ciało, choć zdaje się należeć do sfery biologii, a nie historii kultury, staje się kluczowym elementem analizy genealogicznej. To właśnie ono okazuje się splotem dyskursu, ponieważ nie jest biologiczną stałą, ma swoją historię – wpływają nań gwałtowne zmiany stosunków sił, jest powierzchnią zapisu zdarzeń. Ludzkie ciało łączy się z wieloma obszarami, będącymi przedmiotem interdyscyplinarnych analiz, takich jak: emocje, zmysły, seksualność, śmiertelność, zdrowie i choroba czy artystyczny wizerunek ciała. Sposób w jaki myślimy o ciele, wpływa na to, jak myślimy o tożsamości, inności, podmiotowości i wspólnocie. Dla Foucaulta każdy dyskurs jest systemem władzy, oznaczającym narzucenie ludziom jakiejś definicji prawdy i fałszu, dobra i zła, normalności i patologii, a więc i ujarznienie tych, którzy granice między nimi chcieliby przeprowadzić w jakiś inny sposób<sup>371</sup>. Bryan Turner twierdzi, że w nowoczesnych systemach społecznych ciało stało się fundamentalnym polem politycznej i kulturowej działalności. Wprowadza termin „społeczeństwo somatyczne”, podkreślając, że status ciała we współczesnej kulturze jest odzwierciedleniem bezprecedensowego zjawiska jego indywidualizacji<sup>372</sup>. Indywidualizacja jest zestawem praktyk, przez które jednostki są identyfikowane i odróżniane od siebie za pomocą znaków, numerów i kodów, czerpanych z wiedzy na temat populacji i związanych z ustanowieniem norm. Badacz zauważa, że ciało jest traktowane przede wszystkim jako ograniczenie działania i w ten sposób traktuje się je jako „istniejące poza aktorem”<sup>373</sup>. Opinie te wspierają uwagi Anthony’ego Giddensa, dotyczące ciała jako fizycznego ograniczenia, limitującego sposoby poruszania się i percepcji ludzkiego podmiotu. Dlatego refleksyjnie

---

<sup>371</sup> J. Szacki., *Historia myśli socjologicznej. Wydanie nowe*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2007, s. 907.

<sup>372</sup> B. S. Turner., *Regulating Bodies. Essays in Medical Sociology*, London: Routledge, 1992, s.12

<sup>373</sup> B. S. Turner., *An outline of a general sociology of the body*, [w:] B. S. Turner (red.), *The Blackwell Companion to Social Theory*, wyd. 2, Oxford: Blackwell 1999, s.87.

zmobilizowana tożsamość postrzega ciało jako plastyczne i czuję się odpowiedzialna za projekt własnej cielesności<sup>374</sup>.

Cechą szczególną transhumanizmu jest narracja, którą określić można językiem „oczarowania” (ang. *language of enchantment*). Ciało, które w tradycyjnej ontologii jest postrzegane jako *locus* dla definicji istoty ludzkiej, w perspektywie transhumanistycznej jawi się jako przedmiot procesu ulepszeń. Jednak instrumentalne wykorzystanie antropologicznych twierdzeń uniemożliwia uściślenie i uspojnienie antropologicznych charakterystyk w ramach transhumanistycznego dyskursu. Dla prezentowanych, w typowej dla wczesnych tekstów, stylistyce manifestu, chwytliwych haseł (np. człowiek to tylko „etap przejściowy między naszym zwierzęcym dziedzictwem a naszą postludzka przyszłością”) i efektownych metafor (człowiek to *work-in-progress* – praca w toku ; *half-baked beginning* – niedopieczony zaczyn)<sup>375</sup>. Chris Schilling uważa, że Zachód ma tendencję do tego, aby postrzegać ciało jako byt będący cały czas w procesie stawania się – projekt, nad którym powinno się pracować i realizować jako część jednostkowej tożsamości<sup>376</sup>. Staje się ono plastycznym tworem, który może być czasami kształtowany jako prywatny zasób, a czasem jako społeczny symbol, przekazujący informacje tożsamościowe. Wygląd ciała, jego rozmiar, kształt są potencjalnie otwarte na proces rekonstrukcji zgodnie z założeniami właściciela i stopniem zaabsorbowania transformacją. Mamy więc ciało fizyczne – biologiczne, ciało dyskursywne, konsumpcyjne, zmedykalizowane, komunikatywne. Dodatkowo możliwość kontrolowania swojego ciała spowodowała wzrost refleksyjności oraz niepewności co do tego, na ile powinno być ono kontrolowane.

Różne nurty społecznego konstruktywizmu jednocy zakwestionowanie tezy, że ciało można analizować wyłącznie jako zjawisko biologiczne. Poststrukturaliści twierdzą, że doświadczanie cielesności determinują kategorie językowe, podczas gdy interakcjonizm symboliczny kładzie nacisk na to, że kontrola i kierowanie ciałem zależą od działań względnie autonomicznego ludzkiego podmiotu. Oba nurty myślowe uznają jednak, że ciało zajmuje w życiu podmiotów centralne miejsce a jego znaczenie podtrzymywana jest przez struktury społeczne. Zdaniem Foucaulta, ciała nie tyle

---

<sup>374</sup> A. Giddens., *Nowoczesność i tożsamość*, tłum. A. Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN,, Warszawa 2010, s.142.

<sup>375</sup> N. Bostrom., *Transhumanist Values*, Oxford University, Faculty of Philosophy 2003, <https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/PPP566/Bostrom%20%20Transhumanist%20Values.pdf> [dostęp: 17.09.2020]

<sup>376</sup> Ch. Shilling., *Socjologia ciała*, tłum. M. Skowrońska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 19.

nadawane jest za pomocą dyskursu znaczenie, co w całości jest przez dyskurs konstytuowane. W efekcie ciało jako biologiczny byt zanika, a jego miejsce zajmuje produkt społecznie stworzony, nieskończenie plastyczny i wysoce niestabilny. Ciało pozostaje też centralnym punktem działalności władzy, stosunki władzy blokują je, naznaczają, urabiają domagają się odeń znaków. Urządzenia władzy artykułują się wprost na ciałach, procesach fizjologicznych, doznaniach, zachowywaniu się, odczuwaniu. Ujarzmienie, dokonujące się na poziomie ciała, nie musi być związane z przemocą bądź ideologią, choć może być zamierzone, technicznie przemyślane i mające efekt przemieniający.

Szereg postulatów pojawiających się w obrębie transhumanistycznego dyskursu analizującego rozszerzone sensorium i cielesne ekstensje coraz częściej stają się elementem codziennego doświadczenia człowieka zanurzonego w technokulturze. Przez ostatnie dwie dekady nasycona została ona cyborgicznymi rozszerzeniami: technologią ubieralną, chatbotami i asystentami głosowymi, wirtualną i rozszerzoną rzeczywistością czy robotami społecznymi<sup>377</sup>. Zmagania transhumanizmu polegają na ciągłym przesuwaniu granic dyskursu, włączaniu obcości, sztuczności w procesie stawiania się innym i wychodzenia poza ludzką wspólnotę. Dzieje się to przez kreatywne wykorzystanie i systemowe połączenie koncepcji ciała jako projektu, ciała utajnionego oraz ciała-cyfrowej maski, skrywającej brak podmiotu. Transhumanistyczni eksperymetatorzy praktykują zabiegi mające na celu „transformacje semantyczne” i „operacje na pojęciach” – zmiany w zakresie stosowanego do cielesności języka. Przykładem służyć mogą wypowiedzi CEO firmy BioViva, Elizabeth Parrish, głoszącej, że cierpi na dziedziczną, śmiertelną chorobę zwaną „starzeniem”<sup>378</sup>. W celu jej zwalczania wypróbowała na sobie terapię genową, oświadczając: „Jestem pacjentem

---

<sup>377</sup> Transformacja ludzkiego ucieleśnienia dotyczy różnego rodzaju modyfikacji. Naukowcom z Uniwersytetu Stanforda w Kalifornii udało się opracować i wyhodować sztuczną skórę, o właściwościach przewyższających oryginał. Nanotechnolodzy zaprojektowali i wyhodowali sztuczny mięsień o wytrzymałości stali, chirurdzy demonstrują jak działa drukowanie ludzkich organów w 3D. Wraz z technicyzacją ludzkiego ciała obserwujemy też proces humanizacji technologii. Wyposażone w sztuczną inteligencję i moduły architektury afektywnej roboty społeczne doskonałą się w rozpoznawaniu ludzkich emocji, aby coraz lepiej komunikować się z człowiekiem. Eksperci twierdzą, że nowa generacja inteligentnych, emocjonalnych maszyn będzie doświadczać świata, uczyć się i przystosowywać do niego w wyniku swoich własnych doświadczeń, por. P. Lin, K. Abney i in, (red.), *Robot ethics: the ethical and social implications of robotics*, The MIT Press, Cambridge, 2012

<sup>378</sup> Liz Parrish twierdzi, że wszczepiła sobie dodatkowe geny odpowiedzialne za produkcję białek FST, związanych z wzrostem mięśni i wybudzające enzymy telomerazy (odpowiedzialnej za regulowanie procesu starzenia), por. A. Regalado., *A Tale of Do-It-Yourself Gene Therapy*. [w:] „MIT Technology Review”, <http://www.technologyreview.com/news/542371/a-tale-of-do-it-yourself-gene-therapy/> [dostęp:20.2.2021]

zero. W styczniu kończę 45 lat. Choruję na starzenie się”<sup>379</sup>. Redefinicja pojęć jest wynikiem konstruowania nowego, adekwatnego do opisu postczłowieka słownika przy pomocy, którego wolność morfologiczna jest dyskursywnie wytwarzana jako imperatyw etyczny. Przesunięcia definicyjne kreują przekonanie, że możliwości użytkowe ciała muszą zostać zwiększone, aby dopasować się do warunków życia w technologicznie zaawansowanym społeczeństwie, a wątpliwości wobec techno-optimistycznych postulatów spotykają się z zarzutami o niemoralne kultywowanie śmierci (*deathist*)<sup>380</sup>.

Dyskursywne wytwarzanie wspólnoty „niedoskonałych ciał” i wyznaczanie jej wspólnego dobra w postaci transgresji legitymizuje rozwój kapitalizmu somatycznego i wprowadzanie do obrotu narzędzi służących radykalnym interwencjom w morfologię<sup>381</sup>. Determinowanie ludzkiej natury i dyskursywne zarządzanie stosunkiem do biologicznego ciała, potraktować można jako instrumentarium biowładzy – formy władzy nad ludzkim życiem, dążącej do wieloaspektowego kontrolowania populacji, począwszy od dyscyplinowania ciał po regulowanie procesów ludnościowych<sup>382</sup>. Technonauka, tworząc normatywny obraz podmiotowości, w której biologiczne ciało nie jest tożsame z człowiekiem, sprawuje władzę przez dyskurs, służąc inżynierii społecznej. W technologii zawsze wpisana jest polityczna wizja.

### 3.2. Udoskonalanie ludzkiego ciała (Human Enhancement)

Będąc małym chłopcem, Stanisław Lem przeglądał książki medyczne i atlasy anatomiczne. Ludzkie ciało, będące produktem ewolucji, wzbudzało w nim zachwyt, ale też niesmak. Nie lubił ilustracji człowieka na planszach miologicznych<sup>383</sup>, ponieważ „było w nim coś z krwi, z surowego befsztyka, którego nie znosiłem, którym brzydziłem się”<sup>384</sup>. Odczucia te wykazują ścisły związek wstrętu i subiektywnego odczuwania granic cielesności, to konfrontacja z własnym ciałem i przypisanymi mu procesami entropii –

---

<sup>379</sup> *BioViva CEO Liz Parrish: Gene Therapy is Not a Monstrous Science*, <https://www.singularityweblog.com/bioviva-ceo-liz-parrish-on-gene-therapy/> [dostęp: 20.2.2021]

<sup>380</sup> B. Duncan., *The Day No One Died: The Moral Imperative of Transhumanism*. [w:] „Medium” <https://medium.com/@BleachedSleet/the-day-no-one-died-the-moral-imperative-of-transhumanism-5d74d6c3c234>, [dostęp:20.2.2021]

<sup>381</sup> Firmy bazujące na filozofii transhumanistycznej oferujące narzędzia i procedury wspierające biohacking to m.in. *Odin* <http://www.the-odin.com/genetic-engineering-home-lab-kit/> czy *Dangerous Things* <https://dangerousthings.com> [dostęp:20.2.2021]

<sup>382</sup> M. Foucault., *The Birth of Biopolitics: Lectures at the Collège de France 1978-1979*, Houndmills, Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan 2008, s. 317.

<sup>383</sup> miologia - [gr.], *zool*, nauka o mięśniach, Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/miologia;3941870.html>

<sup>384</sup> S. Lem., *Wysoki zamek*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975, s. 20.



pochłaniania, spalania, wydalania, gnicia, zepsucia i rozkładu. Ta gwałtowna reakcja emocjonalna, jaką jest wstręt, narzuca nam myślenie o naszej biologicznej zwierzęcości, a zarazem jest jej silną negacją i odrzuceniem. Ciało, w płynnej nowoczesności rozumiane jako mechanizm podlegający nieustannym rekonstrukcjom i udoskonaleniom, staje się doświadczalnym poligonem medykalizacji, generując nowe dylematy antropologiczne i etyczne. Ciało człowieka jest nie tylko źródłem rozkoszy, lecz także natarczywym sprawcą cierpienia<sup>385</sup>. Georges Canguilhem pisze: „Z trzech stron grozi nam cierpienie: 1) od ciała, wydanego rozkładowi i rozpadowi ciała, które nie może się wręcz obyć bez bólu i lęku jako sygnałów ostrzegawczych; 2) od świata zewnętrznego, który może srożyć się przeciwko nam z potężnymi, nieubłaganymi, niszczycielskimi siłami, i w końcu 3) od naszych stosunków z innymi ludźmi”<sup>386</sup>. Niosące choroby, ból, starość i śmierć nie są obojętne dla „ciała naturalnego”. Ciało cechuje zmienność, płynność, nieuchronny rozpad. Ulepszanie go od zawsze było wyzwaniem dla ludzkości, starającej się przekroczyć cielesne ograniczenia. Dyskurs maladyczny, u źródeł którego leży stan napięcia, związany z ułomnością i kruchością ludzkiego ciała, jest sumą kontekstów społecznych i znaczeń budowanych wokół pojęcia choroby. Obejmując wypowiedzi publicystyczne, artystyczne, naukowe i potoczne rozumienie choroby stanowi doskonały rejestr emocji, wrażeń, nastrojów, lęków i obaw związanych z chorobą i jej doświadczaniem. David Morris zauważa, że modernistycznemu upodobaniu do systematyzacji przeciwstawiona jest postmodernistyczna wizja choroby otwartej, niedefiniowalnej ostatecznie, zanurzonej w kulturze<sup>387</sup>. Warto podkreślić, że nasze rozumienie świata ma także znaczący wpływ na nowe traktowanie medycznych nozologii, polegające na uzupełnianiu rejestrów medycznych o nowe jednostki, dotąd nieidentyfikowane w kategoriach zaburzenia, czy patologii<sup>388</sup>. Choroba przestaje być odczytywana jedynie jako zaburzenie natury organicznej – kulturowo konstruowana staje się metaforą współczesności, przenosząc dolegliwości z ciała na osobowość<sup>389</sup>.

---

<sup>385</sup> Z. Freud., *Pisma społeczne*, t. IV, tłum. A. Ochocki, M. Poręba, R. Reszke, Warszawa 1998, s. 174.

<sup>386</sup> G. Canguilhem., *Normalne i patologiczne*, tłum. P. Pieniążek, Gdańsk 2000, s. 238.

<sup>387</sup> D. B. Morris., *Illness and Culture in the Postmodern Age*, Berkeley – Los Angeles – London 2000, s. 50–77.

<sup>388</sup> M. Szubert., *Dyskurs maladyczny – perspektywy badawcze* [w:] *Fragmenty dyskursu maladycznego*, M. Ganczar, I. Gielata, M. Ładoń (red.), Wydawnictwo słowo/obraz/terytoria, Gdańsk 2019, s. 18.

<sup>389</sup> Zespół przewlekłego zmęczenia, zespół nadaktywności ruchowej (ADHD), depresja, Alzheimer, cyfrowy narcyzm to choroby zagrażające umysłowi i tożsamości człowieka ery „wysokich technologii”. Piszę na ten temat w artykule A. F. Pawlak, *Biotechnotransformacje. Ciało w projekcie transhumanistycznym*, [w:] *Oblicza choroby w czasach płynnej nowoczesności*, (red) E. Nowina-Sroczyńska, S. Latocha, T. Siemiński, Wydawca: Muzeum Zachodniokaszubskie w Bytowie, Bytów - Łódź 2016, s. 61-85.

Medycyna nie tylko w coraz większym stopniu wpływa na życie ludzi, ale stanowi pole weryfikacji tradycyjnych poglądów metafizycznych i w ogóle filozoficznych dotyczących, m. in. granic natury człowieka, możliwości ingerencji technologicznych w tę naturę, stosunku ciała i umysłu, miejsca człowieka pośród innych organizmów żywych czy we wszechświecie. Pojęcie choroby można uznać za metafizyczną przesłankę dyskursu medycznego – pomimo różnorodności definicji stanowi wspólny mianownik wszystkich tych działań, które mają na celu poznanie, leczenie, tudzież zapobieganie chorobom, bądź niesienie ulgi w cierpieniu oraz zdrowia istotom chorym<sup>390</sup>. Kwestie aksjologiczne stają się wyraźne, gdy przyjrzymy się jednemu z najbardziej aktualnych wyzwań, stojących zarówno przed samą medycyną, jak i przed filozoficznym namysłem nad nią, a mianowicie roli, zasięgowi oddziaływania i znaczeniu technologii.

Medycyna od początku swego istnienia wyrastała z humanistycznego myślenia o człowieku, umieszczając jego dobro w centrum swoich podstawowych wartości. Postęp nauki i techniki, jaki dokonuje się we współczesnym świecie, znajduje istotne odzwierciedlenie w dzisiejszym kształcie medycyny. Medycyna staje obecnie wobec zupełnie nowych problemów, wynikających nie tylko ze wspomnianego postępu, ale także z przemian cywilizacyjnych, zmian społecznych oraz uwarunkowań ekonomicznych. W konsekwencji przynosi to narastające obawy przed instrumentalizacją, przed odchodzeniem od jej humanistycznego rdzenia, w którym człowiek ma stanowić najwyższą wartość.

W jednym z „44 listów ze świata płynnej nowoczesności”, zatytułowanym „Lekarstwa i choroby”, Zygmunt Bauman koncentruje się na przewartościowaniu pojęcia „choroby” w kontekście nowoczesnego społeczeństwa<sup>391</sup>. Socjolog twierdzi, że termin ten używany jest dziś wymiennie z pojęciem „stan wymagający interwencji medycznej” (*medical condition*), przenosząc kwestię braku zdrowia w obszary wskazujące na konieczność medycznej interwencji, legitymizującej chorobę. Transhumaniści idą w swoich diagnozach znacznie dalej, przemycając do kultury nową postać choroby. Jest nią biologiczna cielesność, rozumiana jako przeszkoda na drodze do ostatecznej transformacji w postczłowieka. Wedle luminarzy ruchu, zjawisko choroby to nie incydentalny stan wymagający interwencji, lecz uciążliwy, choć usuwalny „błąd”, wpisany w ludzką kondycję. Wedle tej perspektywy biologiczne ciało jest

---

<sup>390</sup> M. Moskalewicz., *Medykalizacja: patogeneza i objawy*, [w:] „Czas kultury”, nr 6/2012.

<sup>391</sup> Z. Bauman., *44 listy ze świata płynnej nowoczesności*, Wydawnictwo Literackie, Kraków, 2011, s. 122–123.

problematiczne jako podlegająca procesom degradacji „mokra materia” prowadząca do „choroby gatunkowej”, jaką jest starość i śmiertelność. Należy też zwrócić uwagę na coraz częściej pojawiające się w projekcie transhumanistycznym ingerencje w obszar symboliczny, dokonywanie „awarii semiotycznych”, polegających na zakłócaniu języka i zmianie znaczenia słów. Starość jest więc w tym dyskursie budzącą wstręt „chorobą”, podobnie jak biologiczne ciało, będące jej przyczyną. Choć wstręt do ciała nie jest wyrażony programowo w sferze ideologicznej, to liderzy ruchu, poprzez językowe zabiegi, promują powszechną rezygnację z biologicznego ucieleśnienia na rzecz postgatunkowych form, jakie przyjmie *homo technologicus* w wyniku nieograniczonego technologicznego postępu. Zwolennicy ruchu, chcąc wycofać ze społecznego obiegu znaczenie słowa, atakują element panującej semiozy i od nowa znakują świat.

Wbrew przeświadczeniom ludzi, wierzących w niezmiennie jądro człowieczeństwa (*kore*) i uznających cielesne modyfikacje za dehumanizujące, transhumaniści upatrują istoty ludzkiej natury w zdolności do transformacji<sup>392</sup>. Transhumanizmu nie należy traktować w oderwaniu od nauk szczegółowych, jest projektem interdyscyplinarnym, łączącym w sobie nauki przyrodnicze i refleksje na drodze nauk humanistycznych. Postulowane ulepszenia służą poprawie jakiegoś konkretnego aspektu życia, dzięki zwiększeniu efektywności istniejących zdolności, natomiast rozszerzenia pozwalają na wytwarzanie zupełnie nowych umiejętności. Ostatecznym celem projektu transhumanistycznego jest rozwój nowej „medycyny ulepszeń” wspierającej modyfikacje organizmu, radykalne przekroczenie ludzkiej cielesności i transformacja w postczłowieka za pomocą nauki i technologii. Określa to punkt pierwszy Deklaracji Transhumanistycznej (*The Transhumanist Declaration*), której sygnatariuszami są czołowi przedstawiciele ruchu, tacy jak: Anders Sandberg, Max More, Holger Wagner, Natasha Vita-More, głoszący, że: „ludzkość zostanie radykalnie zmieniona przez przyszłe technologie. Przewidujemy możliwość zmiany warunków ludzkiego istnienia, łącznie z nieuchronnością starzenia się, ograniczeniami ludzkich i sztucznych umysłów, niepożądanymi stanami psychicznymi, cierpieniem”<sup>393</sup>. Wszystkie odmiany transhumanizmu łączy pragnienie przyspieszenia ewolucji inteligentnego życia poza jego obecną ludzką formą i ludzkimi ograniczeniami poprzez naukę i technologie.

---

<sup>392</sup> D. Birnbacher., *Posthumanity, Transhumanism and Human Nature* [w:] B. Gordijn, R. Chadwick (red.), *Medical Enhancement and Posthumanity*, Springer Science + Business Media B.V, 2008

<sup>393</sup> *The Transhumanist Declaration*, <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/> [dostęp: 20.02.2021]

W zmedykalizowanej cywilizacji, celem zastosowania technologii nie jest wyłącznie likwidacja bólu, niesienie ulgi w cierpieniu czy przedłużanie życia, ale modyfikacja zachowań człowieka (np. farmakologiczna), a nawet przekraczanie dotychczasowych ograniczeń kondycji ludzkiej i poprawianie ludzkiej natury. Zdrowie, doskonała sprawność fizyczna i umysłowa, wolność od choroby, bólu i cierpienia, możliwość urzeczywistnienia planów życiowych są dobrami, które mają dla nas szczególne znaczenie. Transhumaniści podkreślają, że idea ludzkiej optymalizacji nie jest nowa, człowiek zawsze chciał polepszać warunki swojego życia i poszerzać granice egzystencji, a dążenie do poprawy stanu ciała ludzkiej populacji była postulowana już przez filozofów antycznej Grecji<sup>394</sup>.

*Human Enhancement* najczęściej jest tłumaczone jako wzmocnienie i doskonalenie człowieka – nieterapeutyczna optymalizacja obejmująca zabiegi, wykraczające poza utrzymanie organizmu przy życiu, dokonywane poprzez poprawę lub przywrócenie pewnych funkcji<sup>395</sup>. Wśród przedstawicieli nurtów i stanowisk akceptujących ulepszanie istnieje dużo rozbieżności – tak w kwestii definicji, funkcji, jak i zakresu udoskonalania<sup>396</sup>. Panorama możliwości rozciąga się od całkowicie nierealistycznych wizji do wąsko ujętych, możliwych dziś konkretnych rozwiązań inżynierii biomedycznej, np. neuroproteza słuchu (implant ślimakowy), zastosowanie bionicznych protez kończyn<sup>397</sup>. Utożsamia się więc HE albo z interwencją radykalną, albo poprawiającą różnego rodzaju właściwości, które zwykle ludzie posiadają, z tworzeniem nowych, „ulepszonych” parametrów<sup>398</sup>. Umiarkowany nurt HE proponuje konkretną, normatywną definicję udoskonalania. Jest to „modyfikacja, mająca na celu ulepszenie indywidualnego sposobu funkcjonowania człowieka, będąca efektem

---

<sup>394</sup> Platon., *Państwo*, tłum. W. Witwicki, Kęty 2003, V 460 b-c.

<sup>395</sup> W dalszej części tekstu będę posługiwać się akronimem HE powszechnie stosowanym w literaturze przedmiotu.

<sup>396</sup> Szczegółową dyskusję dotyczącą kryteriów udoskonalania w związku z rozwojem nauk medycznych i technicznych, zob. M. Małek, *Problem udoskonalania człowieka w świetle osiągnięć nauk medycznych i technicznych*, „Studia Philosophica Wratislaviensia”, 2012, VII, 4, s. 149–160. Spór wokół koncepcji udoskonalania i zakresu stosowania technologii prześledzić można w pracy: M. Małek-Orłowska, *Technologie human enhancement: zakres zastosowania i metody oceny*, [w:] *Horyzonty konstruktywizmu. Inspiracje, perspektywy, przyszłość*, (red.) E. Bińczyk, A. Derra, J. Grygieńć, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń 2015, s. 401–422.

<sup>397</sup> Przykładami umiarkowanego podejścia HE są analizy i zalecenia zawarte w dwóch raportach przygotowanych na zlecenie Parlamentu Europejskiego w ramach prac STOA (*Science and Technology Options Assessment* - akronim nazwy Zespołu ds. Oceny Rozwiązań Naukowych i Technologicznych) Raport odnosi się do wyzwań XXI wieku w kluczowych obszarach bioinżynierii STOA, *Making „Perfect Life”*, *European Governance Challenges in 21st Century Bioengineering Study, Summary, and Options Brief* (red.) R. van Est, D. Stemerding, European Parliament, Brussels 2012

<sup>398</sup> E. Parens., *Enhancing Human Traits: Ethical and Social Implications*, Georgetown: Georgetown University Press 1998; J. Savulescu., *Enhancing Human Capacities*, Oxford: Oxford University Press 2011

opartych na osiągnięciach nauki i techniki interwencji w ludzki organizm”<sup>399</sup>. Przyjmuje się, że ulepszanie nie zajmuje się stanami chorobowymi, lecz ingeruje w zdrowy organizm; normalnie funkcjonujące ciało lub psychikę, celem poszerzenia czy zoptymalizowania jego możliwości, a tym samym zwiększenia szansy na dobre życie w określonych okolicznościach<sup>400</sup>.

W tym miejscu warto odróżnić terapię ciała, rozumianą jako przywrócenie, odzyskanie jego pierwotnego stanu (*restitutio ad integrum*) i przekształcenie w celu ulepszenia – optimum możliwości ludzkiej istoty (*transformatio ad optimum*)<sup>401</sup>. Zauważmy, że obie koncepcje odwołują się do cielesnej natury człowieka, choć pierwsza z nich zakłada, że stan uprzedni (*integrum*) jest pożądanym, druga zaś postuluje jego przekroczenie w celu osiągnięcia idealnej, doskonałej natury. Terapia dotyczy objawów chorobowych, wymagających interwencji medycznej w celu utrzymania homeostazy lub likwidacji czynnika chorobotwórczego. Wzmocnienie charakteryzują interwencje, mające na celu poprawę ludzkiej funkcjonalności, wykraczające poza konieczne zabiegi utrzymujące lub przywracające pożądanym stan zdrowia. W odróżnieniu od terapii, wzmocnienie jest skierowane do osób zdrowych, które decydują się na poprawę zdolności poznawczych. Pojawiające się niedoskonałości poznawcze wynikają z naturalnych barier, a nie są objawami chorobowymi wymagającymi interwencji medycznych<sup>402</sup>. Choroby i zaburzenia wskazują na deficyty, którejs z zdolności poznawczych, w wyniku czynnika chorobowego, bądź urazu czy uwarunkowań genetycznych, które to u osób zdrowych nie pojawiają się. Choroby i zaburzenia związane z funkcjami poznawczymi klasyfikowane są przede wszystkim w Międzynarodowej Statystycznej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych ICD-10 (*International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems*)<sup>403</sup> i w klasyfikacji zaburzeń psychicznych Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego

---

<sup>399</sup> Raport dotyczy zagadnienia ulepszania człowieka. STOA, *Human Enhancement. Study, Summary, and Options Brief* (red.) Ch. Coenen, M. Schuijff, M. Smits, P. Klaassen, L. Hennen, M. Rader, G. Wolbring, European Parliament, Brussels 2009, s.6.

<sup>400</sup> J. Savulescu., A.Sandberg, G. Kahane, *Well-Being and Enhancement*, idem (eds.). *Enhancing Human Capacities*, Oxford: Blackwell Publishing, 2010, s.16.

<sup>401</sup> U. Wiesing., *The History of Medical Enhancement: From Restitutio ad Integrum to Transformatio ad Optimum?*, [w:] *Medical Enhancement and Posthumanity*, (red.) B. Gordijn, R. Chadwick, Dordrecht 2009, s. 9-24.

<sup>402</sup> L. Forsberg., *No pain, no gain? Objections to the use of cognitive enhancement on the basis of its potential effects on the value of achievement*. [w:] E. Hildt, A.G. Franke, (eds.), *Cognitive Enhancement. An Interdisciplinary Perspective*, Dordrecht: Springer Netherlands, 2013, s. 159-171.

<sup>403</sup> Zob: rozdziały F: *Zaburzenia psychiczne i zaburzenia zachowania* oraz G: *Choroby układu nerwowego*, <http://apps.who.int/classifications/icd10/browse/2016/en>. [dostęp: 20.02.2021]

DSM-5 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*)<sup>404</sup>, które określają czynniki chorobotwórcze, objawy, etiologie oraz ewentualne metody leczenia. Choroba jest więc odstępstwem od normy, ogranicza pewne funkcje życiowe, w tym poznawcze. Natomiast ograniczenia w kontekście wzmocnienia nie wiążą się z chorobą, gdyż pozwalają normalnie funkcjonować. Wzmocnienie jest więc wyjściem ponad zwyczajne funkcjonowanie. Definicja zdrowia i choroby wypracowana przez WHO podkreśla, że zdrowie to stan cechujący się uzyskaniem dobrego samopoczucia na poziomie fizycznym, psychicznym i społecznym. Choroba jest każdym zaburzeniem (zniszczeniem lub dewiacją) prawidłowej struktury lub funkcji jakiegokolwiek części, narządu lub układu ustroju, objawiające się charakterystycznym zespołem objawów, którego etiologia, patologia i rokowanie mogą być znane lub nieznanne<sup>405</sup>. Społeczno-kulturowy ruch poświęca się promowaniu badań nad technologiami rozszerzeń człowieka i ich rozwojem. Podział ulepszeń zaproponował Michael Hauskeller, dzieląc je na<sup>406</sup>:

- 1) ulepszanie poznawcze: zwiększenie wydolności mózgu;
- 2) ulepszanie emocjonalne: eliminacja cierpienia (w tym emocji tj. miłość) i zapewnienie umysłowi trwałego stanu mentalnej błogości (*bliss*);
- 3) ulepszanie moralne: zwiększenie potencjału altruistycznego i empatycznego;
- 4) ulepszanie fizyczne: zapewnienie życia w dobrej kondycji przez poprawianie parametrów związanych z ludzkim zdrowiem, powstrzymanie chorób, starzenia i śmierci.

Ruth Chadwick, wyróżniając cztery kategorie charakteryzujące wzmocnienie, wskazuje, że w wielu wypadkach wzmocnienie od terapii jest trudne do rozróżnienia, zarówno na gruncie teoretycznym, jak i praktycznym. Wiąże się to z faktem, że w obydwóch wypadkach często korzysta się z tych samych środków. Wszystko więc zależy od celu, w jakim zostały wykorzystane<sup>407</sup>. Według badaczki wzmocnienie należy rozumieć jako:

- 1) wykorzystanie różnych technik, stworzonych dla celów terapeutycznych, ale w sposób dalece wykraczający poza leczenie (jest to wykorzystanie środków nie tyle do koniecznych zabiegów medycznych, co czynności udoskonających funkcjonowanie gatunku);

---

<sup>404</sup> *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*,  
<http://www.dsm5.org/psychiatrists/practice/dsm>, [dostęp: 20.02.2021]

<sup>405</sup> M. Leżnicki, A. Lewandowska., *Biomedycyna a genetyczne udoskonalenie człowieka w kontekście analiz bioetycznych*, „Acta Universitatis Lodzensis. Folia Sociologica” (45), 2013, s. 105-121.

<sup>406</sup> M. Hauskeller., *Better Humans? Understanding the Enhancement Project*, Acumen, Stocksfield 2013

<sup>407</sup> R. Chadwick., *Therapy, enhancement and improvement*, [w:] B. Gordijn, R. Chadwick, (eds.) *Medical enhancement and posthumanity*, Springer Netherlands, 2010, s. 25-37.

2) ilościowe zwiększenie lub dodanie pewnych cech (odnosi się to przede wszystkim do podniesienia lub zwiększenia zakresów fizjologicznych ciała);

3) jakościowe – gdy pozwalają na uzyskanie lepszych efektów w pewien określony sposób (interpretacja wzmocnienia rozumianego jakościowo, może być rozumiana jako usprawnianie X w taki sposób, że przestaje być X; tym samym osiąga nowe właściwości);

4) pojęcie ogólne, związane z zastosowaniem zmian w ciele i technik, które się do tego odnoszą (szczególnie dotyczy to takich interwencji, jak: powiększenie żywotności, zapewnienie większego wzrostu, zwiększenie mocy poznawczej oraz wrażliwości emocjonalnej, zwiększenie sprawności sportowej; ponadto przy wzmocnieniu wykorzystuje się techniki, takie jak: chirurgia kosmetyczna, inżynieria genetyczna, stosowanie środków farmakologicznych oraz protez).

Zwróćmy uwagę, że w stwierdzaniu stanu zdrowia bądź choroby obecne są kulturowe elementy wartościowania, osadzone w indywidualnych i społecznych oczekiwaniach oraz ocenach. Są one uwarunkowane moralnością i obyczajem oraz aktualnym stanem wiedzy medycznej i rozwojem techniki<sup>408</sup>. Zwolennicy stanu postludzkiego wskazują że dotychczasową przyczyną supremacji terapeutycznego modelu medycyny był brak możliwości, środków i niedostateczny rozwój techniki. Dlatego w centrum uwagi znalazło się doskonalenie tego, co duchowe w człowieku, koncentrując się na wewnętrznym postępie.

Ulepszaniu natury ludzkiej służą rozmaite środki o charakterze naturalnym bądź sztucznym<sup>409</sup>. Wzmacnianie naturalne osiąga się za pomocą ćwiczeń fizycznych i intelektualnych, wykonywanych samodzielnie lub przy wykorzystaniu różnego typu narzędzi i maszyn. Polepszanie w sposób naturalny, oznacza korzystanie z „naturalnych” źródeł, nie skażonych ludzką interwencją. Są to między innymi naturalne suplementy żywności i sposoby poprawy ludzkich zdolności, takie jak ćwiczenia, dieta czy

---

<sup>408</sup> Według Słownika Języka Polskiego PWN „zdrowie” to: 1. stan żywego organizmu, w którym wszystkie funkcje przebiegają prawidłowo; 2. stan w jakim znajduje się żywy organizm; 3. dobre funkcjonowanie jakiegoś systemu. Natomiast choroba to: 1. nieprawidłowe funkcjonowanie organizmu lub jego części; 2. negatywne zjawisko lub czyjaś ujemna cecha, zob. <https://sjp.pwn.pl/sjp/zdrowie;2545327.html> [dostęp:20.2.2021]

<sup>409</sup> W kontekście *human enhancement* warto też zwrócić uwagę na termin „cishumanizm”, postulowany w 2014 przez Dustina Ashleya definiującego go jako ostrożne i pragmatyczne korzystanie z technologii wspomagających, które rozwiązują problemy i usprawniają obecne nieefektywności. Cishumanizm, podobnie jak transhumanizm, opiera się na wzroście ludzkich możliwości. Jest jednak oparty na idei, że ludzkie ciało nie powinno być wzmacniane bez odpowiedniego powodu i jeśli ktoś rodzi się jako człowiek, to ma prawo pozostać nieposzerzonym człowiekiem. Idea nie jest więc całkowicie kompatybilna z narracją transhumanistyczną, która postuluje porzucenie niedoskonałej ludzkiej kondycji, por: D. Ashley, *Cishumanism*, <http://hplusmagazine.com/2014/07/08/cishumanism/> [dostęp:20.2.2021]

pielęgnacja<sup>410</sup>. Ulepszenia sztuczne podzielić można ze względu na sposoby wzmocnień w postaci zastosowania farmakologii, technologii cyborgicznych i genetyki.

Przy pomocy pierwszych – farmakologicznych – można zarządzać następującymi aspektami aktywności ludzkiej: a) czujnością, snem, zmęczeniem (przy użyciu stymulantów tj. deksedryna, modafinil oraz antydepresantów i leków nasennych nowej generacji, b) stresem, pamięcią, emocjami, traumą, hamując farmakologicznie procesy konsolidacji pamięci za pomocą propranololu), c) zaufaniem i spójnością grupową (poprzez aplikowanie oksytocyny – hormonu ułatwiającego powstawanie więzi, zwiększającego poziom zaufania, wywierającego wpływ na percepcję społeczną) oraz d) rannymi (poprzez ograniczenie śmiertelności wśród żołnierzy, w wyniku doznanych urazów za sprawą siarczana etynyloestradolu, poprzez zastosowanie sztucznej hibernacji czy wydłużenie przydatności krwi)<sup>411</sup>.

Drugi rodzaj ulepszeń to zastosowanie technologii cyborgicznej, polegającej na ścisłym funkcjonalnym połączeniu ciała z techniką<sup>412</sup>. Wspominałam już, że termin cyborg po raz pierwszy pojawił się w 1960, w artykule „Cyborgi i kosmos”, którego autorami są Manfred E. Clynes i Nathan S. Kline. Oznaczał: „samoregulujący się system człowiek-maszyna. System ten składać ma się z zewnętrznych komponentów, zapewniających samokontrolę i homeostazę organizmu w dostosowaniu się do nowych warunków [związanych z przyszlą eksploracją kosmosu]”<sup>413</sup>. Przypomnijmy, że termin „cyborg” oznacza organizm, w którego ciele funkcje organiczne pełnione są przez systemy i układy cybernetyczne a procesy życiowe realizowane są lub wspomagane przez urządzenia techniczne. Termin stosowany jest zwłaszcza odniesieniu do ludzi, których układ nerwowy połączony jest z elementami elektronicznymi metodą inwazyjną, co służy wzajemnej interakcji mózg-technologia<sup>414</sup>. Z kolei „cyborgizacja” to proces, w którym człowiek, bądź inny organizm, wchodzi w symbiozę z technologiami. Proces ten w zależności od kontekstu oznacza: 1) w medycynie – zastępowanie naturalnych narządów sztucznymi, 2) w fizjologii – sterowanie procesami wewnątrz organizmu, 3) w podejściu neuro-kognitywnym – wykorzystanie technologii do wspomagania władz poznawczych

---

<sup>410</sup> N. Bostrom, A. Sandberg., *The Wisdom of Nature: An Evolutionary Heuristic for Human Enhancement*, [w:] N. Bostrom, A. Sandberg (eds.), *Enhancing Humans*, Oxford: Oxford University Press: 2009, s. 375-416.

<sup>411</sup> Ł. Kamiński., *Nowy wspaniały żołnierz. Rewolucja biotechnologiczna i wojna w XXI wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków, 2014, s. 88.

<sup>412</sup> Ibidem, s. 57.

<sup>413</sup> M. E. Clynes, N.S. Kline., *Cyborgs and space. The cyborg handbook*, 1960, s. 29-34.

<sup>414</sup> A. Chislenko., *Technology as extension of human functional architecture*, Extropy Online, 1997 <http://www.extropy.org/eo/articles/techuman.htm>



i aspektów życia codziennego<sup>415</sup>. Cyborgizacja może służyć zarządzaniu: a) personelem (podczas rekrutacji/wyborze kandydatów użyteczne byłyby technologie obrazowania mózgu, a podczas czynnej służby – chipowanie ludzi w celu lokalizacji; a z kolei w sytuacji dowodzenia, istotne byłoby zidentyfikowanie oraz monitorowanie stanu psychofizjologicznego żołnierzy); b) wydajnością i zmęczeniem (poprzez stworzenie mechatronicznego egzoszkieletu, czyli zautomatyzowanego kombinezonu, zapewniającego ścisłą koordynację i integrację pomiędzy człowiekiem a maszyną), c) inwalidztwem (poprzez zastosowanie bionicznych protez kończyn), d) zdolnościami kognitywnymi (poprzez stymulacje mózgu) oraz nadludzkimi możliwościami (przy użyciu interfejsu mózg – maszyna, mająca na celu wykorzystanie mózgu w celu sterowania i kontrolowania urządzeń)<sup>416</sup>. Przykładem „ekstremalnego narratora”, spełniającego się w „kabaretowym” nurcie dyskursu transhumanistycznego, jest założyciel *United States Transhumanist Party*, Zoltan Istvan, którego performance warto tu przypomnieć. Ten zwolennik cyborgizacji, jako kandydat partii transhumanistycznej na prezydenta USA, przebył drogę z San Francisco do Waszyngtonu autobusem stylizowanym na trumnę, ogłaszając potencjalnym wyborcom, że wkrótce się w niej znajdą jeśli nie użyją technologii do transformacji swojego ciała. W ramach kampanii zaprezentował „Transhumanistyczną Kartę Praw” (*Transhumanist Bill of Rights*)<sup>417</sup>. Artykuł 3. owego dokumentu stanowi: „ludzkie istoty, czujące sztuczne inteligencje, cyborgi i inne zaawansowane, rozumne formy życia mają prawo do czynienia z własnymi fizycznymi cechami lub inteligencją cokolwiek chcą, tak długo dopóki nie krzywdzi to innej istoty.”

Trzeci rodzaj ulepszeń związany jest z inżynierią genetyczną, profilowaniem genetycznym i wzmocnieniami genetycznymi dokonywanymi na różnym etapie życia<sup>418</sup>. Mogą one polegać na ulepszeniu pewnych właściwości fizycznych człowieka, jak np. wzrostu, zwiększeniu masy mięśniowej, ale też wydłużeniu życia oraz zwiększeniu potencjału intelektualnego, jak również na ulepszeniu czynnika behawioralnego,

---

<sup>415</sup> A. Gunia., *Dlaczego stajemy się cyborgami – problem adaptacyjności umysłu i ciała do wytworów technologii*, [w:] M. Jakubiak, M.Kaszubowska (red.) *Umysł i poznanie*, „Volumina”, Szczecin, 2015, s. 101-111.

<sup>416</sup> Ł. Kamiński., *Nowy wspaniały żołnierz. Rewolucja biotechnologiczna...*s.219.

<sup>417</sup> *The Transhumanist Bill of Rights* (Transhumanistyczna Karta Praw) <https://transhumanist-party.org/tbr-3/>, [dostęp: 3.4.2021]

<sup>418</sup>Ibidem, s. 382.

wpływającego na temperament, a w szczególności na stopień agresji, skłonność do depresji, wierności czy lojalności<sup>419</sup>.

John Harris przekonuje, że jeśli ulepszenia byłyby możliwe, to naszym obowiązkiem byłoby do nich dążyć<sup>420</sup>. Gdyby na przykład dało się tworzyć bardziej moralnych ludzi, należałoby to zrobić. Stoi za tym przekonanie, że jeśli coś uszczęśliwia jednostkę, na skalę społeczną uszczęśliwi i ulepszy też całe społeczeństwo. Transhumaniści nie wypowiadają się na temat sprawiedliwości dystrybtywnej, czyli metod transferu technologii w społeczeństwach, choć oczywistym jest, że od kilku dekad rozwarstwienie w większości krajów pogłębia się, a proponowane udoskonalenia stworzą uprzywilejowane grupy, zwiększając społeczny dystans między ludźmi<sup>421</sup>.

### 3.3. Rozwój sztucznej inteligencji i kreacja sztucznych ciał. Mityzacja technologii

Obok udoskonalania ludzkiej cielesności i umysłu, jednym z transhumanistycznych postulatów jest ewolucja sztucznej inteligencji – jednego z największych projektów ludzkości XX i XXI wieku, skupiającego w sobie spektrum problemów ontologiczno-epistemologicznych (natura umysłu, świadomości, procesy poznania, nabywania wiedzy, relacja ciała do umysłu czy świadomości do doświadczenia), idei metafizycznych i mitologicznych narracji<sup>422</sup>. W marzeniach tych odnaleźć można echo filozofii jezuity Teilharda de Chardin, twórcy pojęcia noosfera (gr. *nous* – rozum, umysł), który głosił, że nie powinniśmy uznawać cywilizacji, powstałej dzięki inteligentnemu ludzkiemu umysłowi, za wyjątkową i stabilną, lecz tylko jako jeden z etapów rozwoju życia na Ziemi. Zasadniczą osią problemową, konceptualizowaną na polu technologii w odniesieniu do kwestii sztucznej inteligencji i świadomości, są filozoficzne zagadnienia relacji: umysłu i ciała<sup>423</sup>.

---

<sup>419</sup> A. Sauter, K. Gerlinger., *The Pharmacologically Improved Human Performance-Enhancing Substances As a Social Challenge. Report for the Committee on Education. Research and Technology Assessment of the German Bundestag*. Berlin: Office of Technology Assessment at the German Bundestag, 2013

<sup>420</sup> J. Harris., *Enhancing Evolution*, Princeton University Press, Princeton–Oxford 2007, s. 19–35.

<sup>421</sup> R. Wilkinson, K. Pickett., *Duch równości*, tłum. P. Listwan, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2011, s. 31–61.

<sup>422</sup> A.F. Pawlak., *Biotechnotransformacje. Ciało w projekcie transhumanistycznym*, [w:] *Oblicza choroby w czasach płynnej nowoczesności*, red. E. Nowina-Sroczyńska, S. Latocha, T. Siemiński, Łódź 2017

<sup>423</sup> Relacje skupiały w sobie kluczowe problemy rozwijającej się wielokierunkowo filozofii umysłu: zagadnienie świadomych i nieświadomych operacji umysłowych, tzw. szczeliny eksplanacyjnej w problemie treści świadomości, problem qualiów czy intencjonalności, istnienia wolnej woli, czy możliwości poznania innych umysłów. Szczeliną eksplanacyjną określa się lukę poznawczą między dwoma opozycjami kategorialnymi – mózgiem a świadomością oraz ciałem i umysłem, por. D.J. Chalmers., *The*

W eseju *Ku filozofii fotografii* Villem Flusser formułuje koncepcję aparatu jako „narzędzia naśladowującego myślenie”, inspirując rozważania o fundamentalnej zmianie cywilizacyjnej i kulturowej, jaka dokonuje się wskutek pojawienia się w społeczeństwie nowych urządzeń, wytwarzających obrazy i tych, które sfunkcjonalizowane zostają jako „narzędzia myślenia”<sup>424</sup>. W nauce prymat liczby nad literą i tendencję do dominacji myślenia liczbowego wyznaczają myśli Kartezjusza i twierdzenia Leibniza, że wszelkie rozumowanie zredukować można do obliczeń. We wszystkich urządzeniach (od aparatu po sztuczną inteligencję) myślenie wyrażające się liczbami zyskuje przewagę nad myśleniem linearnym, historycznym. Pojęcie „technologii definiującej” ukuł David Jay Bolter na określenie techniki, która przenika daną epokę i jest jej znakiem rozpoznawczym, wpływając dogłębnie na sposób życia, organizację społeczną, gospodarkę, naukę i sztukę<sup>425</sup>. Taka technologia staje się nie tylko źródłem rozbudowanej metaforyki, za pomocą której dana epoka opisuje świat, lecz przede wszystkim sposobem myślenia o zanurzonych w nim ludziach. Zauważmy, że każdy przełomowy wynalazek techniczny wpływał na postrzeganie świata oraz prowokował refleksję na temat jego konsekwencji społecznych. Umiejętność krzesania ognia, osiadły tryb życia, będący konsekwencją rewolucji neolitycznej, umożliwiły poszerzenie antroposfery, rozrastającej się wraz z wynalezieniem kolejnych inteligentnych rozwiązań – narzędzi i procedur ich używania radykalnie modyfikujących ludzkie uposażenie<sup>426</sup>.

Nowożytna nauka dokonywała szeregu porównań ciała i umysłu człowieka z mechanicznymi wynalazkami, takimi jak zegary, skrzynie muzyczne, urządzenia hydrauliczne czy maszyna parowa. Każde z tych porównań odnosiło się do najnowszego, najbardziej zaawansowanego technicznie procesu w tamtych czasach, maszyn i urządzeń technicznych powszechnego użytku. Zabiegi te służyły uchwyceniu w metaforze lub modelu, atrybutów człowieka – od budowy ciała, poprzez funkcje życiowe, po procesy intelektualne. Konstruując inteligentną maszynę, człowiek tworzył jednocześnie obraz siebie a relacja między człowiekiem i jego wytworem zyskiwała szczególne znaczenie antropologiczne – wpływała na wyobrażenia człowieka o swojej pracy, relacjach z

---

*Conscious Mind. In Search of a Fundamental Theory*, Oxford University Press, 1996; F. Varela., *Neurophenomenology: a methodological remedy for the hard problem*, „Journal of Consciousness Studies”, 3 (4), 1996, s. 330-349.

<sup>424</sup> V. Flusser., *Ku filozofii fotografii*, tłum. J. Maniecki, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2015, s. 71-72.

<sup>425</sup> D.J. Bolter., *Człowiek Turinga: kultura zachodu w wieku komputera*, tłum. T. Goban - Klas, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1990, s. 45-80.

<sup>426</sup> D. Noble., *Religia techniki. Boskość człowieka i duch wynalazczości*, Copernicus Center Press, Kraków 2017

innymi, sposobach myślenia o procesach społecznych, stając się podstawą nowej filozofii, wartości estetycznych, rytuałów i form kultury. We współczesnych naukach komputerowych powszechne jest używanie antropomorfizującego maszyny języka i działających na wyobraźnię metafor. Badacze i popularyzatorzy posługują się analogią oprogramowania komputerowego do ludzkiego umysłu i sprzętu do ciała. Język symboliczny ma moc otwierania nowych poziomów rzeczywistości przez wskazywanie poza siebie w kierunku tego, w czym dany symbol partycypuje. Tymczasem komputery określa się jako procesory symboli choć w doświadczeniu ludzkim symbolu nie można zredukować do sygnałów, ponieważ implikuje świadomość kodującego i dekodującego znaczące wyobrażenie symboliczne. Dlatego pamiętać należy, że „symbol nie istnieje jako część fizycznego świata. On ma znaczenie”<sup>427</sup>. Technologia, która przenika daną epokę, wpływając na sposób życia, organizację społeczną, gospodarkę, naukę i sztukę, stając się jej znakiem rozpoznawczym i źródłem bujnej metaforyki, jednocześnie jest technologią, definiującą wyobrażenia człowieka o sobie samym. Technologia zegarmistrzowska stała się natchnieniem dla mechanicznych koncepcji Kartezjusza. Technologia maszyn parowych pozwoliła spojrzeć na człowieka jak na maszynę termodynamiczną. Technologia cyfrowa i Internet zdefiniowała człowieka jako biologiczny komputer. Wzrost znaczenia nauki i wytworów technologicznych w cywilizacji Zachodu powoduje, że to z nimi mity wchodzą dziś w bliskie relacje. Pojawienie się sztucznej inteligencji w codziennym życiu zachodnich społeczeństw i zmiany ekonomiczno-organizacyjne, niesione przez Rewolucję 4.0, ułatwiają wcielanie w życie ideologii przyszłości i wielkiego metafizycznego projektu, który wraz ze społeczną aplikacją coraz doskonalszych wynalazków, ustanawia nowych kulturowych bohaterów współczesności, którzy rozsiadają się w zbiorowym imaginariu: zoptymalizowanego biotechnologicznie postczłowieka i zhumanizowanej sztucznej inteligencji. Robotyczne istoty, które w XXI wieku pełnić mają funkcję „gatunków towarzyszących”, projektowane są dziś w podobnym celu, co olśniewające oświeceniowe dwory-automaty. Powstałe w procesie inżynierskim robotyczne istoty są również społecznie konstruowanymi artefaktami. Robot humanoidalny, przybywający z czwartą rewolucją technologiczną, to Inny, który posiada imię i indywidualne oblicze – „twarz”, która w rozumieniu Emanuela Levinasa wzywa nas i nie pozwala na obojętność<sup>428</sup>.

---

<sup>427</sup> E. Cassirer., *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, Warszawa 1971, s. 57.

<sup>428</sup> E. Levinas., *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrzności*, tłum. M. Kłuczkowska, PWN, Warszawa 1998

Wyposażone w sztuczną inteligencję sztuczne humanoidalne ciała rzucają wyzwanie społecznej percepcji jako Inni. Imitujące afekty syntetyczne konstrukcje, choć są jedynie symulującym osobowość komputerowym programem w humanoidalnej powłoce, zyskują status transgresyjnych maszyn. Wraz z Rewolucją 4.0 przyglądamy się niezwykłym rytuałom przejścia (*rites de passage*), za pomocą których uspołeczniamy artefakty, nadajemy im podmiotowość i status ludzkiej istoty. Kreujemy iluzję tożsamości w maszynach, które, tworzone na obraz człowieka, ewoluują od podobieństwa do nieodróżnialności. Waloryzowane pozytywnie, budzące fascynację androidy, będące symbolem przemian technologicznych, nie zyskują statusu Obcych, lecz są, jak sądzę, rytualnie inkorporowane do ludzkiej społeczności.

Źródłem błędnych wyobrażeń o sztucznej inteligencji jest zbyt szerokie rozumienie pojęcia „inteligencja”, które odnosi się do pewnej klasy programów komputerowych, których działanie wykazuje analogię do niektórych ludzkich procesów myślowych - np. zdolność do udowadniania hipotez matematycznych i logicznych lub rozpoznawanie znaczeń w języku naturalnym. Metafora umożliwia organizowanie naszych wrażeń poprzez uwypuklenie aspektów, które dotychczas uchodziły naszej uwadze, kreując nowy układ powiązań poprzez zestawienie ze sobą dwóch układów odniesienia i wpływając na sposób widzenia świata. Metafory służą jako wyobrażenia organizujące, narzucające strukturę i sposób interpretacji danych. Metafora stwierdza, że pomiędzy porównywanymi obiektami zachodzą pewne analogie i jest sugestywną zachętą do znajdowania kolejnych podobieństw. Stanowi ona selektywne przeniesienie znanych skojarzeń jakiegoś słowa – pewne cechy nowej sytuacji zostają uwypuklone, inne pominięte, skłaniając do interpretacji jednej sytuacji w kategoriach drugiej<sup>429</sup>. Błędne wyobrażenia w ramach teorii sztucznej inteligencji powstają z powodu zbyt szerokiego rozumienia samego pojęcia „inteligencja” przypisywanego do określonej klasy maszyn cyfrowych na podstawie analogu z pewnymi zachowaniami ludzkimi i procedurami stosowanymi w obliczeniach cyfrowych – w operacjach takich, jak udowadnianie hipotez matematycznych i logicznych lub identyfikowanie znaczeń w języku naturalnym. Pod powierzchniowym zróżnicowaniem form mitycznych wspólnym mianownikiem mitu jest specyficzny tryb imaginatywny, forma mitycznej wyobraźni. Ujawnia ona obrazy świata i antropologię konstytutywną dla społeczeństwa wytwarzającego i rozprzestrzeniającego mityczną narrację. Wielki mit transhumanizmu odpowiada na lęki współczesności,

---

<sup>429</sup> M. Johnson, G. Lakoff., *Metafory w naszym życiu*, tłum. T. Krzeszowski, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2020

identyfikując technologię z możliwością uzyskania doskonałości w planie ziemskim, ale służy też do uzasadnienia panującego porządku społecznego, układu warstw społecznych i struktury technokracji. Stanowi on „użyteczną fikcję” – konstrukcję umysłu, wykorzystywaną w sposób instrumentalny do określonych celów, lecz nie uważaną ani za prawdę, ani za fałsz. Myślę, że mit przebudzenia sztucznej inteligencji (udramatyzowane opowieści o wydarzeniach leżących – póki co – poza „horyzontem zdarzeń”) uwikłany w potężne siły społeczno-ekonomiczne rodzi niebezpieczeństwo zniekształcania odkryć generowanych przez naukę i fałszywe mitologiczne obietnice.

Warto zwrócić uwagę na ewolucyjno-kognitywne podstawy mitycznego myślenia<sup>430</sup> i procesy mityzacji sztucznej inteligencji. Sztuczna inteligencja, będąca współczesnym paradygmatem cywilizacyjnego rozwoju, jest zarazem kompleksem zbiorowych wyobrażeń zakorzenionych w kulturze na długo przed pojawieniem się określanej tym terminem technologii. Współcześnie pod terminem „sztuczna inteligencja” prócz określenia dziedziny nauki i jej metod badawczych, kryje się wiele oczekiwań i wyobrażeń na temat szans oraz zagrożeń formułowanych na podstawie osobistych intuicji i przeświadczeń, łączących epokę sztucznych sieci neuronowych z fantazjami ludzi, którzy owładnięci myśleniem mitologicznym żyli dawno przed Rewolucją 4.0. Ruch transhumanistyczny mitologizuje potęgę sztucznej inteligencji, która ma implikować konieczność przemiany ludzkiej cielesności i wzmocnienia kognitywnego. Powszechne stosowanie tego terminu, przy jednoczesnej niezajomości teoretycznych i programowych podstaw sztucznej inteligencji, sprawia, że jest on często używany metaforycznie, bezrefleksyjnie, w sposób abstrahujący od natury obiektów i procesów, do których się odnosi.

Uważam, że pod terminem „sztuczna inteligencja”, prócz określenia dziedziny nauki i jej metod badawczych, kryją się wtórnie animistyczne wyobrażenia powstałe w oparciu o ewolucyjno-kognitywne podstawy mitycznego myślenia. Ważną funkcję pełnią w nim wyobrażenia intencjonalnych agensów o kontrintuicyjnych cechach, kodowane w materialnych obiektach. Mity dostarczają uzasadnień dla otaczającej człowieka rzeczywistości, wychodząc od realnych form świata w jego wymiarach: socjologicznym i psychologicznym. Wspólnym mianownikiem pozornie zróżnicowanych form mitycznych jest specyficzny tryb imaginatywny, ujawniający antropologię konstytutywną dla wytwarzającego mityczną narrację społeczeństwa. Naturalną

---

<sup>430</sup> M. Czeremski., *Mit w umyśle. Ewolucyjno - kognitywne podstawy forum mitycznych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2021

pochodną ewolucyjnie ukształtowanych sposobów działania ludzkiego umysłu jest więc myślenie mityczne, będące naturalnym trybem myślenia o świecie. Z perspektywy ewolucyjnej, ocenie użyteczności przystosowawczej podlegają nie koncepcje i stojące za nimi przekonania, lecz wynikające z nich działania. Ukształtowana architektura ludzkich umysłów wpływa na formę i treść kultury a tendencje do podejmowania określonych zachowań pełnią funkcje przystosowawcze tak, jak cechy morfologiczne. Mit jest więc funkcją architektury poznawczej determinującej prototypowe cechy mitycznej formy i należy go traktować bądź to w kategoriach adaptacji. Zwróćmy uwagę, że ważną funkcję pełnią w niej zawsze wyobrażenia intencjonalnych agensów o kontrintuicyjnych cechach, kodowane w materialnych obiektach. Mit jest narracją, w której występują nadprzyrodzone agensy, będące wynikiem stosowania w micie religijnych schematów wyobrażeniowych, a ich cechy i działania oraz cechy obiektów, z którymi mają do czynienia, są zdeterminowane zasadą reprezentowania opisującego świat systemu pojęciowego<sup>431</sup>. Religijny charakter światopoglądu społeczności tradycyjnych sprawia, że w obrębie jego ekspresji trzeba uwzględnić dwie dodatkowe tendencje: tendencję do utrwalania pojęć w postaci wyobrażeń kontrintuicyjnych oraz tendencję do nadawania im postaci ożywionej. Mityczny opis świata nie może być bezosobową prezentacją porządkującego go systemu klasyfikacyjnego – musi uwzględniać funkcję, jaką pełnią w nim intencjonalne agensy. Przynajmniej część z przedstawianych w danym micie kategorii przechodzi zatem proces personifikacji i nabiera cech nadprzyrodzonych.

*Singularitarianizm* to system myślenia o przemianach techniki, zwiastujący tzw. technologiczną osobliwość jako stan niemożliwej do przewidzenia superinteligencji, która – gdy się pojawi – doprowadzi do eksplozji inteligencji we wszechświecie. „Technologiczną Osobliwością” określa się najczęściej moment w rozwoju cywilizacji ludzkiej, w którym ze względu na jakiś przełomowy wynalazek czy technologię, nastąpi rodzaj zerwania ciągłości ewolucji i koniec świata, jaki znamy obecnie. Postęp technologiczny przyspieszy w niekontrolowany przez człowieka sposób, wyprzedzając jego zdolności przewidywania kolejnych zmian i większego na nie wpływu<sup>432</sup>. Proces cyborgizacji jest w tej optyce jedyną drogą dostępu do transcendentnej siły i sposobem

---

<sup>431</sup> M. Czeremski., *Mit w umyśle. Ewolucyjno-kognitywne podstawy form mitycznych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2021

<sup>432</sup> W astrofizyce osobliwością nazywa się hipotetyczny punkt w centrum czarnej dziury, w którym przyspieszenie grawitacyjne i gęstość materii stają się nieskończone. Taka osobliwość istniała prawdopodobnie na początku Wielkiego Wybuchu. Do dyskursu transhumanistycznego słowo to zostało zaadaptowane na zasadzie metafory, jako punkt czy też moment, w którym czas i przestrzeń ulegają zaburzeniu i nie ma już możliwości powrotu do stanu sprzed zaistnienia Osobliwości.

na przebóstwienie. Koncepcja „technologicznej osobliwości” pojawiła się już w latach 50. XX wieku za sprawą polskiego matematyka, Stanisława Ulama<sup>433</sup>. Jego dyskusje z pionierem informatyki, Johnem von Neumannem, skupiały się na nieprzerwanie przyspieszającym postępie technologicznym i procesach, które zdają się dążyć do pewnego osobliwego punktu w historii naszej rasy, po którym styl życia, jaki obecnie znamy, nie będzie mógł trwać. Była to zapowiedź, że postęp technologiczny będzie przebiegał tak szybko jak nigdy wcześniej a jego wpływ będzie miał kluczowe znaczenie na dotychczasowe ludzkie życie. Przesłanką ku temu był niewątpliwie rozwój technologii informatycznych w tym szybkości komputerów. Przyczyniło się m.in. do tego sformułowane w roku 1965 prawo Moore’a stanowiące, że postęp w dziedzinie informatyki ma charakter wykładniczy. W latach 90. XX wieku profesor matematyki i nauk informatycznych oraz pisarz fantastyki naukowej, Vernor Vinge, przedstawił teorię osiągnięcia przez ludzkość punktu w cywilizacji, w którym postęp techniczny stanie się tak szybki, że wszelkie przewidywania staną się nieaktualne<sup>434</sup>. Przejawem tego stanu ma być wypracowanie sztucznej inteligencji, która będzie w stanie przewyższyć zdolności intelektualne obecnie żyjących ludzi oraz radykalnie zmieniać, a nawet kończyć cywilizację. Zdaniem Vinge’a przełom miał nastąpić między 2005 a 2030 rokiem, przejawiając się: 1) rozwojem technologii komputerowych, które będą przejawiać świadomość i nadludzką inteligencję, 2) sieci komputerowe, które będą pobudzać nadludzką inteligencję, 3) interfejsy człowiek-komputer, które pozwolą subtelnie wejść w świat nadludzkiej inteligencji, 4) nauki biologiczne znajdą sposób by usprawnić ludzki intelekt. Vernor Vinge twierdził, że mamy do czynienia z perspektywą zmian porównywalnych do narodzin życia na Ziemi, których przyczyną będzie pojawienie się istot obdarzonych nadludzką inteligencją. Komputery mogą się „przebudzić”, zyskać samoświadomość i nadludzką inteligencję, co będzie naturalną konsekwencją ich zaawansowania technicznego. „Przebudzenie” nastąpić może w obszarze wielkich sieci komputerowych, które byłyby wtedy rozumiane jako jedna nadludzka inteligencja.

---

<sup>433</sup> W 1958 roku matematyk, polski Żyd, Stanisław Ulam, który we wrześniu 1939 roku przeprowadził się do Ameryki i zaczął tam nowe życie, stwierdził, nawiązując do rozmowy ze swoim kolegą i wybitnym naukowcem, Johnem von Neumannem, że „stale przyspieszający rozwój techniki daje wrażenie zbliżania się do zasadniczej osobliwości (*Singularity*) w historii naszej rasy. Kiedy ta osobliwość nadejdzie, życie człowieka – tak jak je dziś rozumiemy – nie będzie już mogło istnieć”, S. Ulam, *Tribute to John von Neumann*, „Bulletin of the American Mathematical Society”, t. 64, nr 3/1958, s. 5.

<sup>434</sup> V. Vinge., *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, 1993, <https://frc.ri.cmu.edu/~hpm/book98/com.ch1/vinge.singularity.html> [dostęp 20.05.2021]



Transhumanista, Ray Kurzweil, w książce „Nadchodzi Osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii” (*Singularity is Near. When Humans Transcend Biology*) zwiastuje, że już wkrótce nadejdzie chwila, w której tempo postępu technologicznego będzie tak szybkie, a jego wpływ będzie tak silny, że dotychczasowe ludzkie życie całkowicie zostanie przekształcone<sup>435</sup>. Analizując historię ludzkości, futurolog dochodzi do wniosku, że postęp techniczny następuje w sposób wykładniczy, ponieważ każdy wynalazek przyspiesza pojawienie się kolejnego. Kurzweil uogólnił tzw. prawo Moore'a, opisujące geometryczny wzrost złożoności układów scalonych, odnosząc je również do innych technologii. Według jego przewidywań, kluczowe odkrycia naukowe będą następować w coraz krótszych odstępach czasu, aż nastąpi „rozerwanie tkaniny reprezentującej historię cywilizacji”. Podczas konferencji technologicznej *SXSW* w 2017 roku, Ray Kurzweil oświadczył, że do roku 2029 inteligencja komputerów będzie porównywalna do inteligencji człowieka, w latach 30. XXI wieku będziemy podłączać biologiczny mózg do chmury obliczeniowej, zaś najpóźniej w 2045 roku nastąpi technologiczna osobliwość – eksplozja sztucznej inteligencji, która prawdopodobnie zyska świadomość. Transformacja ta nie będzie dotyczyć jedynie używanych narzędzi, panujących modeli ekonomicznych czy politycznych, przemianie ulegnie całkowicie, co przez wieki określone było jako natura człowieka w tym: seksualność, duchowość i stosunek do własnej śmierci. Głównym wydarzeniem, mającym do tego doprowadzić, będzie stworzenie sztucznej inteligencji, przewyższającej intelektualnie ludzi oraz mocna symbioza mózg-komputer. Technologiczna osobliwość to hipotetyczny punkt w przyszłym rozwoju cywilizacji, w którym sztuczne inteligencje opracują jeszcze wydajniejsze sztuczne inteligencje, wywołując lawinowe przyspieszenie technologii, która stanie się niezrozumiała dla człowieka, a jej zatrzymanie będzie niemożliwe. W materialistycznej koncepcji transhumanistycznej transcendentny byt wyłoni się z przestrzeni techniki na skutek przekroczenia przez sztuczną inteligencję krytycznego punktu rozwoju.

Pokładający nadzieje w nauce ruch transhumanistyczny, porzucając innoświatowe poszukiwanie transcendencji, kultywuje mit „przebudzenia” i oddalenia się sztucznej

---

<sup>435</sup> Podobne idee były jednak omawiane w latach 50. i 60., m.in. przez Irvinga Gooda, Janusza Zajdla i Johna von Neumanna. Współcześnie obawy, że technologia stanowi zagrożenie dla istnienia ludzkiej cywilizacji, wyrażają m.in. Bill Joy czy Hugo de Garis. Zob: B. Joy., *Why the Future Doesn't Need Us*, 2000, <https://www.wired.com/2000/04/joy-2/>, [dostęp: 7.8.2021]

inteligencji, które nastąpi w momencie nastania tzw. Osobliwości (*Singularity*)<sup>436</sup>. Nadejście technologicznej Osobliwości to objawienie się „boskiej” superinteligencji - „bóstwa”, które rozpocznie kontrolę całej ludzkiej biosfery. Według transhumanistów, w momencie „objawienia się” Osobliwości, sztuczna superinteligencja stanie się „operatorem nowej rzeczywistości”, w tym także postczłowieka jako pierwszego ognia nowej ewolucji wszechświata. nadanie technice statusu podmiotowego<sup>437</sup>.

Najbardziej znanym krytykiem powstania silnej sztucznej inteligencji jest amerykański zwolennik heideggerowskiej fenomenologii, Hubert Dreyfus, który sądzi, że ludzki proces myślenia nie może zostać odtworzony w odłączonym od ciała aparacie myślącym<sup>438</sup>. W pracy *Minds, Brains, and Programs* z 1980 roku John Searle’a przedstawił tzw. argument „chińskiego pokoju” – eksperyment wykazujący, że operacje syntaktyczne same z siebie nie wystarczają do pojawienia się własności semantycznych, czyli znaczenia (co najwyżej mogą być w ten sposób interpretowane z zewnątrz). Ponieważ operacje na symbolach są czysto syntaktyczne, zaś myślenie ma własności semantyczne, operacje na symbolach same z siebie nie wystarczają do pojawienia się myślenia. Roger Penrose w *Nowym Umyśle Cesarza* z 1995 roku również podjął problem istnienia świadomości i jej relacji do nieświadomych procesów komputacyjnych, zachodzących w mózgu. Penrose postulował, iż sądzienie często nie ma charakteru algorytmicznego i w związku z tym nie może być domeną komputerów. Dla wielu badaczy założenie Kurzweila jest wysoce problematyczne. Twierdzą, że zdradza on potrzebę monizmu, postulując, że osobliwość będzie jedna choć bardziej prawdopodobne jest to, że wraz z pojawieniem się zaawansowanej mocy obliczeniowej komputerów, na zasadzie emergencji powstaną niemożliwe do objęcia przez ludzki umysł liczne osobliwości, które nie będą sterowane jednym programem ewolucji<sup>439</sup>. Pomimo sceptycznych stanowisk symboliczna sztuczna inteligencja, tworzona zgodnie z

---

<sup>436</sup> W fantastyce naukowej idea Osobliwości jako przelomowego i brzemiennego w skutkach odkrycia naukowego była znana i popularna od dawna; dotyczy zazwyczaj powstania maszynowej inteligencji, jak na przykład w opowiadaniach Karla Čapka, Stanisława Lema czy Isaaca Asimova. Alan Turing przewidywał podobną przyszłość w eseju z 1951 roku *Intelligent Machinery, a Heretical Theory*, którego ostatnie zdanie brzmi: „W pewnym momencie [rozwoju myślenia maszynowego] należy spodziewać się, że maszyny przejmą nad nami kontrolę tak, jak opisał to Samuel Butler w *Erewonie*”, por. A. Turing., *Intelligent Machinery, a Heretical Theory*, [w:] „*Philosophia Mathematica*”, nr (1), 1996, s. 256–260.

<sup>437</sup> R. Kurzweil., *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, tłum. E. Chodakowska, A. Nowosielska, Kurhaus Publishing, Warszawa 2013

<sup>438</sup> V. Dusek., *Wprowadzenie do filozofii techniki*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2011, s. 88-92.

<sup>439</sup> D. Brin., *Singularities & Nightmares: the Range of Our Futures*, [w:] „*Nanotechnology Perceptions: A Review of Ultraprecision Engineering and Nanotechnology*”, nr 2/2006

paradygmatem obliczeniowym, stanowiła zacyzyn do nowych sposobów myślenia o relacji umysłu, świadomości, mózgu i ciała, zarówno w odniesieniu do człowieka. inteligentnej maszyny jak w soczewce skupiły i wyostrzyły wiele filozoficznych problemów, które, zwłaszcza na gruncie filozofii umysłu, mogły zostać na nowo skonceptualizowane<sup>440</sup>. Potencjalna autonomia sztucznych systemów pobudza wyobraźnię nie tylko dziennikarzy, twórców filmowych pisarzy i komentatorów życia społecznego, lecz również naukowców – zwolenników transhumanizmu. Nick Bostrom kreśli wizję przejęcia władzy przez sztuczną inteligencję, która „może maskować swoje prawdziwe skłonności, udając, że jest skłonna do współpracy, aby nie „alarmować ludzkości”<sup>441</sup>. Wielu naukowców uważa, że „Technologiczna Osobliwość” nie nastąpi, lecz mimo to większość myślicieli, rozważających wpływ sztucznej inteligencji na człowieka, sądzi, że może ona dokonać radykalnych przemian człowieka zarówno w planie cielesnym, mentalnym, jak gospodarczo-ekonomicznym i społeczno-kulturowym.

Myślenie naukowe nie jest w stanie poradzić sobie za pomocą samych struktur logiczno-matematycznych i często stosuje symbole i analogie. Aby być zrozumianą, nauka potrzebuje narracji i wyobraźniowości a obrazowe sformułowania i metafory odgrywają istotną rolę w jej rozwoju. Sens i wartość niektórych odkryć dookreślony zostaje więc poza nauką. Ponieważ nauka ma tak wielkie znaczenie dla współczesności konieczne staje się jej uprzystępnienie, wchłonięcie przez kulturę, zwłaszcza masową. W odróżnieniu od modeli naukowych mit budowany jest w oparciu o metafory zawierające elementy emocjonalne i wartościujące, służące do wywoływania określonych uczuć. Metafora to nie tylko poetycki środek wyrazu, ale także potężne narzędzie, dające niekiedy więcej siły obrazującej i informacyjnej, niż precyzyjny opis. Z analogii między operacjami dwóch systemów można wywnioskować, że tym, co decyduje o istocie inteligencji, zarówno ludzkiej, jak i mechanicznej, jest wynik operacji, osiągnięty cel, a nie sama operacja. Metafory mają wpływ na postawy i zachowania ludzi, zmieniając sposób widzenia świata. Służą jako wyobrażenia organizujące, które przez zróżnicowane akcentowanie poszczególnych elementów rzeczywistości narzucają strukturę i sposób interpretacji danych. Umożliwiają też organizowanie wrażeń poprzez uwypuklenie

---

<sup>440</sup> Warto wymienić tu choćby prace Zenona Pylyshyna i Jerry’ego Fodora (*Cóż takiego jest w umyśle?*, 1999), Daniela Dennetta (*Słodkie sny*, 2007), Raya Jackendorfa (*Czym jest pojęcie, że człowiek może je uchwycić?*, 1999), czy Davida Chalmersa (*Świadomy umysł*, 2010).

<sup>441</sup> N. Bostrom., *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, tłum. D. Konowrocka-Sawa, Helion, Gliwice, 2016, s.145. Według Anthony’ego Berglasa, postrzeganie świata przez sztuczne systemy będzie zupełnie inne niż ludzkie chociażby dlatego, że sztuczna inteligencja nie musi być powiązana z żadnym konkretnym ciałem.

aspektów, które dotychczas uchodziły naszej uwadze kreując nowy układ powiązań poprzez zestawienie ze sobą dwóch układów odniesienia<sup>442</sup>.

Zauważmy, że zarówno Ray Kurzweil i szereg transhumanistycznych autorów, przedstawiając scenariusz nadnaturalnych przyszłych zdarzeń, mających moc zdolną przemieniać życie człowieka, operuje analogią, metaforą i obrazową narracją, nakładając *mythos* na *logos*. W odróżnieniu od modeli naukowych, metafory zawierają często elementy emocjonalne i wartościujące, i służą do wywoływania określonych uczuć i postaw. Metafora umożliwia organizowanie naszych wrażeń poprzez uwypuklenie aspektów, które dotychczas uchodziły naszej uwadze, kreując nowy układ powiązań poprzez zestawienie ze sobą dwóch układów odniesienia. Stanowi ona nową jakość a jej sens zachowuje się wyłącznie na przecięciu dwóch sposobów patrzenia, które ją wytworzyły. Metafora interpretowana dosłownie staje się absurdem. Stanowi ona selektywne przeniesienie znanych skojarzeń jakiegoś słowa – pewne cechy nowej sytuacji zostają uwypuklone, inne pominięte, skłaniając do interpretacji jednej sytuacji w kategoriach drugiej. Nie stanowi to jednak jedynie użytecznej fikcji, nie jest grą intelektualną bez żadnego odniesienia do rzeczywistości – stwierdza jedynie, że pomiędzy porównywanymi obiektami zachodzą pewne analogie i jest sugestywną zachętą do znajdowania kolejnych podobieństw. Metafory mają więc wpływ na postawy i zachowania ludzi, a ponadto zmieniają sposób widzenia świata. Służą jako wyobrażenia organizujące, które przez zróżnicowane akcentowanie poszczególnych elementów rzeczywistości narzucają strukturę i sposób interpretacji danych.

Za Algirdasem Greimasem wskazać można zróżnicowanie dzielące kultury ze względu na dominację mitów kreacyjnych lub mitów eschatologicznych<sup>443</sup>. Najbardziej oszczędną formą wyrazu idei katastrofy degenerującej świat jest motyw zerwania kontaktu pomiędzy ludźmi a siłami sakralnymi, zwłaszcza Najwyższą Istotą. Koncepcję tę zapowiada już sam sposób odejścia istot działających w Czasie Snu w mitach aborygeńskich. Odsuwają się one od świata, zamykając się w jaskiniach lub przemieniają się w elementy krajobrazu. Te mityczne obrazy dają jasno do zrozumienia, że czas, gdy ludzie mogli nawiązywać z nimi bezpośredni kontakt, został zakończony. Łączność jest, co prawda, nadal możliwa, wymaga wysiłku i specjalnych umiejętności, stając się domeną wybranych osób, zwłaszcza szamanów. Motyw ten rozwinęły ludy rolnicze, u

---

<sup>442</sup> P. Wheelwright., *Metaphor and Reality*, Indiana University Press, Bloomington 1962, s.162.

<sup>443</sup> A.J. Greimas., *Porównawcza nauka o micie*, „Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej”, 78/4, 1987, s. 297-310.

których typowym mitologicznym wątkiem jest pierwotna bliskość Najwyższej Istoty, a następnie jej odejście<sup>444</sup>. Zdaniem Mircea Eliadego przejście do pozycji bóstwa typu *deus otiosus* jest immanentną cechą osobowych hierofanii uranicznych. Istotnym elementem motywu zerwania kontaktu pomiędzy ludźmi a siłami sakralnymi jest opis zniszczenia, łączący różne poziomy kosmosu *axis mundi*, czego przykładem jest choćby zawalenie się budowanej wieży w micie Aszantów. Religioznawca zaczął dostrzegać proces przeciwny desakralizacji ludzkiej egzystencji – powtórne odkrycie podstawowego znaczenia *sacrum* dla ludzkiego życia. Jedną z podstawowych kategorii w jego pracach jest *homo religiosus* – człowiek religijny<sup>445</sup>. Rumuński badacz uważał, że dla *homo religiosus* doświadczenie *sacrum* ma charakter pierwotny wobec religii i bogów. Eliade podkreślał, że człowiek nie może całkowicie wymazać swojego religijnego dziedzictwa, którego jest wytworem. Wskazywał też, że większość ludzi deklarujących się jako niereligijni wciąż zachowuje się religijnie, nie zdając sobie z tego sprawy. Procesy racjonalizacji, modernizacji, a nawet laicyzacji nie prowadzą do zaniku religijnego myślenia antycypowanego przez dominującą w zachodniej kulturze myśl oświeceniową. Socjologowie religii i filozofowie wskazują na przenoszenie *sacrum* w inne, tradycyjnie niereligijne sfery ludzkiego życia za nowe sfery *sacrum* uważane są między innymi takie zjawiska jak: kult ciała czy kult nauki i technologii. Sprzeczność nowoczesności i religii Jürgen Habermas<sup>446</sup> uważa za błędne zaś Thomas Luckmann przekonuje, że „religia nie jest przemijającym etapem ewolucji gatunku ludzkiego, lecz uniwersalnym aspektem *conditio humana*”<sup>447</sup>.

Istotną dla transhumanizmu jest refleksja na temat przyszłych związków człowieka z inteligentnymi systemami, które będą posiadać inteligencję większą niż ludzka. Transhumanizm jako towarzysząca Rewolucji 4.0 ideologia współczesności jest odpowiedzią na obawy płynące z przemian technologicznych istotnych dla przyszłości zachodnich społeczeństw – automatyzacji pracy i widma technologicznego bezrobocia, proponując transformację ucieleśnienia i protetyczną tożsamość<sup>448</sup>. Zwróćmy w tym miejscu uwagę, że dynamika postępu czwartej rewolucji przemysłowej radykalnie przewyższa ludzkie możliwości poznawcze. Dlatego zdaniem zwolenników

---

<sup>444</sup> M. Eliade., *Sacrum a profanum. O istocie sfery religijnej*, tłum. B. Baran, Warszawa 2008, s. 127–132; idem, *Traktat o historii religii*, op. cit., s. 55–59.

<sup>445</sup> Ibidem, s. 218–232.

<sup>446</sup> J. Habermas., *Notes on Post-Secular Society*, „New Perspectives Quarterly”, t. 25, nr 4, 2008

<sup>447</sup> T. Luckmann., *Niewidzialna religia. Problem religii we współczesnym społeczeństwie*, tłum. L. Bluszcz, Kraków 2011, s. 194.

<sup>448</sup> A.F. Pawlak., *Biotechnotransformacje. Ciało w projekcie transhumanistycznym*, [w:] *Oblicza choroby w czasach płynnej nowoczesności*, (red.) E. Nowina-Sroczyńska, S. Latocha, T. Siemiński, Łódź 2017

transhumanizmu konieczna jest gatunkowa transformacja. Daty „wielkich przejść”, jak wskazywany przez Kurzweila rok 2045, w którym przewiduje „przebudzenie” i nadejście Osobliwości Technologicznej (*Singularity*) stawiają ludzkość nie tylko wobec wielkiej zagadki egzystencjalnej zrodzonej z konfrontacji z niezrozumiałą rzeczywistością lecz w obliczu przemian w odniesieniu do których ludzkość musi przyjąć określoną postawę. Wykorzystując narracje o zagrożeniach płynących ze strony środowiska technologicznego ruch transhumanistyczny intensywnie promuje interdyscyplinarne podejście do zrozumienia wszelkich możliwości usprawnienia ludzkiego organizmu. Konieczność stworzenia perfekcyjnego, wolnego od ograniczeń ludzkiego organizmu nieśmiertelnego cyborga związana jest z przyspieszeniem badań nad sztuczną inteligencją (*Artificial Intelligence*) i jej aplikacją w szereg obszarów życia. Dynamiczny rozwój sztucznej inteligencji postrzegany jest więc jako stymulator ewolucji człowieka, mający wymusić na nim usprawnienia funkcjonowania ludzkiego umysłu. Apokaliptyczność sztucznej inteligencji pochłonęła kategorie apokaliptycznych teologii żydowskich i chrześcijańskich – i choć wielu praktyków działa bez względu na fantastyczne prognozy – to zwolennicy apokaliptycznej sztucznej inteligencji są potężnymi głosami współczesnej kultury, podkreślającymi numinotyczny charakter AI. David Chalmers pisze o tym następująco: „Eksplozja z ogromnymi potencjalnymi korzyściami: lekarstwo na wszystkie znane choroby, koniec ubóstwa, niezwykle postępy naukowe i wiele więcej. Niesie też ogromne potencjalne niebezpieczeństwa: koniec rasy ludzkiej, wyścig zbrojeń walczących maszyn, moc niszczenia planety<sup>449</sup>. „Silna AI jest jak kosmiczny los na loterię: jeśli wygramy, dostaniemy utopię; jeśli przegramy, Skynet zajmie nasze miejsce”<sup>450</sup>. Wielu naukowców sądzi, że wystarczy rozwój słabej sztucznej inteligencji, by przekształcić człowieka zarówno w planie cielesnym, mentalnym, jak gospodarczo-ekonomicznym i społeczno-kulturowym. Profesor MIT, Max Tegmark, podkreśla, że cudowny wynalazek wpłynie na rzeczywistość, dokonując jej transformacji skutkujących w każdym obszarze życia społecznego: „myślące” algorytmy zastąpią człowieka w pracy, produkcji, wpłyną na system opieki zdrowotnej, sądownictwo, działania kreatywne, takie jak tworzenie sztuki, komponowanie muzyki<sup>451</sup> .

---

<sup>449</sup> D. J. Chalmers., *The Singularity: A Philosophical Analysis*, „Journal of Consciousness Studies”, 2010, s.3; Zob: <http://consc.net/papers/singularity.pdf> [dostęp: 2.5.2021]

<sup>450</sup> P. Thiel., B. Masters, *Zero to One: Notes on startups, or how to build the future* New York: Crown Business, 2014, s. 3.

<sup>451</sup> M. Tegmark., *Life 3.0: Being Human in the Age of Artificial Intelligence*, New York : Alfred A. Knopf, 2017

Hans Moravec uważa, że nawet jeśli nadludzka inteligencja może sprawić, że ludzie staną się zbędni jako nadrzędna forma życia, to wciąż będzie dla nich miejsce w ziemskim ekosystemie. Część badaczy zwiastuje, że wejście sztucznej inteligencji na rynek to koniec przydatności mas, które dla klas uprzywilejowanych w dobie AI stają się bezużyteczne zarówno w obszarze ekonomii jak polityki (*useless class*).

Narracje transhumanistyczne, formalnie identyczne z mitami religijnymi, lecz pozbawione sakralnego statusu, kształtują poglądy na temat różnych niezrozumiałych aspektów świata. Podsycanie strachu przed nieznanym, niemożność zaklasyfikowania zjawisk pojawiających się w technokulturze za pomocą kategorii „fantastyczne /rzeczywiste”, skutkuje powrotem świadomości mitycznej, zwiększającej podatność na manipulacje za pomocą transhumanistycznych narracji. Wraz z inspirowanymi rozwojem technologicznym manifestacjami artystycznymi, realizowanymi w paradygmacie *art&science*, wspierany przez potężny projekt marketingowy transhumanizm mitologizuje potęgę sztucznej inteligencji, wzmocnienie ciała (*human enhancement*) i autoewolucję *bio-technologiczną*, zastępując obietnice monoteizmów, dotyczącą wiecznego życia *post mortem* wizjami przekraczania biologicznej granicy ludzkiego życia i osiągnięciem nieśmiertelności. Mityzację sztucznej inteligencji wspiera globalny przemysł kulturowy i kultura postpiśmienna, odwrót od systemu sformalizowanej edukacji będącej treningiem w myśleniu linearnym, wynikowym i niemitycznym. W epoce globalnego techno-kapitalizmu sztuczna inteligencja osiąga mityczny status bohatera ponieważ niosąca przemiany jej nieustanna ewolucja ma poważne ekonomiczno-społeczne implikacje. Już dziś dysponuje mocą pozwalającą na „wzmocnienie ludzkości” i uczynienie człowieka zbędnym, zastępowalnym – nie tylko w pracy i procesach podejmowania decyzji, lecz przede wszystkim w samodzielnym myśleniu. Sens i wartość niektórych odkryć dookreślony zostaje więc poza nauką. Ponieważ nauka ma tak wielkie znaczenie dla współczesności konieczne staje się jej uprzystępnienie, wchłonięcie przez kulturę, zwłaszcza masową.

Zauważmy, że przed upowszechnieniem w społeczeństwie „myślących maszyn” w analogowej epoce pisma, światem rządzący *litterati*, którzy „zawłaszczyli alfabet”, a ich alfanumeryczna władza narzucała ramy pojmowania rzeczywistości opisywanej i interpretowanej za pomocą liter<sup>452</sup>. W XX wieku wiedzę przejmować zaczęli panujący nad liczbą *digerati*. Wąska elita kontrolująca „nowy język” budować zaczęła nową

---

<sup>452</sup> P. Zawojski., *Rewolucja algorytmiczna. We władzy cyfr i liczb*, „Opcje” nr 4, 2018, s. 14.

hegemonię – niewidzialną, cyfrową inkarnację władzy – algorytmy determinujące życie proletariatu epoki cyfrowej (*digitariat*). W nowym, udoskonalonym ciele, człowiek ma przekraczać granice, aż do osiągnięcia punktu *Singularity* (Technologicznej Osobliwości). Według transhumanistów po jego przekroczeniu nastąpi transfer umysłu ludzkiego do zewnętrznego systemu komputerowego, w którym post-człowiek będzie przebywał jedynie w przestrzeni wirtualnej, nie odczuwając żadnych przykrych doznań związanych z ograniczającą go cielesnością.

Obecnie fundamentalnym zagadnieniem jest relacja między tym, co ludzkie i nieludzkie, organiczne i nieorganiczne, naturalne i sztuczne, żywe i martwe. Systemy prawne społeczeństw Zachodu rozszerzane są o regulacje dotyczące relacji człowieka do bytów technicznych (maszyn, szczególnie robotów i cyborgów, androidów). Wychodząc poza ludzką perspektywę wprowadzają obok „osób fizycznych” i „osób prawnych” również „osobę elektroniczną”. Transhumaniści postulują status podmiotu dla sztucznych inteligencji z uwagi na ich coraz bardziej dostrzegalne podobieństwo do ludzi. Tymczasem człowiek, doświadcza dziś odwrotnych procesów – przestaje być wyłącznie tworem biologicznym i kulturowym, stając się w większym lub mniejszym stopniu bytem sztucznym/technicznym, bytem wspomaganym doświadczeniem „artyficializacji” (ang. *artificial* - sztuczny).

### 3.4. Cielesny dobrostan i imperatyw hedonistyczny (Super Wellbeing)

Transhumanizm jest ruchem społeczno-moralno-naukowym, skupiającym się również na technologicznym wyeliminowaniu cierpienia oraz maksymalizacji szczęścia człowieka, a w dalszej perspektywie wszystkich świadomych istot. Pragnienie świata wolnego od chorób jest największym marzeniem niezliczonych pokoleń, stając się dla ludzkości uniwersalnym wyzwaniem<sup>453</sup>. Również idea uwolnienia się od upokarzającego ciężaru starości sięga zapewne początków ludzkiej imaginacji. Pokartezjańska, oświeceniowa wizja nauki stworzyła podwaliny pod nowy sposób myślenia, zrywający z ułomnościami człowieka i ograniczeniami medycyny. Triumf nauki nad chorobami stać się miał dążeniem wielu pokoleń do ostatecznej eliminacji wroga ludzkiego dobrostanu. Nurt transhumanizmu, który podkreśla znaczenie witalności, energii, żywotności i stosowanie technologii do wyeliminowania cierpienia, określany jest jako transhumanizm abolicjonistyczny (*abolitionist transhumanism*) lub imperatyw

---

<sup>453</sup> W. B. Schwartz., *Life without Disease. The Pursuit of Medical Utopia*, Berkeley – Los Angeles – London 1998



hedonistyczny (*hedonistic imperative*)<sup>454</sup> Ten transhumanistyczny subsystem zasadza się na postulatcie technoliquidacji wszelkich ludzkich cierpień i technozniesienia „niewoli” bólu, domagając się takiego wykorzystania techniki, by człowiek doświadczał szczęścia przez całe życie i konstrukcji świata bez przeciwności<sup>455</sup>. Myśl ta, rozwijana i reprezentowana jest szczególnie przez Davida Pearce’a – filozofa, autora wielu tekstów i projektów abolicjonistycznych oraz założyciela organizacji transhumanistycznej Humanity+. W 1995 roku opublikował on w internecie manifest abolicjonistyczny, w którym opisuje jak neuronauka, biotechnologia, nanotechnologia, inżynieria genetyczna, psychofarmakologia i inne dyscypliny naukowe mogą doprowadzić do wyeliminowania wszystkich rodzajów nieprzyjemnych doświadczeń z ludzkiego i nie-ludzkiego życia, zastępując je poczuciem szczęścia i dobrobytu (*super wellbeing*). Píše: „Jeśli chcemy żyć w raju, sami będziemy musieli go skonstruować. Jeśli chcemy życia wiecznego, będziemy musieli przepisać nasz wybrakowany kod genetyczny i stać się niczym bogowie<sup>456</sup>”.

Koncepcja abolicjonizmu została zainspirowana filozofią utylitaryzmu Jeremy Benthama, utylitaryzmu negatywnego oraz koncepcjami filozofii hedonistycznej. Termin „abolicjonizm” na gruncie bioetycznym zaproponował w 1986 roku Lewis Mancini. Przedstawia on hipotetyczne użycie stymulacji mózgu w celu zniesienia czynnika cierpienia, jakim jest lęk, wskazując przy tym, że wykorzystanie neurotechnologii pozwoli na poprawę zdolności poznawczych i rozwinięcie zmysłu moralnego. Transhumanista David Pears stoi na stanowisku, że stan określany współcześnie jako „dobre zdrowie psychiczne” będzie w świecie *life-long well-being* uznany za stan patologiczny, charakterystyczny dla tragicznego życia emocjonalnego prymitywów poprzedniej epoki<sup>457</sup>. Abolicjonizm bioetyczny zajmuje się zatem argumentami natury etycznej w związku z użyciem nanotechnologii, biotechnologii, technologii informatycznych i nauk kognitywnych w celu wyeliminowaniu cierpienia u wszelkich czujących form życia oraz maksymalizacji dobrostanu, dobrobytu i szczęścia, eliminację zjawisk wywołujących ból zewnętrzny i wewnętrzny<sup>458</sup>.

---

<sup>454</sup> D. Pearce., *The Abolitionist Project* [w:] „HedWeb”, 2007, <https://www.hedweb.com/abolitionist-project/index.html>, [dostęp:12.3.2021]

<sup>455</sup> D. Pearce., *What is Transhumanism? - The 3 Supers*, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=zhKzzahPrss>, [dostęp: 12.3.2021]

<sup>456</sup> A. Lomeña., *Interview with Nick Bostrom and David Pearce*, 2007, <https://www.hedweb.com/transhumanism/index.html>, [dostęp:12.3.2021]

<sup>457</sup> D. Pearce., *Hedonistic Imperative*, 2007, <http://happymutations.com/ebooks/david-pearce-the-hedonistic-imperative.pdf>, [dostęp:12.3.2021]

<sup>458</sup> D. Pearce., *The Abolitionist project*, 2007, <http://www.abolitionist.com/>, [dostęp:12.3.2021]

Zauważmy, że dobrostan, odnoszący się do subiektywnego postrzegania przez osobę poczucia szczęścia, pomyślności, zadowolenie z życia, rozpatruje się najczęściej w ramach dwóch perspektyw zakorzenionych w myśli starożytnych filozofów: hedonizmu i eudajmonizmu<sup>459</sup>. Przedstawiciele pierwszego nurtu akcentują perspektywę rozkosznej egzystencji, zmysłowość, emocje i doznania składające się na poczucie satysfakcji czyniące życie człowieka przyjemnym<sup>460</sup>. Z tradycji hedonistycznej pochodzi definicja, zgodnie z którą dobrostan rozumiany jest jako poszukiwanie przyjemności i pozytywnych doznań, niskie nasilenie emocji negatywnych oraz wysoka satysfakcja z życia. Pojęcie „eudajmonii” pojawiało się u starożytnych Greków i wiązało się ze szczęściem oraz doskonałością jednostki. Eudajmonistyczne podejście koncentruje się z kolei na poczuciu sensu i samorealizacji. Eudajmoniści skupiają się na wartościach, celach, przekonaniach, które sprawiają, że człowiek może żyć w zgodzie ze swoim prawdziwym Ja (głosem sumienia – *dajmonionem*)<sup>461</sup>. Według nich dobre życie to życie sensowne, do którego zbliża rozwijanie cnót, nawet za cenę doświadczania negatywnych uczuć. Dusza rozumna miała się doskonalić, aż do uzyskania poziomu optymalnego, charakteryzującego się trwałą szczęśliwością i zaspokojeniem swoich potrzeb cielesnych i duchowych, czyli uzyskania stanu eudajmonii. Sposób jej osiągnięcia był różny w zależności od szkoły filozoficznej. Stoicyzm *dążenie-ku-doskonałości* upatrywał w dostosowaniu się człowieka do natury, która była pełnią harmonii, doskonałości i rozumności, gdyż tylko tak można być wolnych od złych pragnień i przyjmować zrządzenia losu<sup>462</sup>. Arystoteles definiuje szczęście jako dobro oznaczające „dobrze żyć i dobrze się mieć”<sup>463</sup>. Cyrenaizm (hedonizm) uznaje, że należy dążyć do jednostkowej przyjemności, gdzie cnotą jest sztuka posiadania przyjemności w taki sposób, by nie dać się jej opanować i nie stać się jej ofiarą, doskonałością jest więc osiągnięcie szczęścia i najdłuższe jego zapewnienie. Choć perspektywa hedonistyczna i eudajmonistyczna nie wykluczają się trudno rozstrzygnąć, jakie połączenie przyjemności z doświadczeniem wartościowego życia jest dla człowieka optymalne. W manifeście transhumanistycznym

---

<sup>459</sup> A.S. Waterman., *Two conceptions of happiness: Contrasts of personal expressiveness (eudaimonia) and hedonic enjoyment*, „Journal of Personality and Social Psychology”, 1993, 64, s. 678-691.

<sup>460</sup> D. Lykken., *Wrodzony potencjał szczęścia: jak i dlaczego ludzie różnią się pod względem odczuwanego dobrostanu?* [w:] J. Czapiński (red.) *Psychologia pozytywna. Nauka o szczęściu, zdrowiu, sile i cnotach człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008, s. 257-284.

<sup>461</sup> A. Bujacz, E. Hornowska., *Hedonizm i Eudajmonizm w badaniach psychologii pozytywnej*, „Psychologia Jakości Życia”, nr 11, 2012 (1), s. 105.

<sup>462</sup> B. A. G. Fuller., *Stoicy*, [w:] *Historia filozofii*. T. 1. (*A History of Philosophy*, 3 rd ed. 1955), tłum. Z. Glinka, PWN 1963, <https://sady.up.krakow.pl/wstep.stoicy.fuller.htm>, [dostęp: 5.4.2021]

<sup>463</sup> Arystoteles., *Etyka Nikomachejska*, PWN, Warszawa 1956, s. 7-8.

wyłaniają się, w moim pojęciu, dwie orientacje badawcze, wyróżniane na podstawie założeń teoretycznych i tradycji filozoficznych: perspektywa hedonistyczna zajmująca się szczęściem człowieka i perspektywa eudajmonistyczna skoncentrowana na jego potencjale, poczuciu sensu i samorealizacji. Dominuje w nim jednak duch tradycji hedonistycznej i pojęcie dobrostanu, rozumiane jako poszukiwanie przyjemności i pozytywnych doznań, niskie nasilenie emocji negatywnych oraz wysoka satysfakcja z życia.

Zdaniem Pearce'a wiele cierpienia jest pochodną czynników zewnętrznych (naturalne kataklizmy, choroby, głód, brak wolności spowodowany niedemokratycznymi rządami), lecz dominujące są czynniki wewnętrzne, wywołujące cierpienie, które dotyczą uwarunkowanej pierwotnie sfery psychicznej. Emocje i popędy człowieka pierwotnego m.in. lęk, agresja, niegdyś pozwalały mu na lepsze przetrwanie w trudnych warunkach lecz we współczesnych warunkach życia działają na jednostkę depresyjnie i oddalają ją od nadrzędnego celu jakim jest szczęście. Zmiana ich możliwa będzie dzięki wykorzystaniu przede wszystkim dokonań biotechnologicznych i tzw. *wireheading*, czyli bezpośredniej stymulacji ośrodków przyjemności umożliwiającą przerywanie bólu fizycznego oraz psychicznego, a także dzięki wirtualnym agentom filtrującym odbieranie informacji.

W realizacji imperatywu hedonistycznego pomoże też projektowania utopijnych leków (*utopian designer drugs*). Dostarczałyby one przyjemności, redukując przy tym całkowicie odczuwanie bólu, umożliwiając optymalne funkcjonowanie przez całe życie. Leki wzmocnią doznania, redukując popędy, usprawniając proces uczenia i myślenia oraz nie wywołując efektów ubocznych. Utopijne leki wzmacniałyby doznania, redukowałyby popędy lub usprawniały procesy uczenia i myślenia, pozwalałyby na selektywne wymazywanie pamięci, a przy tym nie wywoływałyby skutków ubocznych. Pearce, analizując aktualnie dostępne środki wpływające na redukcję cierpienia, zauważa, że wiele z nich działa wybiórczo, a przy tym doprowadza do wielu niepożądanych stanów. Nadrzędnym celem w projektowaniu utopijnych leków powinno być zwalczanie cierpienia mentalnego i fizycznego, wyleczenie z manii i nieracjonalnych przekonań. Transhumanista ma nadzieję, że dzięki środkom tym możliwe będzie podniesienie poziomu empatii, wysubtelnienie doznań estetycznych, wyostrenie doznań duchowych, selektywne wymazywanie pamięci, m.in. zdarzeń traumatycznych<sup>464</sup>. Szczególnym

---

<sup>464</sup> D. Pearce., *The Future Science of Wellbeing*, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=GRmgAAPPgp8>, [dostęp: 4.5.2021]

rozwiązaniem byłoby wdrożenie specjalnych systemów dozowania i regulacji związków chemicznych m.in. dopaminy, serotoniny czy endorfiny, by poziom nastoju był zawsze optymalny, dodatkowo pozwoliłoby to na osiągnięcie hiper-motywacji, która bez ingerencji fizjologicznej jest niemożliwa. W manifestie „Imperatyw hedonistyczny” (*The Hedonistic Imperative*) pyta retorycznie, kto ma prawo rozstrzygać, czy wolno uszczęśliwiać człowieka za pomocą substancji chemicznych, skoro wiele z nich jest ogólnodostępnych, jak alkohol, nikotyna, kofeina, a także jest składnikami leków psychotropowych przepisywanych przez lekarzy<sup>465</sup>. Ponadto zwraca uwagę, iż w przeszłości ból fizyczny uchodził za coś oczywistego, a dziś ludzie nie mają oporów przed stosowaniem środków przeciwbólowych, kiedy tylko jest to możliwe.

Ważnym narzędziem osiągania dobrostanu jest dla Pearce’a inżynieria genetyczna, mająca sprawić, że reprodukcja nie będzie genetyczną loterią, a przyszłe pokolenia zostaną pozbawione możliwych wad, szczególnie odnosi się to do redukcji genów warunkujących pierwotne popędy. David Pearce zgadza się z Raymondem Kurzweilem, postulującym: „Musimy przewyciężyć nasze dziedzictwo genetyczne, ponieważ naszymi ciałami rządzą przestarzałe programy genetyczne, które wykształciły się jeszcze w minionej epoce. Mamy już wiedzę umożliwiającą załatwienie tej kwestii<sup>466</sup>. Zainspirowany badaniami przeprowadzanymi w laboratoriach na zwierzętach oraz ich pozytywnymi efektami, transhumanista, uważa że udoskonalenie i wykorzystanie inżynierii genetycznej na ludzkich ciałach sprawi, że następne pokolenia będą posiadać znacznie wydajniejsze zdolności emocjonalne i poznawcze pozbawione aktualnych wad. Modyfikacje genetyczne miałyby polegać przede wszystkim na eliminacji genów, które odpowiadają u człowieka za skłonności do stanów depresyjnych, gniewu, agresji, lęków czy też odpowiedzialnych za wysoki próg bólu, a w ich miejsce należałoby wstawiać geny warunkujące wzrost inteligencji, dobre samopoczucie i odporność na stres<sup>467</sup>. Według Pearce’a motywacją do działania genetycznie zmodyfikowanych post-ludzi nie będzie oś cierpienie-przyjemność czy też kara–nagroda, ale stale pogłębiające się doznawanie szczęścia. W swoim manifestie David Pearce podkreśla także, że biologiczne ograniczenia psychiki ludzkiej, wynikające z ewolucyjnego przystosowania

---

<sup>465</sup> D. Pearce., *Hedonistic Imperative*, 2007,

<http://happymutations.com/ebooks/david-pearce-the-hedonistic-imperative.pdf>, [dostęp:12.3.2021]

<sup>466</sup> R. Kurzweil., *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, tłum. E. Chodakowska, A. Nowosielska, Kurhaus Publishing, Warszawa 2013, s.365.

<sup>467</sup> D. Pearce., *The Future Science of Wellbeing*, 2014,  
<https://www.youtube.com/watch?v=GRmgAAPPgp8>, [dostęp: 5.6.2021]

organizmów żywych do celów reprodukcyjnych, stanowią przeszkodę w osiągnięciu przez człowieka pełni szczęścia. Wbudowany weń „kołowrotek hedonistyczny” sprawia, że organizm dąży do równowagi i odczuwa niedosyt, zmuszający go do zaspokajania kolejnych potrzeb<sup>468</sup>. Zdaniem autora manifestu należy usunąć źródło gatunkowego cierpienia – wbudowane w organizm naturalne blokady, uniemożliwiające osiągnięcie stanu permanentnego szczęścia, i wprowadzić człowieka w stan „technonirwany”. Transhumanista wierzy, że motywacją do działania genetycznie zmodyfikowanych post-ludzi nie będzie oś cierpienie-przyjemność czy też kara–nagroda, ale stale pogłębiające się doznawanie szczęścia. Poparcie dla mechanicznego oraz chemicznego wpływania na ludzkie samopoczucie w celu likwidacji cierpienia argumentuje powszechnością legalnych używek, służących do niwelowania bólu.

Imperatyw hedonistyczny powinien być według transhumanistów rozumiany jako fundamentalne prawo człowieka do znakomitego samopoczucia w przebiegu całego życia (*lifelong well-being*). Złe samopoczucie na zawsze zostanie zastąpione błogością oraz „wzniosłym i wszechobecnym szczęściem”<sup>469</sup>. Zauważmy, że każde technowzmocnienie, każdy kolejny cyborgiczny krok, przynosić mogą nowe rodzaje cierpienia, które zgodnie z ideą abolicjonizmu bioetycznego trzeba zlikwidować poprzez kolejną cyborgiczną interwencję. Tak powstanie błędne koło cyborgizacji, w którym dla likwidacji źródła danego cierpienia tworzyć się będzie inne, zwalczane rozwiązaniem wywołującym następne. Narracja transhumanistyczna konsekwentnie wskazuje, że rozwój technokultury zmusi człowieka, aby nieustannie był w procesie cyborgizacji, ponieważ – jak słusznie zauważył Stanisław Lem: „jedynym sposobem na technologię jest inna technologia”<sup>470</sup>. Wizja transhumanistyczna przypomina doświadczenia bohatera *Powrotu z gwiazd* Stanisława Lema, który powraca do świata, w którym dzięki zabiegowi zmieniającemu biologicznie człowieka (*betryzacja*), spełniło się jedno z najstarszych marzeń ludzkości: wyeliminowano przemoc, zabójstwo i fizyczne zadawanie cierpienia<sup>471</sup>. Nowym ciałom odebrano zdolność do przemocy, lecz również do ponoszenia ryzyka, co zahamowało eksplorację Kosmosu, ograniczyło rozwój nauki i zlikwidowało twórczość

---

<sup>468</sup> Część naukowców twierdzi, że umysł ludzki posiada szczytowy punkt szczęśliwości, poza który nie może wznieść się w sposób permanentny. Zob: P. Zielonka, *Punkt odniesienia. Rzecz o motywacyjnych i poznawczych inklinacjach w ekonomii behawioralnej*, CeDeWu, Warszawa 2021. Dawid Pearce twierdzi jednak, że nawet jeśli tak jest, to należałoby to zmienić, na przykład farmakologicznie albo poprzez inżynierię genetyczną.

<sup>469</sup> D. Pearce., *Hedonistic Imperative*, 2007,

<http://happymutations.com/ebooks/david-pearce-the-hedonistic-imperative.pdf>, [dostęp:12.3.2021]

<sup>470</sup> S. Lem., *Summa technologiae*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2000, s.8-9.

<sup>471</sup> S. Lem., *Powrót z gwiazd*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2016

artystyczną. Choć początkowo modyfikacja ta wywoływała gwałtowne sprzeciwy, nowe pokolenie w pełni ją akceptuje, brzydząc się przeszłością swojej rasy. Hal Bregg, który nie przeszedł zabiegu betryzacji, powróciwszy na Ziemię jest cielesnie i psychicznie obcy. Dla dawnego mieszkańca Ziemi nowe ludzkie ciało, jest ciałem sztucznym, dla betryzowanych ludzi naturalna cielesność kosmonauty staje się czymś monstrualnym. Problemy z samoidentyfikacją kulminują w scenie, w której astronauta w nowoczesnej kabinie fotograficznej wywołuje swoje trójwymiarowe zdjęcie i nie potrafi się rozpoznać. Ruchoma, sztuczna twarz, której się przygląda, oznacza rozproszenie tożsamości i zanik granicy pomiędzy sztucznością i naturalnością w świecie przyszłości.

### 3.5. Ciało w drodze do nieśmiertelności. Immortalizm

Popularnym nurtem transhumanizmu jest *immortalizm*. Jego podstawowym celem jest ukierunkowanie badań naukowych na stworzenie możliwości uniknięcia śmierci. Podkreślałam już, że ludzka myśl odwiecznie borykała się z pytaniem, czy istnieje życie po śmierci - w obszarze nie-wiedzy zawsze wyłaniała się potrzeba mitu, narracji, dającej zrozumiałą odpowiedź i przemawiającej do wyobraźni. Mityczne przesłanie może być interpretowane jako symboliczny obraz psychicznej rzeczywistości człowieka. Od najdawniejszych czasów wyobrażenia mitologiczne oraz koncepcje nieśmiertelnej duszy odgrywają fundamentalne znaczenie w większości religii<sup>472</sup>. Zaratusztrianizm uznaje wyłącznie nieśmiertelność duszy, dla której ciało jest jedynie „naczyniem”. Katolicyzm skupia się na nieśmiertelności duszy, ale dysponuje także koncepcją fizycznego zmartwychwstania. Buddyzm, w idei reinkarnacji, zakłada cielesne trwanie człowieka w świecie, choć w zmiennej formie. Podobnie hinduizm, który dopuszcza oprócz tego możliwość metapsychozy. Transhumanizm odwraca ten tradycyjny dla religii porządek, stawiając w centrum zainteresowania uzyskaną za sprawą technologii nieśmiertelność.

Wspominałam, że idea nieśmiertelności przybierała różne formy, manifestując się na przestrzeni dziejów w różnych płaszczyznach ludzkiej refleksji nad człowiekiem, takich jak: mitologia, nauki ezoteryczne, literatura, filozofia czy też nauki przyrodnicze. Ideowe źródła immortalizmu i motyw nieśmiertelności w tradycji zachodnioeuropejskiej bierze swój początek z wierzeń orfickich (VI pne)<sup>473</sup>. Orfeusz jest uważany za twórcę

---

<sup>472</sup> T. Gadacz., B. Milerski, *Nieśmiertelność duszy*, [w:] Religia. Encyklopedia PWN, t.7, Warszawa 2003, s. 307–308.

<sup>473</sup> Podobnie jak w antropologii Homerowej, u podstaw orfickiej koncepcji człowieka leży założenie o nieszczęsnym położeniu ludzkiego gatunku. Wzorem szczęścia dla Homerowego człowieka są bogowie.

orfizmu, mistycznego nurtu religijnego, którego głównym elementem była wiara w wędrówkę dusz, czyli metempsychozę. Demon, który zamieszkuje człowieka, istniał przed ciałem i nie umiera wraz z ciałem, gdyż jest nieśmiertelny. To dzięki orfizmowi dwa pierwiastki: „dusza” i „ciało” zostają sobie przeciwstawione. Ciało jest więzieniem demona, czyli duszy, a zadaniem człowieka jest uwolnienie tego nieśmiertelnego boskiego elementu. Ważną rolę w filozofii greckiej – szczególnie pitagorejskiej – odegrała chaldejska myśl, mówiąca o tym, że liczba stanowi narzędzie poznania prawdy o otaczającym świecie. Ta matematyczna wizja rzeczywistości powróci w transhumanistycznej antropologii pod postacią obliczeniowej (komputacyjnej) teorii umysłu<sup>474</sup>. Platon, autor „Państwa”, będąc pod silnym wpływem orfizmu, jako pierwszy ugruntowuje filozoficznie wiarę w nieśmiertelność wkładając w usta Kebesa tezę, że nieśmiertelność duszy jest czymś koniecznym, bo na ziemi ona tylko przypomina sobie to, czego doznała wcześniej, dlatego miała już gdzieś istnieć przed narodzeniem w ciele<sup>475</sup>. „Autoewolucja” w optyce transhumanistów jest kluczem do „techno-zbawienia” i osiągnięcia nieśmiertelności – starożytnego pragnienia, obecnego już na kartach najstarszego dzieła literackiego świata, tj. *Eposu o Gilgameszu*, w micie o Prometeuszu, w kręgach żydowskiej kabały, w średniowiecznym chrześcijaństwie, w marzeniach alchemików, dążących do poznania zasad transmutacji, stworzenia *homunculusa* i odkrycia *panaceum*. Motyw pokonania śmierci i powrót całego stworzenia ku pierwotnej „edenicznej” doskonałości odnajdujemy w licznych koncepcjach filozofów zachodnioeuropejskich, których przykładem może być Jan Szkot Eriugena – nadworny filozof Karola II Łysego, któremu przypisuje się użycie po raz pierwszy nowego pojęcia

---

Podstawową cechą bogów, będącą przyczyną ich szczęśliwości, jest nieśmiertelność. Podkreślić należy, że myślenie greckie wyklucza zasadniczo możliwość osiągnięcia szczęścia przez człowieka - zastrzeżone jest ono bowiem wyłącznie dla bogów, co podkreśla synonimiczne używanie określenia „bogowie” i „szczęśni”. O ile dla Homera śmierć była *de facto* kresem ludzkiego życia, o tyle dla orfików staje się ona możliwością rozpoczęcia prawdziwego życia. Punkt wyjścia Homerowego, jak i orfickiego paradygmatu egzystencjalnego jest ten sam: ludzkie życie, pełne cierpienia i wszelkich nieszczęść, uniemożliwia człowiekowi osiągnięcie szczęścia. Dla Homera, przyjmującego śmierć za kres ludzkiej egzystencji, pociechę tę stanowią dobre doczesne: cześć, sława, władza. Pociecha orficka zasadza się na tezie o możliwości osiągnięcia szczęścia po śmierci a ludzka szczęśliwość zależy od ludzkiego działania. Zob: P. Świercz., *Jedność wielości. Świat, człowiek, państwo w refleksji nurtu orficko - pitagorejskiego*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2008, s. 105-121.

<sup>474</sup> Według tej teorii stany mentalne mogą być realizowane przez różne stany fizyczne. W ten sposób funkcjonalizm stał się filozoficzną podstawą obliczeniowych, komputacyjnych teorii umysłu, wedle których myślenie ludzkie polega na obliczeniach, a świadome doznania powstają na skutek procesu obliczeniowego. Zob: S. P. Dzięczek., *Komputacjonizm a materializm: czy krytyka obliczeniowej teorii umysłu implikuje krytykę materialnej jego natury?*, „Humanistyka i Przyrodoznawstwo” nr 21, 2015, s. 113-126.

<sup>475</sup> Platon., *Dialogi*, tom 1, tłum. W. Witwicki, Kięty: ANTYK, 2005, s. 658.

rodzajowego: *artes mechanicae* („sztuki mechaniczne”)<sup>476</sup>. Był to termin odnoszący się do odrębnej kategorii działań człowieka, z którego wywodzą się późniejsze pojęcia, takie jak chociażby „technika”. Poprzez praktyczny wysiłek i nieustanne powiększanie zdolności, doskonałość może zostać przywrócona. Dlatego też, dla Eriugeny *artes mechanicae* są „ogniwami łączącymi człowieka z Bogiem, a ich kultywowanie prowadzi do zbawienia”<sup>477</sup>. Ten żyjący w IX wieku myśliciel twierdził, że przekraczanie natury w kierunku boskiej nieśmiertelnej kondycji należy również do sfery *praxis*. Wyjątkowa w myśli Eriugeny jest oryginalna teza soteriologiczna, czyli zbawienie przez technikę, polegające na tym, że za narzędzie transcendowania uznał sztuki mechaniczne, będące narzędziem odzyskiwania podobieństwa do Boga. Koncepcja raju oparta na przekonaniu, że nie jest on stanem pierwotnej doskonałości, lecz doskonałą naturą człowieka, do której powinien dążyć. Technika zaczęła być rozumiana jako środek służący do odzyskania podobieństwa do nieśmiertelnego Boga, środek służący do odnowienia utraconej doskonałości<sup>478</sup>. Szkot upatruje w technice, a zwłaszcza w sztukach mechanicznych, „narzędzi zbawienia”, a w człowieku używającym tych środków ucieleśnionego Boga. Ludzkość dzięki potencjałowi myśli technicznej przestawała postrzegać samą siebie jako część natury – stawała się jej panem. Technika przyczyniła się więc do tego, że natura i człowiek zaczęli jawić się jako dwie różne rzeczywistości<sup>479</sup>. Eriugena jako pierwszy traktuje obraz i podobieństwo Boże w człowieku jako komplementarne z ludzką cielesnością, a używanie sztuk mechanicznych jako drogę do odbudowania tego obrazu. Nowe postrzeganie trudu i znoju, zrównanego w cnocie z modlitwą, spowodowało, że obraz człowieka stworzonego na Boże podobieństwo objął i ciało i zmysły, te ostatnie, jako niezbędny korelat rozumu i ducha. A skoro duch wymagał cielesności, cielesność została uduchowiona a materia połączona z tym, co transcendentne. Sztuki mechaniczne to dar przyrodzony tak jak cielesność. Jan Szkot głosi prymat powszechności nad jednostkowością – doskonała natura nie powinna mieć charakteru indywidualnego, ale powszechny. Kontynuatorem myśli Eriugeny był, żyjący na przełomie XI i XII wieku,

---

<sup>476</sup> D. Noble., *Religia techniki. Boskość człowieka i duch wynalazczości*, Copernicus Center Press, Kraków 2017, s. 35-60.

<sup>477</sup> E. Whitney., *Paradise Restored. The Mechanical Arts from Antiquity Through the Thirteenth Century*, American Philosophical Society, Philadelphia 1990, s. 26.

<sup>478</sup> J. Ellul., *Technique and the Opening Chapters of Genesis*, [w:] *Theology and Technology*, red. C. Mitchum, J. Grote, University Press of America, Lanham 1984, s. 135.

<sup>479</sup> Zauważmy, że czas życia Eriugeny przypada na przełomowym moment wprowadzenia nowych narzędzi rolniczych (np. ciężkiego pługa) w imperium Franków, które stawiały człowieka w opozycji do natury. Zob: L. White., *Cultural Climates and Technological Advance in the Middle Ages*, „Viator” nr 2, 1971, s. 171- 192.



saksoński filozof i teolog, Hugon od św. Wiktora, który zapożyczył od Jana Szkota termin *artes mechanicae* odnosząc go do wszystkich rodzajów rzemiosł. Wiąże sztuki mechaniczne z doktryną zbawienia upatrując w nich środek dający możliwość odzyskania doskonałości, którą człowiek cieszył się przed upadkiem<sup>480</sup>.

Tendencje emancypacyjne i ideę panowania człowieka nad naturą za pomocą środków technicznych rozpowszechnili w średniowiecznej Europie mnisi benedyktyńscy. W teologii dominowała wówczas myśl patrystyczna, będąca pod silnym wpływem filozofii platońskiej. Zasadnicza teza Ojców Kościoła głosiła, że boski obraz człowieka jest czysto duchowy i dlatego odzyskanie go wiąże się z porzuceniem ciała i materii. Sztuki użyteczne miały przyczynić się do uwolnienia człowieka od cielesnych uwarunkowań aby stał się prawdziwie duchowy<sup>481</sup>. Immortologia, obecna w myśli zachodnioeuropejskiej, jest także związana z tradycją kabalistyczną oraz alchemiczną. Żydowski rabini, działający na terenie Europy, recepty na boską nieśmiertelność poszukiwali w akcie stworzenia nowej istoty podobnej do człowieka. Ze sfery ezoterycznych podań i mitów wydobędziemy – oddziałujące mocno w kulturze europejskiej – żydowskie legendy o golemie oraz receptury Paracelsusa na stworzenie homunkulusa. Najbliższa transhumanizmowi jest tradycja związana ze stworzeniem golema. Przede wszystkim dlatego, że zarówno pomysły Paracelsusa, jak i eksperymenty doktora Frankenstein, dotyczą „działań” na materiale biologicznym człowieka. Tymczasem nadrzędnym celem projektu transhumanistycznego jest przekroczenie granic biologii. Postczłowiek ma być a-biologiczny i właśnie w tym ma się wyrażać jego ontologiczna doskonałość i pełna wolność. Jak głoszą kabalistyczne przekazy, golem był stworzony z ziemi, był „tworem krzemowym”, gdyż krzem jest głównym składnikiem piasku, drugim po tlenie – pod względem ilościowym – pierwiastkiem skorupy ziemskiej. To nie tylko podstawowy materiał stosowany w technologii cyfrowych układów scalonych, lecz wedle antropologii transhumanistycznej, traktującej „informację” jako podstawową strukturę ontyczną rzeczywistości, narzędzie transcendowania. Choć z chemicznego punktu widzenia struktury krzemowe nie są w stanie osiągnąć tak zaawansowanego stopnia organizacji, co struktury węglowe, krzem stał się symbolem

---

<sup>480</sup> Hugon od Św. Wiktora obok siedmiu sztuk wyzwolonych (łac. *artes liberales*), do których należały: gramatyka, retoryka, logika, arytmetyka, geometria, astronomia i muzyka, Hugon wymienia siedem sztuk mechanicznych, do których zalicza: tkactwo (łac. *lanificium*), płatnerstwo (łac. *armatura*), nawigację (łac. *navigatio*), rolnictwo (łac. *agricultura*), łowiectwo (łac. *venatio*), medycynę (łac. *medicina*) i sztuki teatralne (łac. *theatrica*). Zob: Ibidem, s.192-204.

<sup>481</sup> D. Noble., *Religia techniki. Boskość człowieka i duch wynalazczości*, Copernicus Center Press, Kraków 2017, s. 35-60.

nowego, nieorganicznego nośnika dla ludzkiej świadomości postczłowieka – wrotami do postludzkiej egzystencji<sup>482</sup>. Pod wpływem myśli chrześcijańskiej i tradycji ezoterycznej, urodzony w epoce renesansu Francis Bacon pragnął przywrócić nieśmiertelną „edeniczną” ludzką kondycję. W wielkim baconowskim planie odnowy nauki *Instauratio Magna*, nauka i technika wpisują się w plan zbawienia człowieka<sup>483</sup>. Pojęcie *instauratio* wskazywało na ustanowienie władzy człowieka nad przyrodą, czyli na powrót do stanu „edenicznego”. Bacon twierdził, że badając przyrodę jak księgę, można poznać język Boga, a tym samym jego moc.

Teoretyczne postulaty, dotyczące przekroczenia biologii w stronę niekończącego się życia, pojawiły się w rosyjskim kosmizmie – ruchu religijno-polityczno-kulturowym, zapoczątkowanym przez Nikołaja Fiodorowa na przełomie XIX i XX wieku. Charakteryzował się on eklektyzmem (cechą znamioną dla wszystkich późniejszych inicjatyw łączących transhumanizm z duchowością) i czerpał zarówno z nowych odkryć naukowych, przede wszystkim z teorii ewolucji i genetyki, jak również z filozofii Wschodu i Zachodu oraz obrzędowości Kościoła prawosławnego. Eschatologia chrześcijańska była rozumiana przez myśliciela w sposób dosłowny. Celem człowieka jest przebóstwienie własnej natury przy pomocy techniki, realizując boski plan zbawienia na Ziemi. Według Fiodorowa, *Apokalipsa św. Jana* odnosi się do potencjalnej katastrofy, która spotka człowieka, gdy ten nie wypełni swojej dziejowej misji, polegającej na wskrzeszaniu umarłych. Fiasko tej misji doprowadzi do sytuacji, w której nie będzie żadnych ludzi zbawionych. Krzewiciel kosmizmu przekonywał, że narzędziem, za pomocą którego dokona się wskrzeszenie zmarłych będzie nowoczesna technologia. Filozofowi chodziło o uzyskanie takiego poziomu rozwoju technicznego, który pozwoli wskrzesić umarłych, począwszy od tych, którzy zmarli niedawno, przez coraz starsze pokolenia, kończąc na zmartwychwstaniu wszystkich ludzi, którzy kiedykolwiek żyli na Ziemi<sup>484</sup>. Dla Nikołaja Fiodorowa fundamentalnym przejawem miłości do przodków jest pragnienie przywrócenia ich do życia w realnym cielesnym świecie, co kłóci się z doktryną platońską, głoszącą potrzebę cielesnego wyzwolenia. „Moskiewski Sokrates”, rozważając możliwość wskrzeszenia zmarłych, formułuje wobec Platona oskarżenie o zapoczątkowanie kultu zwanego „ideolatrią”, którego skutkiem jest bezrozumne

---

<sup>482</sup> M. Łagosz., *O świadomości. Fenomenologia zjawisk umysłowych*, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2016

<sup>483</sup> G. Rees, M. Wakely., *The Instauratio Magna, Part II: Novum organum and Associated Texts*, Oxford: Clarendon, 2004

<sup>484</sup> S. Mazurek., *Rosyjski renesans religijno-filozoficzny. Próba syntezy*. Warszawa 2008 s. 48-51.

odseparowanie myśli od czynu<sup>485</sup>. Ideolatria to cecha wielbicieli iluzorycznego świata, odurzenie, które nie pozwala usunąć przyczyn zła z rzeczywistości. Rosyjski filozof oskarża też Sokratesa o to, że promując ideę poznania samego siebie, stworzył podwaliny pod – destruktywny względem budowania wspólnoty – kierunek filozofii, który można nazwać „egologią”. Odnosząc się do Kartezjańskiej formuły *cogito ergo sum*, Fiodorow dokonuje korekty: „myślę” zmieniając na „wskrzeszam”. Motto projektu wizjonera brzmi od tej chwili: „Wskrzeszam, więc jestem”<sup>486</sup>. Istota immortalistycznej koncepcji „Moskiewskiego Sokratesa”, zakłada przywrócenie zmarłych do życia w ciele biologicznym, natomiast a-biologiczny, bezcielesny model istoty postludzkiej, proklamowany przez transhumanizm, konceptualnie wydaje się być jej „przeciwnym biegunem”<sup>487</sup>. Ponadto, zdaniem rosyjskiego myśliciela ludzkość, która używa techniki, by stwarzać coraz nowsze sztuczne artefakty, zamiast przywracać do życia zmarłych przodków, podlega procesowi dehumanizacji, a tym samym skrajnej degradacji. Rozumienie postępu jedynie w kategoriach ekonomicznych, technologicznych czy militarnych jest hołdowaniem śmierci. Pionier naukowych rozważań nad nieśmiertelnością twierdzi, że tylko postęp w dziedzinie moralności może być nazwany prawdziwym progresem ludzkości. Wyrazem autentycznego postępu jest więc *supramoralizm* Fiodorowa, czyli nadanie moralnemu imperatywowi wskrzeszenia zmarłych charakteru najwyższego i powszechnego celu<sup>488</sup>. Rosyjski myśliciel poszukiwał naukowych i empirycznych podstaw, które przyczyniłyby się do przedłużania i przywracania życia. Zaproponowanymi przez niego metodami było gromadzenie i synteza informacji w oparciu o badanie ludzkich szczątków. Jej efektem miała być wiedza oraz kontrola nad wszystkimi cząsteczkami i atomami, wchodzące w przestrzeń ludzką. Wymagałoby to zastosowania metody genetyczno-dziedzicznej, polegającej na zbieraniu „informacji dziedzicznych” z żyjących potomków zmarłej osoby. Na podstawie tych informacji można by było zastosować metodę genetyczną, która pozwoliłaby powołać do życia bliźniaka (klon) zmarłej osoby. Istotne jest jednak, by powstałej osobie przywrócić jej dawną osobowość. Według spekulacji Fiodorowa byłoby to możliwe dzięki tzw.

---

<sup>485</sup> N. Fiodorow., *Filozofia wspólnego czynu*, tłum. C. Wodziński, M. Milczarek, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2012, 184–186.

<sup>486</sup> M. Milczarek., *Z martwych was wskrzesimy. Filozofia Nikołaja Fiodorowa*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013, s. 78.

<sup>487</sup> M. Ziółkowski., *Próba przewyciężenia śmierci człowieka. Wokół myśli Nikołaja Fiodorowa i transhumanizmu*, „Kwartalnik Naukowy Fides et Ratio”, 36 (4), 2018, s. 446.

<sup>488</sup> I. Sitnicki., *Metafilozofia kosmizmu i transhumanizmu*, Wydawnictwo Semper, Warszawa 2018, s.33-35.

obrazom promieniowym, które składowałyby ludzką osobowość nawet po śmierci. Z kolei zadaniem żyjących powinno być opracowanie metody pozwalającej osiągnąć nieskończoną odnowę własnego ciała, co zdaniem Fiodorowa ma wiązać się z asymilacją żywych organizmów z narzędziami i maszynami.

W obecnym znaczeniu termin „immortalizm” pochodzi z prekursorskiej książki Alana Harringtona „Nieśmiertelni” (*The Immortalist*), wydanej w 1969 roku<sup>489</sup>. Autor przedstawia w niej metody, które potencjalnie mogłyby uwolnić człowieka od jego śmiertelności: klonikę, inżynierię genetyczną i transplantacje organów. Jednym z najbardziej znanych przedstawicieli ruchu przedłużania życia jest bioinformatyk i biogerontolog, Aubrey de Grey z Uniwersytetu w Cambridge, autor książki „Koniec starzenia się” (*End of Aging*). Transhumanista opisuje opracowane przez siebie metody odmładzania ciała, które określa „strategiami zaprojektowanego zaniedbywalnego starzenia” (*Strategies for Engineered Negligible Senescence – SENS*), które doprowadzić mają do wyeliminowania starzenia się jako przyczyny śmierci<sup>490</sup>. Argumenty, mające uzasadnić hipotezę o biologicznej nieśmiertelności, dzielą się zasadniczo na spekulatywne (pojęciowe) i empiryczne (techniczne)<sup>491</sup>. Te pierwsze odwołują się do braku koniecznego związku między życiem a śmiercią, ponieważ można bezsprzecznie pomyśleć o organizmie, który nigdy nie umrze. Jeśli zaś śmierć nie jest cechą definicyjną naszego gatunku, to możemy ją uznać za anomalie możliwą do usunięcia. Tak twierdzi de Grey, wskazując, że ciało ma charakter modułowy. Zahamowanie procesów starzenia będzie możliwe, zdaniem transhumanisty, poprzez regenerację tkanek i organów oraz umiejętność zastępowania ich sztucznymi narządami. Dla de Grey’a, podobnie jak markiza Condorcet, człowiek jest skomplikowaną i złożoną maszyną, której części powinny podlegać konserwacji, naprawie bądź wymianie. Tezę tę opiera na badaniach empirycznych biologów ewolucyjnych, którzy wypracowali szereg metod (np. opóźnianie reprodukcji), odraczających starzenie się u niektórych gatunków zwierząt (np. owadów, gryzoni)<sup>492</sup>. Gerontolog wymienia przyczyny starzenia się organizmu: utrata komórek, akumulacja szkodliwych komórek w pewnych częściach naszego ciała (np.

---

<sup>489</sup> A. Harrington., *The Immortalist. How science could give humanity eternal live*, Millbrae, California 1969

<sup>490</sup> A. De Grey., *Ending Aging: The Rejuvenation Breakthroughs That Could Reverse Human Aging in Our Lifetime*, New York 2007

<sup>491</sup> I. Ziemiński., *Metafizyka śmierci*, Kraków 2010, s.151.

<sup>492</sup> M. R. Rose., *Immortalist Fictions and Strategies*, [w:] M. More, N. Vita-More [red.], *The Transhumanist Reader. Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, Oxford 2013, s. 203–204.

komórek tłuszczu), zmiany struktur białek, regulujących ekspresję genów, szkodliwe mutacje DNA mitochondrialnego, akumulacja odpadów wewnątrzkomórkowych oraz pozakomórkowych, proteiny tworzące tzw. wiązania pozakomórkowe. Metodami przedłużania życia ma być użycie komórek macierzystych w celu zastąpienia obumarłych komórek, terapia genowa, uniemożliwiająca podziały komórkom nowotworowym oraz terapie, skutkujące pobudzeniem układu odpornościowego, w celu likwidacji niepożądanych komórek. Jeśli śmierci nie da się zupełnie wyeliminować, wówczas życie należy maksymalnie przedłużyć<sup>493</sup>.

Manifest transhumanistyczny (*A Transhumanist Manifesto*) wzywa: „Transhumaniści wszystkich krajów, łączcie się! Mamy nieśmiertelność do zdobycia i nic do stracenia oprócz biologii. Razem możemy pokonać okowy biologii i przekroczyć niedostatek, płeć, wiek, Etniczność, rasę, śmierć, a nawet czas i przestrzeń”. Zamierzone odwołanie do „Manifestu komunistycznego” podkreśla zamiar rewolucyjnego zerwania z tym, co dotychczas, aby stworzyć nowego człowieka – postczłowieka. Dokument ten mówi o zmianie jakościowej wprowadzanej przez transhumanizm polegającej na przekraczaniu ludzkiej natury ponieważ człowiek jest istotą podlegającą przemianom, procesem a nie skończoną całością. Czytamy w nim, że biologia nie stanowi istoty człowieczeństwa a ucieleśnione (ludzka) inteligencja jest uwięziona przez nieuchronne biologiczne słabości. Dlatego postludzkie muszą przybrać inną formę – mogą być całkowicie syntetycznymi sztucznymi inteligencjami. Postulat radykalnego przekształcenia istoty ludzkiej uwypukla niedoskonałość ludzkiej cielesności, którą należy modyfikować, a w pewnym momencie całkowicie zastąpić przez technologicznie ulepszone wytwory. Zawodna struktura biologiczna sprawia, że ludzkie ciało uznaje się za coś niekoniecznego, za przeszkodę i przeciwnika z którym należy walczyć i którego należy się pozbyć ponieważ ostatecznie to jego zawodność prowadzi do anihilacji umysłu. Hauskeller, zauważa że człowiek przejawia pragnienie tego, aby być maszyną, lub nabyć pewne cechy właściwe dla świata maszyn właśnie w wyniku dysfunkcji ciała<sup>494</sup>.

---

<sup>493</sup> I.Ziemiński., *Życie wieczne. Przyczynek do eschatologii filozoficznej*, Poznań-Kraków, 2013, s. 117–118.

<sup>494</sup> M. Hauskeller., *Messy Bodies: From Cosmetic Surgery to Mind-Uploading*, „Trans-Humanities” vol. 6, nr 1, 2013, s.68.

### 3.5.1. Instynkt wieczności. Krioniczne zawieszenie ciała

Wiara transhumanistów w nieśmiertelność kulminuje się w zainteresowaniu krioniką – tj. różnymi technikami zamrażania zwłok stosowanymi z wiarą, że dalszy postęp techniki medycznej umożliwi wybudzenie ciała z hibernacji, gdy możliwe stanie się leczenie chorób dziś nieuleczalnych. Wyraz takiemu przekonaniu daje „ojciec krioniki”, założyciel Instytutu Krioniki (*Cryonics Institute*) i Stowarzyszenia Nieśmiertelnych (*Immortalist Society*) Robert C. W. Ettinger, który miano pioniera transhumanizmu uzyskał w 1972 r., po publikacji książki zatytułowanej „Perspektywa nieśmiertelności”<sup>495</sup>. Zauważmy, że wyobrażenia snu, z których śpiący zostaje po długim czasie wybudzony, obecne są w mitologii i folklorze, na przykład w micie o Endymionie, baśni o śpiącej królewnie czy popularnych legendach o śpiących rycerzach, którzy za sprawą jakiegoś wydarzenia w końcu się przebudzą. Uspić to również zmylić, zwieść. Trwać w uśpieniu to przebywać poza granicami jawy – pośród snów. Ale również w ukryciu, w utajeniu, w niepewności, poczuciu, że wszystko jest czymś innym niż się wydaje.

Krionika to procedura ochładzania temperatury ciała osoby zmarłej za pomocą ciekłego azotu do  $-196$  stopni Celsjusza, co zapobiega jego rozkładowi i – wedle transhumanistów – daje nadzieje na wskrzeszenie danej osoby, kiedy już będzie to technicznie możliwe. Prekursor krioniki, Robert Ettinger, zainspirował entuzjastów nieśmiertelności do założenia przedsiębiorstw zajmujących się krioniką. Najbardziej znane z nich to *Alcor Life Extension* - laboratorium, które zamraża całe ciała albo tylko mózgi swoich klientów po ich śmierci. Krioniczne zawieszenie ma zastąpić śmierć człowieka hibernacją, trwającą do czasu, aż możliwe stanie się jego „wybudzenie”. Wielu naukowców twierdzi, że zahibernowane ciało nie będzie mogło być odmrożone w nienaruszonym stanie, ponieważ komórki ciała wymagają różnych prędkości zamrażania i odmrażania w celu zachowania swojej żywotności<sup>496</sup>. Mimo tego w 2016 roku, po bezprecedensowym procesie, sędzia w końcu przychylił się do prośby chorej na raka brytyjskiej czternastolatki, która walczyła w sądzie o prawo do pośmiertnej

---

<sup>495</sup> R. Ettinger., *Man into Superman: The Startling Potential of Human Evolution – And How To Be Part of It*, Palo Alto 2005

<sup>496</sup> L. Hayflick., *Jak i dlaczego się starzejemy*, tłum. M. Symonides, Książka i Wiedza, Warszawa 1998, s. 276.

krioprezewacji i zalecił parlamentarzystom opracowanie regulacji prawnych dotyczących krioniki<sup>497</sup>.

Uważam, że popularyzacja krioniki jest jedną z transhumanistycznych strategii podważających kategorie antropologiczne, bazujące na opozycji: żywe/martwe, zmieniającą pojmowanie śmierci. Krionicy proponują jej nowe teoretyczne kryterium według, którego martwymi nie są ci, którzy osiągnęli kres swojego życia, lecz ci, których „informacyjna” warstwa organizmu została uszkodzona w taki sposób, że żadna technologia, w tym nanotechnologia molekularna, nie jest w stanie przywrócić normalnego, biochemicznego funkcjonowania wraz z nienaruszoną pamięcią. Cieleśność traktowana jest jak informacja, którą można odtworzyć, poddać obróbce, aby ofiarować umysłowi nowe życie. Transhumaniści wskazują, że śmierć jest relatywna, a jej kryteria zmieniają się w zależności od miejsca i czasu. Pojęcie śmierci ma charakter względny i ciągle ewoluuje ponieważ zależy od stopnia rozwoju medycyny. Osoba po ataku serca mogła być dawniej uznana za martwą, a współcześnie, w odpowiednich szpitalnych warunkach, zostać resuscytowana i wrócić do zdrowia. Zwolennicy immortalizmu wskazują, że w przyszłości wiele przyczyn dzisiejszych zgonów, dzięki rozwijanej dziś technologii, będzie można wyeliminować a przekroczenie terapeutycznych funkcji medycyny na rzecz wzmocnień i rozszerzeń ciała oraz jego prezerwacji to według propagatorów technoprogresywnych koncepcji naturalny skutek postępu.

We współczesnej humanistyce powstała cała dziedzina badań, którą określić można jako studia nad martwym ciałem (*dead body studies*). Nie należy ich identyfikować z tanatologią, która przede wszystkim zajmuje się zagadnieniami związanymi ze śmiercią, umieraniem, rytuałami pogrzebowymi i żałobą. Interdyscyplinarne studia nad martwym ciałem pojawiły się w latach dziewięćdziesiątych XX wieku, na fali dyskusji o wypieraniu go z przestrzeni życia codziennego i z powstałym problemem ekshumacji zbiorowych grobów, identyfikacji szczątków czy ekspozycji szczątków w muzeach. Ewa Domańska sądzi, że we współczesnej humanistyce to właśnie szczątki stają się

---

<sup>497</sup> W liście do sędziego prowadzącego jej sprawę: „Mam tylko 14 lat i nie chcę umierać, ale wiem, że umrę. Uważam, że krioprezewacja daje mi szansę by zostać wyleczoną i wybudzoną, nawet w perspektywie kilkusetletniej. Nie chcę być pogrzebana pod ziemią. Chcę żyć, i to żyć dłużej, i myślę, że w przyszłości ludzie być może wynajdą lekarstwo na mojego raka i będą w stanie mnie obudzić. Chcę mieć tę możliwość. Taka jest moja wola”, por. O. Bowcott, A. Hill, *14-year-old girl who died of cancer wins right to be cryogenically frozen*, <http://www.theguardian.com/science/2016/nov/18/teenage-girls-wish-for-preservation-after-death-agreed-to-by-court>, [dostęp 11.3.2021]

szczególnie ważne, podkreślając, że „w totalitarnym świecie historii *non omnis moriar* jest nie tyle obietnicą, ile przekleństwem”<sup>498</sup>.

W pracy „Święty baldachim...” Peter Berger zauważa, że śmierć jest zasadniczą cechą kondycji ludzkiej, która wymaga od człowieka rozwinięcia sposobów radzenia sobie z nią<sup>499</sup>. Niezależnie od nowoczesnych postępów technologicznych, śmierć jest nadal biologiczną nieuchronnością, która pozostaje poza ludzką kontrolą. Perspektywa śmierci stwarza dla działań człowieka, polegających na tworzeniu siebie w świecie zagrożenie, z którym społeczeństwo musi poradzić sobie przez dostarczanie wspólnych systemu znaczeń. Peter Berger, cytując Arnolda Gehlena i Helmutha Plessnera, przekonuje, że biologiczna konstytucja człowieka zmusza go do tworzenia swojego świata i nadawania swym wytworom znaczenia – kluczowe stają się wspólne systemy znaczeń, ukrywające niestabilność ludzkich działań. Religia lokowała życie jednostki w sensownym porządku, pozwalając umiejscowić siebie i swoje ciało w transpersonalnych strukturach znaczenia. Dostarczanie tych systemów jest szczególnie problematyczne w kontekście kurczenia się przestrzeni zajmowanej przez religię. To ona dostarczała ludziom święty baldachim, utrzymujący wspólną wizję świata, ciała i tożsamości.

Phillipe Ariès twierdzi, że do niedawna śmierć była zjawiskiem społecznym – gdy się pojawiała, jej znaczenie odnosiło się do rozdarcia w obrębie ciała społecznego niż odejścia indywidualnego<sup>500</sup>. Protestantcka desakralizacja, odczarowanie świata, pomogło przygotować odczarowanie śmierci, czyniąc z niej zjawisko indywidualne usuwając z przestrzeni publicznej. Równoległe z procesem ukrywania zmarłych z dala od społecznego pola widzenia wzrosło zapotrzebowanie na reprezentację śmierci, jej estetyzację w kolektywnym przeżywaniu. Jednostkowe tożsamości, niezdolne do konfrontacji z perspektywą nie istnienia i rozkładu, nie czują się bezpieczne w obecności śmierci innych ciał. Medykalizacja śmierci jest wyraźnym przejawem zniknięcia jej ze sfery społecznej i można ją postrzegać w kategoriach nazwanych przez Baumaną „strategiami przeżywania”<sup>501</sup>. Strategie te charakteryzują się próbami trzymania śmierci na odległość przez manewrowanie między różnorodnymi opcjami życia. Nowoczesność uczyniła ze śmierci wydarzenie skrajnie nienaturalne – niewyjaśniona śmierć jest

---

<sup>498</sup> E. Domańska., *Nekros. Wprowadzenie do ontologii martwego ciała*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2017

<sup>499</sup> P. Berger., *Święty baldachim. Elementy socjologicznej teorii religii*, tłum. W. Kurdziel, Nomos, Kraków 2005

<sup>500</sup> P. Ariès., *Rozważania o historii śmierci*, tłum. K. Marczevska, Oficyna naukowa, Warszawa 2007

<sup>501</sup> Z. Bauman., *Śmierć i nieśmiertelność. O wielości strategii życia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998, s. 20.



skandaliczna dla współczesnej wrażliwości, ponieważ ludzie nie uznają już jej nieuchronności. Potwierdza to rozpoznania Christophera Lascha wskazującego, że dominującym typem w warunkach nowoczesności jest osobowość narcystyczna, nagradzająca młodość i przyszłość, odmawiająca akceptacji starzenia się i śmierci<sup>502</sup>. Osobowość taką cechuje nie tylko nieumiejętność nawiązywania głębokich relacji z innymi, lecz również potrzeba odcięcia się od lęku przed śmiercią i zaprzeczanie jej istnieniu. Zauważmy, że fakt śmiertelności przysparza szczególnych problemów ludziom, których tożsamość skupia się wokół ciała jako projektu i którzy są nastawieni na jego indywidualizację i racjonalizację. Anthony Giddens wskazuje, że świadomość skończoności, wiąże się z fundamentalnym rodzajem lęku: śmierci reprezentuje koniec wartości w świecie ukierunkowane na akumulacji wartości i moment, w którym kończy się ludzka kontrola w świecie zorientowanym na jej osiągnięcie<sup>503</sup>. Śmierć jest dla Bergera problemem społecznym mającym potencjał poddawania w wątpliwość ludzkiego poczucia, co jest prawdziwe i sensowne. Nieumiejętność pogodzenia się z przemijalnością cielesnej powłoki prowadzić może do ostatecznej klęski racjonalności.

### 3.5.2. Transfer umysłu. Ciało jako „abiekt świadomości”

Cyborg z rozszerzonym sensorium nie jest dla zwolenników omawianego ruchu ostateczną granicą transgresji. Jedną z najbardziej ekscentrycznych tez antropologicznych prezentowanych przez czołowych myślicieli transhumanistycznych jest futurystyczny projekt życia poza ciałem. Radykalni transhumaniści, tacy jak Raymond Kurzweil czy Ben Goertzel, rozwijają propozycje wyzwolenia z biologicznego ucieleśnienia i transformację ludzkości w byty postbiologiczne – krzemowe ciała (*silicon bodies*). Ciało ma być doskonałe, lecz tylko po to, by jednostka, mogła doczekać takiego technologicznego przełomu, w którym transfer ludzkiego umysłu stanie się już możliwy. Dotyczy to tzw. fazy postludzkiej i wiąże się z zapowiadany przez transhumanistów transferem ludzkiego umysłu na niebiologiczny nośnik. Twierdzą, że ciało biologiczne ekstremalnie ogranicza kreatywność oraz możliwość autoekspresji i musi się adaptować porzucając fizyczno-biologiczne ukonstytuowanie. Będzie to egzystencja w formie *techno sapiens* - cyfrowo przetworzonego zapisu świadomości

---

<sup>502</sup> Ch. Lasch., *Kultura narcyzmu. Amerykańskie życie w czasach malejących oczekiwań*, przeł. G. Ptaszek, A. Skrzypek, Wydawnictwo Akademickie Sedno, Warszawa 2019, s.207; M. Szpunar., *Od narcyzmu jednostki do kultury narcyzmu*, „Kultura-Media-Teologia” nr 18, 2014, s. 106-116.

<sup>503</sup> A. Giddens., *Nowoczesność i tożsamość*, tłum. A. Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN., Warszawa 2010, s. 217-218.

wprowadzonej do komputera. To jak wyobrażamy sobie postczłowieka jest ściśle związane ze sposobami organizowania życia społecznego z wykorzystaniem wysoko zaawansowanych technologii.

Promowana przez transhumanistów koncepcja cybernieśmiertelności (cyberimmortalizm)<sup>504</sup>, pozabiologicznej i pozacielesnej, związana jest z tzw. emulacją mózgu. W 1971 roku futurysta i biogerontolog, George M. Martin, wykazał hipotetyczną możliwość cyfrowej nieśmiertelności, dziś znaną szerzej pod nazwą transferu umysłu (ang. *mind upload*)<sup>505</sup>. Ralph C. Merkle w tekście, pt. *Uploading* twierdzi, że w przyszłości możliwe będzie rozbitcie ludzkiego mózgu na dane binarne, przeniesienie umysłu w postaci danych cyfrowych z formy biologicznej, „zgranie” ludzkiej świadomości na nośnik niebiologiczny i „uruchomienie” świadomości w komputerze<sup>506</sup>. Transfer rozumiany jest jako najlepsza metoda wzmocnienia poznawczego, podnosząca możliwości intelektualne. Dodatkowo syntetyczny umysł na niebiologicznym nośniku miałby możliwość łączenia się z innymi umysłami, znajdującymi się w sieci, mógłby się przemieszczać praktycznie z prędkością światła, co z kolei znacząco by umożliwiło eksplorację kosmosu. Zdaniem Raya Kurzweila, który zgłasza propozycję przenoszenia umysłu na urządzenia elektroniczne oraz ich ulepszania za pomocą najnowszych technik komputerowych, a następnie zapisywania na pozaludzkich nośnikach, proces ten wymaga szczegółowego zbadania mózgu w celu wyszczególnienia w nim specyficznych wzorców, które odpowiadają za ludzką inteligencję, rozumowanie, pamięć czy świadomość, zamodelowania tych procesów i przeniesienia ich na płaszczyznę informatyczną<sup>507</sup>. Ostatecznym celem jest możliwość dowolnego przemieszczania mózgu pomiędzy zapasowymi ciałami robotycznymi.

Wprowadzając analogię między człowiekiem a maszyną, o takim stopniu zaawansowania i traktując człowieka jako biokomputer, można powiedzieć, że tym, co je łączy, jest przetwarzanie informacji. Kurzweil twierdzi, że: „Każda forma ludzkiej wiedzy i artystycznej ekspresji – pomysły i projekty naukowe oraz inżynieryjne, literatura, muzyka, zdjęcia, filmy – może być wyrażona za pomocą informacji cyfrowej.

---

<sup>504</sup> Określenie to wprowadziłam w artykule A. F. Pawlak., *Cyberimmortalizm. Cyfrowy postczłowiek jako transhumanistyczny projekt XXI wieku*, [w:] *Człowiek a technologia cyfrowa*, (red.) P. Szymczyk, K. Maciąg, Wydawnictwo Naukowe „Tygiel”, Lublin 2018, s. 7-27.

<sup>505</sup> G. M. Martin., *On Immortality: An Interim Solution*, „Perspectives in Biology and Medicine”, t. 14, nr 2, 1971

<sup>506</sup> R.C Merkle., *Uploading*, [w:] *The Transhumanist Reader*, op. cit., s. 128, <http://www.zdnet.com/pictures/six-clicks-the-six-fastest-computers-in-the-world> [dostęp 10.10.2021]

<sup>507</sup> R. Kurzweil., *How to create a mind: The secret of human thought revealed*, Penguin 2012

Nasze mózgi również działają cyfrowo przez dyskretne pobudzenie neuronów. Sieci naszych połączeń międzyneuronowych mogą być opisane cyfrowo, a budowa naszych mózgów jest określona przez zaskakująco krótki cyfrowy kod genetyczny<sup>508</sup>. Tym, co łączy organizm ludzki i maszynę, jest informacja, co powoduje skojarzenie, że między organizmem ludzkim a maszyną można przesyłać informacje.

Kurzweil wskazuje, że uzyskiwanie szczegółowej wiedzy na temat struktury ludzkiego mózgu czy układu nerwowego będzie się dokonywało za pomocą tak zwanych nanorobotów, urządzeń wielkości ludzkich komórek krwi, które będą się przemieszczały się w naczyniach włosowatych, skanując istotne cechy neuronów. Nanoroboty te będą również miały możliwość bezprzewodowej komunikacji między sobą oraz z urządzeniem zewnętrznym, w szczególności z komputerem, który będzie gromadził przekazywane w ten sposób dane. Pojawi się wówczas możliwość skanowania mózgu i jego kopiowania. Kopiowanie ludzkiego mózgu oznacza skanowanie wszystkich jego najistotniejszych szczegółów, a następnie przenoszenie tych szczegółów na odpowiednio potężne podłoże obliczeniowe. Proces ten mógłby uchwycić całą osobowość osoby, jej pamięć, umiejętności i historię<sup>509</sup>. Mniej spektakularny w swojej definicji transferu umysłu jest Nick Bostrom, który twierdzi, że jest to proces skopiowania funkcji mózgu. Według niego transfer umysłu to: „wyprodukowanie inteligentnego programu poprzez zeskanowanie i ściśle odwzorowanie struktur obliczeniowych ludzkiego mózgu. [...] Transfer umysłu nie wymaga od nas zrozumienia, jak funkcjonuje ludzkie poznanie ani jak zaprogramować sztuczną inteligencję. Wymaga tylko tego, byśmy zrozumieli niskopoziomowe cechy funkcjonalne podstawowych elementów obliczeniowych mózgu”<sup>510</sup>. Transfer do nowego nośnika wymagałby uprzedniego albo równoczesnego zaszczeplenia owej wyższej zasady organizującej. Dostarczone informacje muszą bowiem zostać przejęte przez funkcjonującą strukturę formalną, która sprawi, że ukonstytuują się one w aktywną osobę postludzką. W innym przypadku zostaną tylko biernie zdeponowane w bardzo zaawansowanej bazie danych.

Ray Kurzweil wskazuje, że człowiek składa się wyłącznie z cząstek cielesnych i wzorców, które formują jego ciało oraz mózg. Jest on pozbawiony pierwiastka nie-

---

<sup>508</sup> R. Kurzweil., *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, tłum. E. Chodakowska, A. Nowosielska, Kurhaus Publishing, Warszawa 2013, s. 86.

<sup>509</sup> Ibidem, s.93.

<sup>510</sup> N. Bostrom., *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, przeł. D. Konowrocka-Sawa, Gliwice: Helion, 2016

naturalnego, na przykład duszy czy niematerialnego umysłu<sup>511</sup>. W świetle transhumanizmu osoba jawi się jako wiązka informacji, co wydaje się kontynuacją naturalistycznej koncepcji osoby, w której jest ona traktowana jako wiązka wyższych własności psychicznych. To ostatnie ujęcie pojawia się stosunkowo często w debatach bioetycznych i określane jest mianem personalizmu naturalistycznego (personizmu)<sup>512</sup>. Neurobiolodzy, którzy uważają, że natura i biologia to sposób reprezentacji matematycznej, sądzą, że transfer jest możliwy, ponieważ ważne funkcje wykonywane przez umysł, takie jak uczenie się, pamięć i świadomość, są spowodowane czysto fizycznymi i elektrochemicznymi procesami w mózgu. Takie zdanie prezentuje m.in. Christof Koch wskazujący, że „Świadomość jest częścią naturalnego świata. I to zależy, jeśli wierzymy w matematykę, logikę oraz niedoskonale poznane prawa fizyki, chemii i biologii, to nie wynika [że świadomość] jest z jakiejś magicznej lub niezemskiej jakości”<sup>513</sup>. Jest jednak wiele sceptycznych stanowisk neurobiologów, którzy podkreślają rolę cielesności w funkcjonowaniu umysłu i fakt, że wielu nie daje się w sposób biologiczny wyjaśnić, więc jak w ogóle można mówić o możliwości zaprogramowania świadomości.

W eseju z 1973 r. pt. *The Makropulos Case: Reflections on the Tedium of Immortality*, angielski filozof Bernard Williams staje na stanowisku, że życie wieczne z czasem stałoby się nudne i okropne ponieważ człowiek potrzebuje nowych doświadczeń, aby mieć powód do dalszego działania, „kategorycznych” pragnień, które dają powody, by dalej żyć<sup>514</sup>. W ich miejsce pojawiłyby się „warunkowe” pragnienia, czyli rzeczy, które możemy chcieć zrobić, jeśli żyjemy, ale nie są wystarczająco ważne same w sobie, by zmotywować nas do pozostania przy życiu. Przekształciłoby to ludzi w stworzenia wegetujące, bez żadnego mocnego celu i powodu do dalszego życia. Również Samuel Scheffler z Uniwersytetu Nowojorskiego, zauważył, że wszystko, co istoty ludzkie cenią, ma sens tylko w świetle tego, że nasz czas jest skończony, a nasze wybory

---

<sup>511</sup> R. Kurzweil., *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, tłum. E. Chodakowska, A. Nowosielska, Kurhaus Publishing, Warszawa 2013, s.365.

<sup>512</sup> J.W. Walters., *What Is a Person? An Ethical Exploration*, University of Illinois Press, Urbana-Chicago 1997

<sup>513</sup> C. Koch, G.Tononi., *Can machines be conscious?*, „*Ieee Spectrum*”, 45(6), 2008

<sup>514</sup> Autor opisuje losy postaci z opery czeskiego kompozytora Leoša Janáčka - Eliny Makropulos, która wypija eliksir utrzymujący ją na zawsze przy życiu. W wieku trzystu lat Elina przeżyła wszystko, czego pragnęła - jej życie jest puste, nudne. Stwierdziwszy, że nie ma już po co żyć przestaje pić eliksir, uwalniając się od nudy nieśmiertelności. B. Williams., *The Makropulos Case: Reflections on the Tedium of Immortality*, 1973

ograniczone<sup>515</sup>. Mimo głosów sprzeciwu transfer umysłu jako kwestia czysto teoretyczna i eksperyment myślowy inspiruje wielu filozofów do rozważań czy wraz z przeniesieniem umysłu można dokonać transferu tożsamości. Czy będzie to ta sama osoba, od której pobrano informacje? Czy kopia byłaby drugą tożsamością? Gdyby umierał oryginał, czy umierałaby również tożsamość oryginału, a nieśmiertelność zapewniona byłaby tylko kopii? Gdyby oryginał i kopia egzystowały równocześnie to czy mogą one obrać różne drogi decyzyjne jeśli będzie to zależec od środowisk w którym będą się one znajdować? Czy kopia może stawać się coraz mniej podobna do oryginału? Czy w takiej sytuacji rozwiązaniem byłoby uruchomienie kopii dopiero po śmierci oryginału? Ray Kurzweil rozważa kwestię tożsamości w odniesieniu do osoby postludzkiej, która powstała wskutek procesu skanowania i zapisania na nowym nośniku. Kurzweil udziela na to pytanie odpowiedzi negatywnej: kopia danej osoby nie jest już nią samą: „Jeżeli przeprowadzisz eksperyment myślowy, staje się jasne, że kopia może wyglądać i działać dokładnie tak samo jak ja, lecz nie jest ona mną.”<sup>516</sup>. Tak więc skanowanie i przesłanie osoby nie stanowi formy radykalnego przedłużenia jej życia. Wskutek tych działań powstaje inne istnienie, które najwyżej w punkcie wyjścia ma tę samą tożsamość. Można też powiedzieć, że z drugiej strony zniszczenie oryginału wcale nie oznacza, że osoba przetrwała w kopii: „Jeżeli skopiujemy mnie i zniszczymy oryginał, będzie to oznaczać koniec mnie. Jako że kopia będzie mnie jednak przekonująco uosabiać, nikt nie zauważy różnicy, niemniej będzie to koniec mnie samego.”<sup>517</sup>. Przedłużenie istnienia wiązki informacji odzwierciedlającej daną osobowość nie jest jednak osobą, stąd idea przesyłu osoby (ang. *person uploading*) oznacza jedynie mnożenie i rozprzestrzenianie zbioru informacji.

Uważam, że dla transhumanistycznych inżynierów „mokra materia” biologicznego ciała staje się wstydliwą, przestarzałą „obudową” *homo sapiens*, którą nie tylko należy udoskonalić, lecz całkowicie wyeliminować. Ciało jest tym, co w sposób nieodwracalny ulega chorobom i degradacji, jest kloaką i śmiercią zakażającą życiu. Stosowane w odniesieniu do biologicznego ciała pogardliwe określenie *meatware* to

---

<sup>515</sup> S. Scheffler., *Śmierć i życie po śmierci. Kiedy umrę, ludzkość będzie trwać*, tłum. D. Misztal, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019

<sup>516</sup> R. Kurzweil., *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, tłum. E. Chodakowska, A. Nowosielska, Kurhaus Publishing, Warszawa 2013, s. 376.

<sup>517</sup> To kłopotliwe zagadnienie dla transhumanizmu ponieważ podstawowa deklaracja ruchu głosi przezwyciężenie barier biologii i trwanie człowieka przy stopniowym uniezależnianiu się od ograniczeń naturalnych. Jeśli procesy kopiowania osoby i jej ponownego zapisu na inny nośnik nie są formą przedłużenia jej istnienia, to nie zostaje spełniony podstawowy postulat [przyp-mój]

analogia do opisujących komputer terminów *hardware* (sprzęt) i *software* (oprogramowanie). Termin ten odzwierciedla transhumanistyczne przekonanie o somatycznej niedoskonałości człowieka, która ma zostać przezwyciężona dzięki emancypacyjnej sile technologii. *Meatware* jest obiektem chorób, napięć, bólu, a przede wszystkim wstrętu. Wdrożenie projektu transhumanistycznego jest szansą na spełnienie marzeń o ich eliminacji. Stanowisko to odrzuca pojęcie „duszy”, wyrażając przekonanie, że to, co stanowi esencjalnie o człowieku, można sprowadzić do funkcji mózgu. Myślę, że procesualna antysubstancjalność jest widoczna w transhumanistycznym rozumieniu człowieka jako świadomości bytującej niezależnie od organicznego podłoża. Poszerzenie zdolności intelektualnych człowieka ma się dokonać przez uwolnienie od biologicznego ciała i sprzężenie ludzkiego umysłu ze sztuczną inteligencją.

Problem z transhumanistycznym marzeniem jest zarazem techniczny, antropologiczny i filozoficzny. Jakich atrybutów umysłu transfer będzie dotyczył? Czy będzie to tylko kopia, jakiś rodzaj sztucznej inteligencji, wiernie odwzorowującej konkretną osobę? Czy wraz z transferem nastąpi przeniesienie tego, co konstytuuje jednostkowy byt ludzki, jego pamięć, uczucia, filozoficzne zdziwienie oraz co najważniejsze – tożsamość i poczucie własnego „ja”? Interesujące w tym kontekście wydaje się również rozpatrywanie człowieka i mózgu jako dwóch odrębnych od siebie elementów. To już nawet nie kartezjański dualizm, gdzie mamy do czynienia z dychotomią materialne-niematerialne, ale dychotomią, wydaje się, *stricte* materialną. Przeniesienie umysłu na trwałe nośniki niebiologiczne jest koncepcją wizji nieśmiertelności nie tylko pozabiologicznej, ale i nieśmiertelności pozacielesnej. Tylko umysł ma zachować wieczne *continuum*. Jednak, jak spostrzega George Dvorsky, jest to uzyskanie nieśmiertelności na czas nieokreślony, ale nie jest to jednak wieczność, ponieważ każdy program, system czy robot potrzebuje zasilania energią. Wyczerpanie bądź zablokowanie przepływu energii będzie się wiązać z przerwaniem nieśmiertelności<sup>518</sup>. Transhumanizm zakłada, że świadomość będzie mogła być przelewana na różne nośniki, jak obecnie w komputerze przenosimy programy z jednego nośnika na drugi. Jeśli tożsamość człowieka sprowadzimy do świadomości, to stanie się on nieograniczony, jeśli chodzi o nośnik cielesny, na którym ta świadomość będzie przebywać – zostaje więc obiecanie przekroczenie przestrzeni i czasu. Koncepcja ta jest mocno życzeniowa i zakłada, że ludzka świadomość jest czymś w rodzaju programu,

---

<sup>518</sup> G. Dvorsky., *Better living through transhumanism*, „HUMANIST-BUFFALO”, 64(3), 2004 s. 7-16.

który można odkryć i sformalizować. Zauważmy, że komputer to struktura logiczna, której implementacja sprzętowa może być nawet pozbawiona związku z elektrycznością i elektroniką. Możliwość *uploadingu* oznaczałaby, że da się człowieka skopiować np. do mechanicznej, metalowo-drewnianej maszyny różnicowej. Mimo że projekt emulacji jest dziś wizją mało probabilistyczną, oksfordczyk Julian Savulescu następująco pisze o transhumanistycznych wizjach załadowania wzorca człowieka do niebiologicznego substratu<sup>519</sup>: „Przesyłanie treści ludzkich umysłów do systemów charakteryzujących się sztuczną inteligencją stanowi jedną z najbardziej zaawansowanych możliwości ludzkiego postępu”<sup>520</sup>.

Zauważmy, że w transhumanizmie świadomość jest traktowana ontologicznie oraz redukcjonistycznie – jako byt będący wypadkową procesów zachodzących w mózgu, który cechuje się brakiem zależności od swego podłoża. Postczłowiek ma otrzymać nowe ciało i bytować w postaci robota, androida lub „cyborga sieciowego” a do chwili, gdy będzie to możliwe, jego „przestarzałe ciało” powinno być poddane krioprezerwacji. według niegdysiejszych wyobrażeń byty zawieszony między światami, duchy, monstra, wampiry – istoty pograniczne lokujące się w strefie „pomiędzy”, światami, w cywilizacji technologicznej – zostają zastąpione „kryonicznie zawieszonymi”, „cyfrowo nieśmiertelnymi” i „budzącą się” do życia sztuczną inteligencją. To nie cielesność, ani duchowo-cielesne złożenie, ale świadomość – jako zjawisko dotyczące przestrzeni umysłu – zredukowana jest do informatycznego kodu i traktowana jako byt, podlegający możliwości transferu na inne podłoże. Idea przesyłania osoby jest formą znaturalizowanego kartezjanizmu. Znaturalizowana świadomość jest ujmowana przez Kurzweila jako przebieg pewnych procesów empirycznych, związanych z podłożem neuronowym. Mózg jest rozumiany jako nośnik materialny umysłu na wzór pamięci komputerowej, natomiast umysł to po prostu program. Pogląd ten wpisuje się w promowane przez niektórych współczesnych filozofów podejście, określane mianem „idealizmu informacyjnego”, stanowiące, że ludzie są tylko chodzącymi algorytmami a całość istnienia można zredukować do samej informacji<sup>521</sup>. Dlatego też proponowany przez transhumanistów transfer świadomości do świata wirtualnego uważa się za transfer tej ontologicznej struktury, która najbardziej esencjalnie stanowi o człowieku.

---

<sup>519</sup> J. Savulescu., *The Human Prejudice and the Moral Status of Enhanced Beings: What Do We Owe the Gods?*, [w:] J. Savulescu, N. Bostrom, *Moral Enhancement*, Oxford University Press, Oxford 2009

<sup>520</sup> Ibidem, s. 214.

<sup>521</sup> J. Hughes., *Transhumanism and Personal Identity*, [w:] M. More and N. Vita-More (eds.), *The Transhumanist Reader*. Malden, MA: Wiley Blackwell, 2013

Wydaje się, że to właśnie świadomość partycypująca w wielo-światach „informatycznego uniwersum”, nieposiadająca związku z cielesnością określa to, kim miałby być postulowany przez transhumanistów postczłowiek. Zredukowana do informatycznego kodu świadomość ma być elementem określającym postczłowieka jako indywiduum i elementem strukturalnym postludzkiej rzeczywistości. Dlatego mimo wrażenia absurdalności jakie rodzi namysł nad ideą transferu umysłu, warto mieć w pamięci słowa Thomasa Metzinger’a przypominającego, że idea nieśmiertelnej duszy to kulturowa emanacja biologicznego imperatywu przetrwania, któremu towarzyszy świadomość faktycznej śmiertelności<sup>522</sup>.

#### 4. Transhumanistyczne przekraczanie cielesności. Transgresja ad infinitum

Herbert Marcuse w „Człowieku jednowymiarowym” wskazywał, że myśl ludzka poruszać powinna się między dwoma biegunami: stanem zastanym a jego krytyką i wyobrażeniem stanu innego; musi mieć zdolność adaptowania się do istniejących realiów (co można nazwać wymiarem technicznym czy też instrumentalnym rozumu), ale jednocześnie ich przekraczania (co należałoby nazwać wymiarem krytycznym)<sup>523</sup>. Istotę pojęcia transgresja (od łac. *transgressio* – przejście, przechodzenie, przekraczanie) stanowi świadome i celowe działanie, poprzez które człowiek – sprawca, zdolny do twórczego myślenia i podejmowania zachowań – przekracza dotychczasowe granice i przekształca lub kreuje nowy świat angażując całą swoją osobowość<sup>524</sup>. Nauki społeczne

---

<sup>522</sup> T. Metzinger., *The Ego Tunnel: The Science of The Mind and the Myth of the Self*, Basic Books, New York 2009, s. 207.

<sup>523</sup> H. Marcuse., *Człowiek jednowymiarowy. Badania nad ideologią rozwiniętego społeczeństwa przemysłowego*, tłum. W. Gromczyński, S. Konopacki, Warszawa 1991

<sup>524</sup> Pojęcia „transgresja” w odniesieniu do przekraczania granic władzy, rozumianej jako naruszenie relacji między ludźmi, czyli dominowania jednej osoby nad drugą używał w swej filozofii Michel Foucault., zob. M. Foucault., *Przedmowa do transgresji*, [w:] Janion M., Rosiek S., [red.], *Osoby. Transgresje* 3, Wyd. Morskie, Gdańsk 1984. Termin ten funkcjonuje również w literaturoznawstwie, gdzie stosowany jest na określenie wszelkich zmian w poznaniu, służących zdobyciu nowych informacji o świecie i działającym w nim człowieku., zob. P. Kowalski., *Wędrowanie i poszukiwanie, czyli przekraczanie granic*, [w:] P. Kowalski, M. Sztandara (red.), *O granicach i ich przekraczaniu*, Opole 2004, s.33. Niekiedy używany jest także w literaturze na oznaczenie przenikania się gatunków literackich, powstawania nowych struktur słownych i co istotne w kontekście pracy – mieszania się ze sobą światów realnych i nierealnych. Ciekawą typologię dotyczącą literackich transgresji proponuje Kaczmarek, wyróżniając: transgresję jako metaforę wyrażaną przez personifikację, animizację lub metamorfozę; transgresję językową, występującą w sytuacji tworzenia nowych słów; transgresję jako temat, który dotyczy przekraczania granic w obrębie konkretnego zagadnienia lub problemu oraz transgresję jako ideę obowiązującą w twórczości., zob. M. Kaczmarek., *Pogranicza i transgresje w twórczości Henryka Bardziejewskiego*, [w:] P. Kowalski, M. Sztandara (red.), *O granicach i ich przekraczaniu*, Opole 2004. Interesujący podział transgresji intelektualnych przedstawił również Nosal, który wyróżnił cztery jej rodzaje: transgresja „niewidoczności” – dotyczy przekraczania



od dawna fascynuje zdolność człowieka, do przekraczania stanów aktualnych, intencjonalnego wychodzenia człowieka poza to, co posiada i czym jest, umiejętność wykraczania poza obiektywnie istniejącą rzeczywistość. Trudno wszak wydzielić sfery ludzkiego życia, które nie podlegałyby przemianom, ponieważ tworzących kulturę ludzi cechuje nieustanny rozwój, przekraczanie granic własnego świata i przechodzenie na coraz to wyższe jego poziomy. Sądzę, że człowiek jako byt sprawczy, nieustannie doskonali i przekształca otaczającą go rzeczywistość, ponieważ „świat możliwy” wyobraża sobie jako bardziej przychylny niż ten, w którym żyje aktualnie. Transgresja związana jest ze świadomością wszechstronnego doskonalenia siebie. To celowe kształtowanie wewnętrznego i zewnętrznego rozwoju kierowane wolną wolą organizującą strukturę hierarchii wartości. Aktywność transgresyjna nie jest przypadkowa – to akt myślenia i działania w pełni świadomy i intencjonalny, którego konstytutywną cechą jest przekraczanie dokonań materialnych, symbolicznych, kulturowych i społecznych. We wszelkich przekroczeniach w pełni realizuje się zasada rozwoju. Zachowania transgresyjne zależą zarówno od okoliczności zewnętrznych, jak wewnętrznych, motywujących człowieka, skłaniając go do przekroczeń służących różnym celom; - powiększaniu i potwierdzaniu poczucia własnej wartości, chęci samorealizacji, urzeczywistniania wrodzonego potencjału, samoskuteczności, atrakcyjności społecznej.

Stany „trans”, oznaczające „przechodzenie”, „wychodzenie poza” to zwykle działania ekspansywne, twórcze, ekspresyjne, które przekraczają istniejący stan rzeczy, których wyniki wychodzą poza granice osiągnięć materialnych, poznawczych i społecznych<sup>525</sup>. Wykonując je, człowiek przewyższa swoje ograniczenia, swoją

---

zjawisk, których bez odpowiedniego sprzętu nie mogliśmy do tej pory zaobserwować i poznać, np. wynalezienie mikroskopu lub tomografu komputerowego; transgresja „unikalności” odnosi się do poszukiwań wspólnej płaszczyzny w wyjaśnianiu różnorodnych zjawisk z pozornie odległych dziedzin nauki, np. fizyki i nauk społecznych; transgresja „konstrukcyjności” to zastosowanie wszelkiej wiedzy teoretycznej do rozwiązań technicznych mogących mieć szerokie zastosowanie praktyczne i służyć każdej jednostce, np. rozmaite powszechnie stosowane wynalazki; transgresja „poznawalności” definiowana jest natomiast jako przekraczanie granic w jednoczesnym poznaniu i zrozumieniu otaczającego świata, np. twórczość artystyczna. Zob: C.S. Nosal., *Mózg, prawdopodobieństwo i transgresja*. „Studia Filozoficzne” nr 3, 1986

<sup>525</sup> Na drugim biegunie tych zachowań rozciąga się, wedle autora, strefa działań ochronnych (zachowawczych), określanych jako czynności codzienne i rutynowe pozwalające utrzymać organizm w równowadze (np. bezpieczeństwo osobiste, materialne). W ramach tych działań znajdują się czynności zapobiegające utracie potrzebnych dóbr (np. utrzymanie dotychczasowej sytuacji materialnej) oraz czynności, których celem jest usunięcie aktualnego deficytu wartości (np. poszukiwanie pracy, by osiągnąć dobra materialne). To powszechne, codzienne, rutynowe działania, konieczne, by przystosować się do środowiska, wyznaczone przez otoczenie, któremu towarzyszyć może monotonia i nuda. Por: J. Kozielecki, *Psychotransgresjonizm. Nowy kierunek psychologii*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2001

niedoskonałość i swoją skończoność. Dzięki temu tworzy nowe wartości i realizuje ambitne interesy. Opanowanie przyrody, odkrycia naukowe, wynalazki techniczne, rozwój sztuki, stanowienie prawa, łamanie konwencji, kształcenie swojego charakteru to nieliczne przykłady takiego sprawstwa<sup>526</sup>. Przedrostek „trans-” w terminie „transhumanizm” oznacza, że w gatunku ludzkim znajduje się możliwość przekroczenia biologicznego determinizmu. Drogą do transcendencji jest dla transhumanistów szeroko pojmowana transgresja: techniczno-biologiczna, moralna i społeczna. Transhumanista to niewątpliwie *homo transgressivus* – człowiek transgresyjny, rozwijający swoje ciało i umysł, a tym samym wspierający dążące w tym kierunku zmiany społeczne, cywilizacyjne i kulturowe. Jak podkreśla Józef Koziński, za sprawą swych działań człowiek transgresyjny wychodzi poza granice dotychczasowego funkcjonowania, wchodzi w nowe obszary działania albo tworzy nowe, pozytywne lub negatywne wartości<sup>527</sup>. Wyraźnie wybrzmiewa to w antropologii transhumanistycznej: obecność w człowieku potencjalności, która jest zdolna do przekroczenia bytu ludzkiego i zaktualizowania się na nowym „wyższym” poziomie istnienia. *Homo transgressivus* (człowiek twórca, człowiek wynalazca) ma wrodzoną potrzebę przekraczania granic, zaś twórcze siły transgresji mogą wspierać wzrost intelektualny, moralny, estetyczny, bądź – przybierając formę antyspołecznych zachowań – prowadzić do całkowitej destrukcji. Efekty transgresji mogą więc być zarówno pozytywne, jak negatywne, stając się źródłem rozwoju bądź regresu. Dobrze ukierunkowane transgresje napełniają życie sensem, podnoszą jego jakość i wartość. Transgresje, niemające oparcia w wartościach, bywają niszczącą siłą, zarówno dla jednostki, jak i całych społeczności. Przypisując transgresjom ogromną rolę kulturotwórczą, Józef Koziński zaproponował w ich ocenie przyjęcie kryterium agotonicznego. W ten sposób wyróżnił transgresje konstruktywne, które służą dobrobytowi i dobrostanowi człowieka oraz ewolucji kultury, oraz destruktywne, które są źródłem cierpienia człowieka i burzą dorobek kulturowy ludzkości, narodu, plemienia<sup>528</sup>. Niewątpliwie transhumanista nie zgodzi się ze stwierdzeniem, że człowieczeństwo „to suma naszych defektów, mankamentów, nasze niedoskonałości, to czym chcemy być, a nie potrafimy, nie możemy, nie umiemy, to dziura między ideałami a realizacją”<sup>529</sup>. Skłoni się raczej ku słowom Ceronettiego, który sądzi, że: „Ciało to

---

<sup>526</sup> J. Koziński., *Spółczesność transgresyjna. Szansa i ryzyko*, Wydawnictwo Akademickie, Warszawa 2004

<sup>527</sup> J. Koziński., *Koncepcja transgresyjna człowieka: analiza psychologiczna*, Warszawa 1987

<sup>528</sup> J. Koziński., *Transgresja i kultura*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 1997, s.62.

<sup>529</sup> A. J. Greimas., *O niedoskonałości*, tłum. A. Grzegorzczak, Poznań 1993, s.113.

perfidne zdrajca – podróżujemy z nim jak ze zbrojcem. Uśmiecha się do życia, a jest najemnikiem śmierci”<sup>530</sup>. Istota transhumanistycznej wyobraźni tkwi w przekraczaniu, w tym co transgresyjne, w zniewalającej fascynacji wykraczeniem poza normy i przełamywaniem naturalnego porządku. Istotę człowieczeństwa można wedle transhumanistów sprowadzić do świadomego przekraczania granic biologii, wykraczania ku niemożliwemu. Zawarte w mitach i systemach religijnych odwieczne pragnienie doskonałości i nieśmiertelności transhumaności kontynuują pod postacią transgresyjnej oferty zbawienia przez technologię, pozwalającą pokonać biologiczne ograniczenia ludzkiego gatunku. Szansę na realizację swych założeń upatrują w „Wielkiej Konwergencji NBIC” – odkryciach naukowych i wdrożeniach technologicznych z zakresu: N – nanotechnologii, B – biotechnologii, I – technologii informacyjnych, C – kognitywistyki. Zdaniem propagatorów ruchu, do powstania transczłowieka prowadzą ludzkość trzy rewolucje: genetyczna dzięki, której zsekwencjonowaliśmy ludzki genom i zrozumieliśmy procesy informacyjne leżące u podstaw życia, nanotechnologiczna - umożliwiająca przeprojektowanie i przebudowanie ciał na najniższym poziomie organizacji materii i robotyczna w wyniku, której konstruowane są maszyny przewyższające ludzkie możliwości pod każdym względem. Na przekroczeniu granic koncentruje się również omawiana teoria technologicznej osobliwości (*Singularity*) zakładająca transcendencję ludzkiej inteligencji w jej nową formę (postać) poza-ludzki Logos. Osobliwość jako transcendencja wybrzmiewa w słowach transhumanisty: „Nasza cywilizacja dokona ekspansji na zewnątrz, zmieniając całą napotkaną przez nas niemą materię i energię w bosko inteligentną – transcendentną materię i energię.”<sup>531</sup>.

Koncepcje transhumanistyczne stanowią wyraz ludzkiego pragnienia wykraczania poza ograniczenia zarówno metodami naturalnymi, jak i sztucznymi - obowiązkiem *homo sapiens* jest wkroczenie na ścieżkę autoewolucji. Sądzę, że dla transhumanisty życie tym bardziej jest wartościowe, im większe dokonują się w nim przemiany, gdy człowiek jest w stanie pokonywać swoje bariery. Jedną z naczelných wartości jest możliwość i chęć przekształcania samego siebie, wyzbywania się tego, co słabe, rozumienia ułomności nie jako czegoś, z czym należy się pogodzić, lecz jako coś, co należy zwalczyć.

Dysponującą wyobraźnią istotę ludzką zawsze cechowały zachowania transgresyjne, przekraczanie wszelkiego status quo. Zauważmy, że w mitologiach większości kultur, wszelkie poznanie związane było z przekroczeniem granicy i podróżą

---

<sup>530</sup> G. Ceronetti., *Milczenie ciała. Materiały do studiów medycznych*, tłum. M. Ochab, Gdańsk 2004, s.56.

<sup>531</sup> R. Kurzweil., *Nadchodzi osobliwość*, tłum. A. Chodkowska, A. Nowosielska, Warszawa 2016, s. 380.

w zaświaty. Człowiek musiał przeżyć tzw. śmierć symboliczną aby odrodzić się bogatszym o wiedzę, której szukał<sup>532</sup>. Zauważmy, że granice przekraczane przez twórczy podmiot, mogą tkwić zarówno w nim samym, stanowiąc jego potencjalne ograniczenia, lub rozciągać się na zewnątrz. Z jednej strony krępują one swobodę pragnącego zaspokoić potrzebę nowości, ryzyka i wprowadzania zmian człowieka, z drugiej gwarantują poczucie bezpieczeństwa i zachowanie *status quo*. Sens granicy i tego, co jest akceptowane lub odrzucane, zależy od warunków środowiskowych oraz szerokiej skali wpływów kulturowych. Granice zawsze jednak otaczają rejony, w których działa jednostka. Immanentną cechą kultury i społeczeństwa jest konstruowanie własnego obszaru za pośrednictwem granic.

Barbara Skarga pisała o „dreszczu granicy”, wskazując, że odsyła ona do tego, co jest poza nią i co zazwyczaj jest różne, inne, często obce. Granica pojawia się, by zaznaczyć, podkreślić różnice, a zróżnicowanie zachować i utrwalić<sup>533</sup>. Stanisław Lem podkreślał, że istnieją granice, po przekroczeniu których powinniśmy bronić naszej integralności, z pokorą wobec ewolucji, budującej nasze ciała przez miliony lat<sup>534</sup>. Człowiek okazał się przeszkodą dla tego, jak zauważa Magdalena Środa - „nieustająco kona, ulega złożonym procesom decentralizacji i deterioryzacji, otwierania i wywłaszczenia z istoty”<sup>535</sup>. Esencjalistyczne, substancjalna, atrybutywna koncepcja podmiotu stała się nieaktualna. Zauważmy, że przekroczenia i „wywłaszczenie ontologii” realizują się nie tylko w korporalnej metamorfozie, odczłowieczeniu zmierzającym w stronę postludzka, lecz również w naturalizowaniu sztuczności, upodmiotowieniu artefaktów, które wyposażone są w zachowania i emocjonalne reakcje symulujące człowieka. W „Przedmowie do transgresji” Michel Foucault pisał: „transgresja wiedzie granicę do granicy jej bytu, prowadzi do ożywienia przed rychłym zniknięciem, do odnalezienia się w tym, co wyłącza. Afirmuje ona ograniczony byt, afirmuje bezgraniczność, w jaką rzuca się, pierwszy raz otwierając na istnienie.”<sup>536</sup>.

Uważam, że transhumanizm dąży do redefinicji ludzkiego pragnienia transcendencji poprzez zastąpienie jej transgresją. Transgresyjne dążenie człowieka do suwerennego samostanowienia i przekroczenia antropologicznych i ontologicznych

---

<sup>532</sup> J. Campbell., *Potęga mitu*, Wydawnictwo Znak, Kraków, 1994

<sup>533</sup> B. Skarga., *Człowiek to nie jest piękne zwierzę*, Kraków 2007, s. 53.

<sup>534</sup> S. Lem., *Transgeniczna mysz*, [w:] *Krótkie zwarcia*, Wydawnictwo Literackie, Kraków, s. 113.

<sup>535</sup> M. Środa., *Obcy, inny, wykluczony*, wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2020, s.393.

<sup>536</sup> M. Foucault., *Przedmowa do transgresji*, [w:] M. Foucault, *Osoby*, (red.) M. Janion, Gdańsk 1984, s. 306.

granic bytowania ludzkiego ma źródło w przekonaniu, że gatunek ludzki jest tymczasowym stanem na ścieżce ewolucyjnej – przejście od „bycia” do „stawania się”. W dążeniu do eliminacji fizycznego ciała i koncentracji na transferze umysłu transgresja przyjmuje postać niebezpiecznej „transgresji negatywnej”. Logika postulowanych przez transhumanizm przekształceń wskazuje, że nie mają one jakiegosć etapu docelowego. Akcent nie jest położony na finalną doskonałość istoty postludzkiej, lecz na stałe jej ulepszanie. W systemie takim wszelkiego rodzaju modyfikacje są tylko punktem wyjścia dla dalszych interwencji ulepszających a progresywne przewyższanie tego, co „dobre” na rzecz tego, co „lepsze” jest drogą do transgresji *ad infinitum*. Prowadzi to do niebezpieczeństwa zakłócenia tożsamości i wyobcowania, ponieważ konieczność nieustannego ulepszania wywołać może poczucie cielesnej i intelektualnej niepełnosprawności, niegotowości, niepewności, alienując nas od doświadczeń, które nadają znaczenie naszemu życiu.

Próby konceptualizowania problematyki transgresji w dyscyplinach humanistycznych pojawiły się w latach osiemdziesiątych XX wieku. Wówczas to powstają teorie psychologiczne i socjologiczne dotyczące „człowieka przekraczającego”, zaś amerykański antropolog Victor Turner rozwija koncepcje dotyczące rytuałów przejścia w nowoczesnym społeczeństwie<sup>537</sup>. Koncepcje dotyczące kulturowo usankcjonowanego przekraczania granic, służącego zmianie statusu człowieka, odnajdziemy w antropologicznych badaniach dotyczących rytuałów przejścia (*rites de passage*). Obrzędy przejścia są to rytuały trwale przemieniające status jednostki. Fundamentalną wersję rytuału, odnoszącą się do zmian stanu i pozycji człowieka, stanowi klasyczna już koncepcja Arnolda van Gennepa<sup>538</sup>. W swoim studium badacz podjął analizę różnorodnego materiału etnograficznego, by pokazać, że większość rytuałów wiąże się z symbolicznym przekroczeniem progu i doświadczeniem przejścia. Autor analizował przejścia zarówno w znaczeniu fizycznym (np. podróżowanie, przekraczanie granic), jak i społeczno-kulturowym, badając rytuały inicjacyjne (np. wchodzenie w dorosłość). Francuski etnograf postrzegał obrzędy plemienne jako sposób podtrzymywania ciągłości doświadczenia. Rytuały przejścia rozumiał jako sekwencje obrzędowe towarzyszące przechodzeniu z jednego stanu do innego, z jednego świata (w ujęciu kosmicznym lub społecznym) do drugiego. Joanna Tokarska-Bakir, we

---

<sup>537</sup> V. Turner., *Proces rytualny*, tłum. E. Dżurak, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2010

<sup>538</sup> A. Van Gennep., *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, tłum. B. Biały, Warszawa 2006, s.37.

wprowadzeniu do jego książki, zauważa, że w ujęciu badacza obrzędy te dotyczą wszystkich dziedzin życia ludzkiego, w których pojawia się motyw przejścia z jednego stanu do drugiego. Znany i przewidywalny rytuał towarzyszy zmianie, czyli czemuś, co może budzić niepokój i zakłócać porządek rzeczy. Obrzędowość stoi zatem na straży ładu i niweluje niepożądane okoliczności przemian.

Rytuał inicjacyjny stanowi specyficzny system wypracowany przez inicjatorów i podlegających przemianie – inicjowanych, którzy znaleźli się pomiędzy porzuceniem jednej roli społecznej a przyjęciem nowej<sup>539</sup>. W trójfazowym modelu takich rytuałów, mających miejsce w tzw. społecznościach tradycyjnych, realizuje się seria przejść: w fazie pierwszej, zwanej fazą separacji, następuje wyjście adepta z dotychczasowej roli (naruszenie norm), oddzielenie czasu i przestrzeni świętej od ich profanicznych odpowiedników. Następnie w fazie progu następuje sytuacja kryzysowa. Adept wchodzi się w inny czas i przestrzeń. To w tej fazie stosuje się obrzędy przejścia – przemianę przechodzi się w specjalnie wyznaczonych miejscach. To czas transformacji, kiedy poddawani rytuałowi przejścia zostają wprowadzeni w stan „pomiędzy”, będący często dezorientującym doświadczeniem. W fazie trzeciej, zwanej „fazą agregacji”, następuje ponowna integracja społeczna. Inicjowany powraca dzięki działaniom symbolicznym do codziennego życia, w którym zajmuje już inną pozycję. W każdym przypadku, żeby nastąpiła zmiana roli czy statusu społecznego jednostki, musi ona zostać wyłączona ze „starego świata”, jej status zostaje czasowo zawieszony między dawną i nową rolą, między starą i nową tożsamością, by w końcu nastąpiło włączenie do nowego świata. W przypadku różnych rytuałów, wyodrębnione przez van Gennepa fazy, mogą być odmiennie akcentowane. Rytuały pogrzebowe skupiają się wokół odłączenia, ślubne wokół włączenia, te zaś, które związane są z dojrzewaniem i wchodzeniem w dorosłość, mocno zarysowują fazę przejściową. Tę podstawową strukturę, można zdaniem twórcy koncepcji, obserwować w wielu kulturach a różnice pojawiają się dopiero w przekazywanych z jej pomocą treściach. Myślę, że rytuały przejścia należą do najpotężniejszych doświadczeń jakie życie ma nam do zaoferowania. Zauważmy, że ich siła polega nie tylko na tym, że informują o przechodzeniu adepta z jednego stanu do drugiego, ale powodują i sankcjonują to przejście, sprawiają, że rzeczywiście ma ono miejsce. Sądzę też, że przysługuje im cecha performatywności, w tym sensie, że za

---

<sup>539</sup> J. Tokarska-Bakir., *Przemiany*, [w:] *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, A. van Gennep, Warszawa 2006, s.7.

sprawą samego w sobie wykonania aktu obrzędowego dokonuje się zmiany w świecie. Rytuály są więc „znakami, które czynią to, co znaczą”<sup>540</sup>.

W antropologicznej koncepcji *rites de passage*, pojęcie integralnej dla dokonania transgresji granicy zastępuje pojęcie progu. Podczas gdy granica odnosi się raczej do regulacji prawnych, próg wiąże się z magią. Podczas gdy granicę wyobrażamy sobie jako linię, która zakreśla pewien obszar, a inny wyklucza, próg przyjmuje obraz przestrzeni pomiędzy, w której wiele rzeczy może się wydarzyć. Kiedy próbuje się je rozróżnić, nie można jednak przeoczyć tego, że różnica między granicą a progiem to kwestia punktu widzenia: jednemu coś może się wydać niemożliwą do przekroczenia granicą, drugiemu zda się zapraszającym do przejścia progiem. Dodatkowo, granice różnią się w zakresie związanych z ich przekroczeniem trudności – złożonością norm i naciskiem konwencji społecznych. Wyodrębnioną przez van Gennepa fazę progu, Victor Turner nazwał stanem liminalności (łac. *limen* - próg) i określił jako stan labilnej egzystencji, między jedną a drugą pozycją przypisaną i zdefiniowaną przez prawo, zwyczaj, konwencję i ceremonię<sup>541</sup>. Próg łączy jedną przestrzeń z inną, będąc raczej przejściem między miejscami niż miejscem samym w sobie. Podczas gdy granica próbuje powstrzymać ruch naprzód, próg zdaje się do tego zapraszać. Ponieważ często trudno przewidzieć, co może zdarzyć się „po drugiej stronie”, przejście wymaga określonych zabezpieczeń i taktyk. W większości mitologii wskazuje się, że progi mają magiczną moc, są miejscami otoczonymi złą sławą. Mimo wszystkich możliwych przeciwności, niebezpieczeństw i szeregu ryzyk związanych z przekroczeniem progu, prawidłowo dopełnione przejście obiecuje przede wszystkim korzyści: odzyskanie zdrowia, łaski bogów, zdobycie nowego statusu społecznego, kosztownego skarbu, trudnych do przecenienia umiejętności, wiedzy tajemnej itp. Jeśli jednak przekroczeniu progu towarzyszą nieprawidłowości i błędy, może się to skończyć katastrofą. Skłonności do bycia „ludźmi progu”, przejawiają najczęściej, zdaniem Victora Turnera, prorocy oraz artyści. Myślę, że dzieje się tak za sprawą szczerzej chęci wejścia w istotne, żywe relacje z innymi ludźmi. Badacz wyjaśnia także, że faza progu otwiera pole dla eksperymentu i innowacji, gdyż w stanie liminalnym można wypróbować nowe sposoby gry, nowe kombinacje symboli, co pozwala je odrzucić lub zaakceptować. Jak wskazuje autor, współczesny twórca ma: przywilej dowolnego potraktowania swojego dziedzictwa kulturowego w stopniu

---

<sup>540</sup> R. Spaemann., *Kroki poza siebie. Przemówienia i eseje*, tłum. J. Merecki, Warszawa, 2012, s. 278.

<sup>541</sup> V. Turner., *Liminalność i communitas*, tłum. E. Dżurak, [w:] *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej. Kontynuacje*, red. M. Kempny, E. Nowicka, Warszawa 2004, s.95.

nieosiągalnym dla członków społeczeństw, w których liminalność jest otaczana najwyższą czcią”, czyli społeczeństw przednowoczesnych<sup>542</sup>.

Istotą fenomenu liminalności jest jego ambiwalencja, gdyż ów stan i znajdujące się w nim osoby wymykają się poza sieć klasyfikacji społeczno-kulturowych. Są umiejscowione w społecznym „nigdzie”, w rejonach, w których operuje *sacrum*. Ci, którzy przechodzą rytuał, na pewien czas stają się „niczym”, co czyni ich krańcowo bezbronnymi i podatnymi na zmianę. „Odziera się” osobę z jej poprzedniej mocy i tożsamości, z pozycji w świecie społecznym, wprowadzając ją w miejsce i czas, w którym jest ona "ni - tym - ni - owym", "ni tu, ni tam", w połowie podróży od jednej społecznej jaźni do innej<sup>543</sup>. W stanie liminalnym adepci uwalniają się od wszelkich wymogów powszedniego życia. Osobiste i społeczne różnice ulegają zawieszeniu a ludzie oczyszczeni i podniesieni na duchu czują się zjednoczeni ze swymi towarzyszami. Liminalność jest wedle autora stanem zawieszenia, niejasnym okresem, którego wyznacznikami mają być rozmaite próby i sprawdziany. Angielski antropolog pisał o splocie liminalności z fundującym kulturę procesualnym trybem przypuszczającym (as if) w następujący sposób: „Czasami mówię, że faza liminalna wyraża kulturę w trybie przypuszczającym: kulturę w kategoriach "być może", "tak jakby", hipotezy, fantazji, domysłu, pragnienia (...). Liminalność można by nazwać płodnym chaosem, walką o nowe formy i struktury, generacją trybów nadających się do zastosowania w egzystencji postliminalnej. W fazie liminalnej, zwanej też fazą tranzycji, progu czy zawieszenia struktury, przypisuje się człowiekowi nową tożsamość i inicjuje jego nowe potęgi. Przemiana taka może się dziać na wiele sposobów – od złożenia przysięgi, nauki obyczaju, ubrania w nowe szaty, spełnienia konkretnego działania, poddania okaleczeniu – zależnie od kultury, grupy czy ceremonii. W rezultacie tej fazy przedmioty i działania nabierają znaczenia przekraczającego ich praktyczną wartość czy użyteczność, stając się symbolami przemian. Obrączka w trakcie ślubu, dyplom na zakończenie studiów czy garstka ziemi rzucona na trumnę w trakcie pogrzebu, symbolizują zmianę statusu, tożsamości czy ważnych atrybutów osoby.

Dostrzegając różnicę zachodzącą w kulturach tradycyjnych i nowoczesnych, Victor Turner postulował stosowanie swojej koncepcji wyłożonej w „Procesie rytualnym” nie

---

<sup>542</sup> V. Turner., *Od rytuału do teatru. Powaga zabawy*, tłum. M. i J. Dziekanowie, Volumen, Warszawa, 2005, s.83.

<sup>543</sup> V. Turner., *Liminalność i communitas*, tłum. E. Dżurak, [w:] *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej. Kontynuacje*, red. M. Kempny, E. Nowicka, Warszawa 2004, s. 241.



tylko w odniesieniu do społeczeństw plemiennych, ale także współczesnych. W strukturze rytuałów przejścia, zdaniem badacza, mogą się aktualizować współczesne artystyczne praktyki performatywne. Jak wskazuje autor, w wyniku uprzemysłowienia społeczeństw i podziału pracy wiele funkcji rytuału przejęła sztuka oraz różne formy rozrywki i rekreacji, spychając rytuały do wydzielonego obszaru praktyk religijnych lub przekształcając je w świeckie ceremonie. Na rytuałopodobne rodzaje akcji symbolicznej związane z działaniami ludycznymi bądź artystycznymi w czasie wolnym, w społeczeństwach nowoczesnych i ponowoczesnych, angielski antropolog stworzył termin „liminoidalność”<sup>544</sup>. O ile celem liminalności jest odnawianie wiary w istniejący porządek rzeczy, o tyle celem liminoidalności, przeciwnie, jest podważanie i wysmiewanie wartości leżących u podstaw organizacji aktualnego społeczeństwa. W społeczeństwach plemiennych dominowały formy liminalności – obrzędy i rytuały pozwalające trwale zmieniać tożsamość ludzi i całych wspólnot. Po rewolucji przemysłowej na scenę kultury wkroczyły rozliczne przejawy gatunków liminoidalnych. Badacz podkreśla, że charakter taki mają wszelkie performanse ludyczne: święta, widowiska, gry, zabawy, które dzieją się w specjalnie do tego powołanych liminoidalnych przestrzeniach: placach, laboratoriach, pubach czy galeriach sztuki. Podczas gdy rytmy liminalne mające na celu komunikację z sacrum były obligatoryjne, czynności liminoidalne obejmujące sztukę i popularne rozrywki są dobrowolne i powodują czasową zmianę – chwilowe odegranie roli albo doświadczenie spontanicznych, bezpośrednich, nieracjonalnych i egalitarnych więzi. Nowoczesność generuje więc fenomeny liminoidalne, bardziej ograniczone, zindywidualizowane, poświęcone m.in. sztuce i zabawie. W działających jednostkach Victor Turner wykrył napięcie między personą a indywiduum, które wyraża się różnicą między liminalnością czyli kluczową dla *rites de passage* zmianą statusu, dokonaną przez symboliczne przeprowadzenie przez próg (*limen*), a liminoidalnością, przemianą wewnętrzną, będącą celem współczesnych akcji rytualnych. Faza liminoidalna, choć nie musi prowadzić do przemiany statusu społecznego uczestnika, skutkuje jego transformacją pod każdym możliwym względem, w tym także zmianą jego sposobu postrzegania świata. O ile więc konsekwencją rytuałów liminalnych była przemiana trwała, o tyle rezultatem liminoidalności pozostaje zwykle czasowa, chwilowa zamiana. Dlatego, wedle terminologii Richarda Schechnera, rytuały liminoidalne są „przemieszczeniami”. Autor

---

<sup>544</sup> V. Turner., *Karnawał, rytuał i zabawa w Rio de Janeiro* [w:] *Karnawał. Studia historyczno-antropologiczne*, (red.) W. Dudzik, Warszawa 2011, s. 52.

zauważa, że: w procesie przemieszczenia wkracza się w jakieś przeżycie, jest się przez nie „poruszonym” lub „tkniętym”, a potem zostaje się porzuconym w okolicach tego samego miejsca, w którym się zaczęło<sup>545</sup>. W takich przemieszczających performansach można spełniać wiele działań powodujących przeżycie oszałamiających emocji, jednak jakkolwiek silne byłoby to doświadczenie, po jego przeżyciu powraca się do swej dotychczasowej jaźni. W kontekście analizowanego tematu, niezwykle ważne jest to, że stany liminoidalności uzewnętrzniają się w sztuce współczesnej w postaci dzieł sztuki lub sytuacji o ekstremalnym, przekraczającym granice charakterze.

Akty transgresji przesuwają obowiązujące granice, choć zazwyczaj jest to długotrwały proces, ponieważ granica nie znika w momencie pierwszego przekroczenia. Powtarzane transgresje dokonują stopniowo erozji przyjętych norm przekształcając granice w progi, a w końcu poszerzając pole tego, co dozwolone w danym społeczeństwie. W tym kontekście, myślę, iż dostrzec warto fakt, że człowiek zwykle unika sytuacji nieodwracalnych, uniemożliwiających ich kontrolę i powrót do stanów poprzednich. Świadoma decyzja o przekroczeniu wiąże się więc z podjęciem ryzyka w wymiarze nieodwracalności swego działania. Uważam jednak, że ryzyko i trud transgresji często się opłaca, gdyż jednostka zyskać może poczucie sprawczej mocy, a także szacunek i prestiż otoczenia, dając przykład innym i budując potencjał do kolejnych przekroczeń.

W moim pojęciu, transgresyjna koncepcja człowieka, dostarcza nowej perspektywy poznawczej dla całej humanistyki i wiedzy o kulturze. Pomocna jest w analizie kulturowej ekspansywności, zmian obyczajowych, dotyczy również indywidualnego procesu rozwoju osobowości i myślenia twórczego. Transhumanistyczna, protopijna antropologia, zakładająca permanentne przekroczenia, nie odnosi się do zniesienia granicy lecz nieustannego przekraczania progów. Realizacja zachowań transgresyjnych może być rozmaicie motywowana. Jej źródła upatrywać należy w złożonych potrzebach człowieka – poznawczych, osobistych, społecznych. Osią motywacyjną ludzkiej aktywności jest najczęściej tzw. potrzeba hubrystyczna, definiowana jako dążenie do wzrostu poczucia własnej wartości, związana z mechanizmami autowaloryzacji czy podnoszenia własnych kompetencji. W zależności od przyjmowanych podstaw teoretycznych hubrystyczny wymiar ludzkiego działania bywa określany w różnorodny sposób: jako motyw zwiększania własnej wartości ( *motive*

---

<sup>545</sup> R. Schechner., *Performatyka. Wstęp*, Ośrodek Badań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych, Wrocław 2006, s. 91.

*to maintain self esteem*), potrzeba wzrostu „ja” (*need for self – enhancement*), pragnienie samowyywyższania się (*ego aggrandizing*) czy wreszcie jako szacunek do samego siebie (*self – regard*). Motywacja hubrystyczna to dążenie do potwierdzania i wzrostu własnego „Ja”, co określane jest też w psychologii poznawczej mianem motywu autowaloryzacji<sup>546</sup>. Teorie antropologiczne koncentrują się na jednostce i jej indywidualnej transgresji w konkretnej kulturze - antropologia transgresyjna podkreśla, że to dzięki przekroczeniom swojej aktualnej natury człowiek w świecie nie tyle jest, ile się staje. Warto jednak zapytać także o systemy społeczne, wymuszające na jednostkach rozwinięcie pewnych typów zachowań transgresyjnych. Myśl socjologiczna przykłada wagę do społecznych warunków funkcjonowania jednostki, wykazując, że transgresja zostaje umożliwiona jednostkom przez kulturę i strukturę społeczną, służąc jej modyfikacji. Przedstawiciel socjologii funkcjonalnej Robert Merton, analizował w jaki sposób presja wywierana na jednostki skłania je do podejmowania zachowań nonkonformistycznych i oportunistycznych – zgodnych z utrwalonymi wzorcami postępowania<sup>547</sup>. Badacz wyodrębnił dwa składniki w społeczno-kulturowym środowisku człowieka: kulturowo sankcjonowane cele i zakorzenione w instytucjach danej grupy społecznej sposoby ich realizowania. Zauważmy, że o ile w rozumieniu Bataille’a<sup>548</sup> transgresja to bolesny proces poznawczy, skutkujący stopniowym uświadamianiem sobie tego, co dotąd było nieświadome, u Foucaulta zmiana przychodzi zawsze z zewnątrz, spoza człowieka, i nie jest ona ani zależna od niego, ani też świadoma. Dopiero dogłębna („archeologiczna”) analiza rozwoju naszej wiedzy ujawnia, że nie ma w niej żadnej ciągłości, ale głębokie cięcia, które oddzielają jeden system myślowy od innego. Transgresja Foucaulta u swej podszewki ma integralnie umocowaną klatkę, w której podmiot lub to, co z niego zostało, jest odcięty od historii, transcendencji, wiary w przyszłość, materialnego świata, i nie może szukać wybawienia w dystynktywnej cesze kultury ludzkiej, jaką stanowi język i intencjonalność. „Człowiek” jest zjawiskiem chwilowym, zależnym od historycznego a priori, które akurat w tym momencie warunkuje nasz układ widzenia/myślenia, ale w każdej chwili może się to zmienić. Gdy tylko dany układ zniknie wskutek jakiegoś wydarzenia, którego formy i

---

<sup>546</sup> S. Ślaski., *Zachowania transgresyjne-próba psychologicznego pomiaru*, "Przegląd Psychologiczny", tom 53, nr 4, 2010, s. 404.

<sup>547</sup> R. Merton., *Teoria socjologiczna i struktura społeczna*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa, 1982

<sup>548</sup> G. Bataille., *Doświadczenie wewnętrzne*, tłum. O. Hedemann, Warszawa: KR, 1998.

oznak jeszcze nie znamy wówczas „możemy się założyć, że człowiek zniknie, niczym oblicze z piasku na brzegu morza”<sup>549</sup> - nastąpi transgresja.

Wyróżniam dwie transgresyjne płaszczyzny transhumanistycznego projektu, dotyczące postczłowieka: (1) indywidualna (jednostkowa), w której zmiany dokonują się dzięki aktom samorealizacji; (2) ponadindywidualna, tj. społeczna bądź cywilizacyjna; dzięki której zmiany następują za sprawom dokonań inżynierii społecznej obejmującej zarówno dehumanizację realizowaną przez wirtualizację człowieka, jak również upodmiotowienie wytworów sztucznej inteligencji. W analizach transhumanizmu zaproponuję cztery kierunki podejmowania działań transgresyjnych: 1) działania autokreacyjne będące celowym doskonaleniem siebie i wzbogacaniem doświadczeń skoncentrowanym na samorozwoju jednostki. Są to zabiegi skierowane „ku swojemu ciału” a celem jest transgresja własnego „ja”, 2) działania skierowane na innych ludzi, transgresje „ku ciału innego” to działania interpersonalne, mające na celu tworzenie nowych łańców społecznych. Pozytywny charakter tych transgresji ujawnia się jako zachowania prospołeczne, służące budowie wspólnoty i poszerzaniu zakresu wolności osobistej. W negatywnej odsłonie transgresje takie mają na celu zdobycie bądź zwiększenie władzy, kontrolowanie i manipulowanie innymi a nawet tworzenie, mających zniewalać totalitarnych systemów; 3) działania praktyczne, zwane działaniami „ku rzeczom”, dotyczące zwiększania produkcji dóbr materialnych przez działalność ekonomiczną; 4) działania twórcze skierowane „ku symbolom”, polegające na kreacji niekonwencjonalnych konstrukcji myślowych i wyobrażeniowych, a także generowaniu nowej wiedzy lub nowych jej konfiguracji w nauce i sztuce. Podział ten nie zawsze jest ostry ponieważ niektóre rodzaje transgresji mogą należeć jednocześnie do kilku typologii<sup>550</sup>.

---

<sup>549</sup> M. Foucault., *Słowa i rzeczy*, słowo/obraz terytoria, tłum. T. Komendant, Gdańsk 2000, s.347.

<sup>550</sup> Przykładowo transgresja osobista (przekroczenie własnych granic) i transgresja materialna (stworzenie nowej rzeczy) albo transgresja symboliczna (stworzenie dzieła sztuki) i transgresja społeczna (stworzone dzieło było zarazem nowym spojrzeniem na długotrwały problem społeczny) mogą zachodzić jednocześnie. Transgresja osobista obejmuje wszystkie nowe działania, które są istotne z punktu widzenia jednostki (np. samodzielna naprawa urządzenia przez osobę, która nie jest technikiem, zdobycie górskiego szczytu przez amatora wspinaczki), natomiast transgresja historyczna odnosi się do działań, które mają wymiar historyczny - są nowe i niezwykle znaczące dla wielu ludzi, np. odkrycia geograficzne. Natomiast transgresja ekspansywna dotyczy poszerzania swojego terytorium i sprawowanie nad nim autonomicznej kontroli (np. walka o wolność). J. Kozielecki., *Koncepcja transgresyjna człowieka: analiza psychologiczna*, Warszawa 1987

## **Część II.**

Sposoby przekraczania biologicznej cielesności.

Urzeczywistnianie transhumanistycznego projektu

## Rozdział 1.

### Koncepcja wolności morfologicznej: założenia, krytyka, kontrargumenty

*Wolność! Tej zjeść się nie da!  
Nie da się też schwycić,  
gdyż posiada ona elastyczną rozległość  
wciąż rosnących pragnień<sup>551</sup>*

Filippo Tommaso Marinetti

Termin „wolność morfologiczna”<sup>552</sup>, określanej wymiennie jako „prostetyczne samookreślenie”, został zaproponowany przez Maxa More'a w artykule pt. *Technological Self-Transformation: Expanding Personal Extropy*, w którym autor wyraża oczekiwanie nadejścia behawioralnej, morfologicznej, neurologicznej i genetycznej wolności, która nie może zostać osiągnięta, dopóki ludzkie ciało podlega konieczności procesów starzenia. More postuluje prawo do zmiany formy cielesnej, zgodnie ze swoją wolą, dzięki zdobyciom chirurgii, farmakologii i technologiom, takim jak: inżynieria genetyczna, nanotechnologia czy robotyka. Filozof we wcześniejszych swoich pracach kładł nacisk na takie kwestie, jak nieograniczona ekspansja, przekroczenie siebie, dynamiczny optymizm, inteligentne technologie<sup>553</sup>. Podkreślał, że każdemu przysługuje prawo do zwiększenia kontroli nad swoim życiem, a jego wprowadzenie jest obowiązkiem moralnym, wynikającym z poszanowania autonomii jednostki i obowiązkiem wobec przyszłych pokoleń. W tekście „List do Matki Natury” (*Letter to Mother Nature*) angielski filozof powiela narrację Juliana Huxleya, pisząc: „ludzkość zdecydowała, że nadszedł czas ulepszyć budowę człowieka. Nie będziemy ograniczać naszych fizycznych, intelektualnych i emocjonalnych zdolności przez pozostanie biologicznymi organizmami. Zapanujemy nad naszą biochemią, integrując nasze technologie z samymi sobą”<sup>554</sup>. Wyparcie biologicznej natury, przedstawianej jako

---

<sup>551</sup> F. T. Marinetti, *Roi Bombance, tragédie satiri queen4actes, en prose...*, Société du Mercure de France, Paris 1905., cyt. za: Ch. Baumgarth, *Futuryzm*, przeł. J. y Tasarski, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978, s. 15.

<sup>552</sup> Problematykę tę omawiam w artykule: A. F. Pawlak., *Etyczny imperatyw wolności morfologicznej. Nauka i technologia jako narzędzia cielesnej przemiany*, [w:] *Ciało ludzkie w badaniach naukowych i praktyce medycznej*, J. Pawlikowski (red.), Wydawnictwo Lekarskie PZWL, Warszawa 2020.

<sup>553</sup> M. More., *Technological Self-Transformation: Expanding Personal Extropy*, „Extropy” 10, 1993, s.4, <http://www.maxmore.com/selftrns.htm>. [dostęp: 20.02.2021]

<sup>554</sup> M. More., *Letter to Mother Nature*, „Max More's Strategic Philosophy”, 2009,

tymczasowa i skorelowana ze stanem technologicznego rozwoju, wskazuje, że w narracji Mora esencją człowieka jest umysł ograniczany reliktem biologicznego ucieleśnienia. Jednym z najistotniejszych postulatów technoentuzjastów jest więc prawo do zachowania lub zmodyfikowania własnego ciała według uznania dzięki skorzystaniu z dostępnych środków terapeutycznych lub medycznych. Pozostaje ono w zgodzie z deklaracją omawianego ruchu, stanowiącą, że: „transhumanisci bronią moralnego prawa do użytkowania technologii w celu rozszerzenia zdolności fizycznych i umysłowych oraz w celu polepszenia kondycji ludzkiej”<sup>555</sup>.

Wolność morfologiczna staje się dyscyplinującym imperatywem<sup>556</sup> w eseju zatytułowanym *Morphological Freedom – Why We Not Just Want It, but Need It*, w którym traktowana jest jako rozszerzenie praw jednostki na własne ciało, nie tylko w sensie posiadania go (*self-ownership*), lecz również modyfikacji zgodnie z życzeniami „użytkownika”, stanowiąc tym samym konsekwencję połączenia prawa do ciała z prawem do wolności<sup>557</sup>. Autor eseju, profesor neurologii komputerowej (*computational neuroscience*), Anders Sandberg, koncentruje się na społecznych i etycznych problemach związanych z technologicznymi transformacjami cielesności. Według badacza wolność morfologiczna dotyczyć powinna zarówno formy fizycznej (modyfikacje estetyczne), jak i możliwości poznania poprzez ciało (modyfikacje poznawcze). Wedle tego ujęcia prawo do życia i wolności implikuje prawo do własnego ciała, ponieważ człowiek jest wolny w działaniu jedynie, gdy jest wolne jego ciało, za pomocą którego może swobodnie realizować prawo do życia i szczęścia. Perspektywa ta opiera się na libertariańskich poglądach o samotransformacji<sup>558</sup>. Anders Sandberg podkreśla, że osobiste działania zawsze odmieniały ludzkość również biologicznie (np. uczenie się nowych umiejętności

---

<http://strategicphilosophy.blogspot.com/2009/05/its-about-ten-years--since-i-wrote.html>

[dostęp: 20.2.2021]

<sup>555</sup> *The Transhumanist Declaration* <https://www.humanityplus.org/the-transhumanist-declaration>

<sup>556</sup> Jako „etyczny imperatyw” określam wolność morfologiczną w tytule artykułu A. F. Pawlak., *Etyczny imperatyw wolności morfologicznej. Nauka i technologia jako narzędzia cielesnej przemiany*, [w:] *Ciało ludzkie w badaniach naukowych - aspekty etyczne, prawne i społeczne*, monografia naukowa Uniwersytetu Medycznego w Lublinie (w ramach projektu „Utworzenie sieci biobanków w Polsce w obrębie Infrastruktury Badawczej Biobanków i Zasobów Biomolekularnych BBMRE-ERIC), Wydawnictwo Lekarskie PZWL, Warszawa 2019

<sup>557</sup> A. Sandberg., *Morphological Freedom – Why We Not Just Want It, but Need It*, [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and contemporary essays on the science, technology, and philosophy of the human future*, 2001, s. 56-64. Anders Sandberg jest pracownikiem badawczym w grupie James Martin 21st Century School, będącym częścią *Future of Humanity Institute* na Wydziale Filozofii Uniwersytetu Oksfordzkiego w Anglii. Był organizatorem naukowym wystawy neurologicznej „Se Hjäran!” (Behold the Brain!), zorganizowanej przez *Swedish Travelling Exhibitions, Swedish Research Council i Knowledge Foundation*, która podróżowała po Szwecji w latach 2005–2006.

<sup>558</sup> D. Sepczyńska., *Libertarianizm. Mało znane dzieje pojęcia zakończone próbą definicji*, Olsztyn 2013

wpływa na budowę mózgu; zapobieganie zmianom zapobiega uczeniu się), a wiele praktyk cielesnych wiąże się z definiowaniem tożsamości (np. zmiana wyglądu zewnętrznego, zmiana płci). Zdaniem transhumanisty współczesny mieszkaniec cywilizacji Zachodu jest istotą technologiczną, której przeżycie umożliwia korzystanie z wielu narzędzi, dlatego każdy powinien mieć autonomię odnośnie zmiany własnego ciała. By wzrastać w zaawansowanym biotechnologicznie społeczeństwie, potrzebujemy tego, by inni respektowali zarówno nasze ciała, jak i wolność do działania<sup>559</sup>. Jeśli celowe odmienianie samego siebie jest częścią bycia osobą (*personhood*), to pociąga to za sobą niezbywalność prawa do wolności morfologicznej: nie może ona zostać odebrana żadnej osobie bez odebrania jej czegoś, co stanowi o jej byciu osobą. Filozof, mający za sobą doświadczenie w pracy nad fundowanym przez Unię Europejską projekcie *Enhance*, dotyczącym etyki udoskonalania ludzi, twierdzi, że polityka wolności morfologicznej implikuje społeczne uznanie pluralizmu ciał i tego, że mogą się odróżniać jakościowo na wiele sposobów budową anatomiczną i stylem życia.

Dyrektor *Future of Humanity Institute*<sup>560</sup> na uniwersytecie w Oksfordzie, Nick Bostrom, wywodzi prawo do wolności morfologicznej z prawa do godności, uzasadniającego eksplorację (post)ludzkich form istnienia<sup>561</sup>. Szwedzki filozof wskazuje, że rozpiętość myśli, uczuć, doświadczeń i pole działalności dostępne współczesnemu człowiekowi, stanowią tylko niewielką część tego, co jest możliwe i co reprezentuje ekstremalnie wartościowe sposoby życia, relacji, odczuwania i myślenia<sup>562</sup>. Podkreśla jednak wagę wolnego wyboru – zmiana, której chce się dokonać, musi wynikać z wewnętrznej motywacji i nie może być ani inspirowana, ani ograniczana przez wpływy zewnętrzne.

Przykładem ekstremalnym w dyskursie transhumanistycznym<sup>563</sup> są narracje Zoltana Istvana, założyciela *United States Transhumanist Party*, który w 2016 roku przebył drogę z San Francisco do Waszyngtonu autobusem stylizowanym na trumnę, ogłaszając potencjalnym wyborcom, że wkrótce się w niej znajdą, jeśli nie użyją

---

<sup>559</sup> A. Sandberg., *Morphological freedom: what are the limits to transforming the body?*, Oxford Martin School, University of Oxford, <http://www.aleph.se/papers/MF2.pdf> [dostęp: 20.3. 2021]

<sup>560</sup> *Future of Humanity Institute* <https://www.fhi.ox.ac.uk>

<sup>561</sup> N. Bostrom., *In Defence of Posthuman Dignity*, [w:] „Bioethics”, nr 3 (19)/ 2005, s. 202-214.

<sup>562</sup> N. Bostrom., *Dignity and enhancement* [w:] *Human Dignity and Bioethics: Essays Commissioned by the President's Council on Bioethics*. The President's Council on Bioethics, Washington, D.C., 2008

<sup>563</sup> Przypomnijmy, że dyskurs transhumanistyczny należy odróżnić od posthumanistycznego, którego celem jest wykorzystanie długo podtrzymywanego przekonania o centralnym, uprzywilejowanym miejscu człowieka we wszechświecie i przewartościowanie szowinizmu gatunkowego. Transhumanizm, przeciwnie, jest głęboko i radykalnie zakorzeniony w oświeceniu i antropocentryzmie., por. R. Pepperell, *The Posthuman Condition: Consciousness beyond the Brain*, Intellect Books, Bristol 2003, s. 100.



technologii do transformacji ciała<sup>564</sup>. Istvan, kandydat partii transhumanistycznej na prezydenta USA, zaprezentował w ramach kampanii *Transhumanist Bill of Rights* (Transhumanistyczna Karta Praw) postulującą wolność morfologiczną jako jedyną możliwość pozostania w stechnicyzowanym społeczeństwie. Artykuł 3. Karty stanowi, że ludzkie istoty, czujące sztuczne inteligencje, cyborgi i inne zaawansowane, rozumne formy życia mają prawo do morfologicznej wolności - czynienia z własnymi fizycznymi cechami lub inteligencją cokolwiek chcą, tak długo dopóki nie krzywdzi to innej istoty<sup>565</sup>. Transhumanistyczny polityk otwarcie głosi, że wyrzeka się człowieczeństwa, biologii i zmieni się w cyborga, do czego wszyscy ludzie powinni mieć pełne prawo. Dyscyplinujący wymiar tej narracji ma na celu redefinicję statusu biologicznego ciała, konceptualizowanego jako zbędne, wymienialne, służące wytworzeniu poczucia jego nieprzystawalności do standardów wyznaczanych przez technonaukę i technokulturę.

Podkreślić należy, że w dyskursie pojawiają się również wyważone stanowiska, prezentowane przez zadeklarowanych transhumanistów. Dyrektor IEET<sup>566</sup>, socjolog i bioetyk, James Hughes, argumentuje, dlaczego społeczeństwa demokratyczne muszą stawić czoła wizji przeprojektowanego człowieka przyszłości<sup>567</sup>. Hughes, wykładowca polityki zdrowotnej w Trinity College w Hartford, odrzuca zarówno ekstremalny biokonserwatyzm, jak i libertariański transhumanizm, postulując „demokratyczny transhumanizm”, formę techno-progresywizmu, zakładającą, że najlepsza możliwa przyszłość jest osiągalna tylko przy zapewnieniu, że technologie mające ulepszyć człowieka, są bezpieczne, dostępne dla każdego, i szanują prawo jednostki do kontroli nad swoim ciałem. Zalecana przez niego wolność morfologiczna ma umożliwić każdemu stanie się tym, kim zechce, uwzględniając zmianę płci, cech rasowych czy fizyczne rozmiary.

---

<sup>564</sup> Zoltan Istvan był najczęściej omawianym przez media kandydatem tuż po Donaldzie Trumpie i Hillary Clinton. Przyznał, że nie miał szans wygrać wyborów prezydenckich, ale jego głównym celem było wprowadzenie transhumanizmu do politycznego mainstreamu., por. <http://transhumanist-party.org/2017/09/12/zoltan-istvan-advocates-for-the-future-at-raadfest-2017/> [dostęp:20.2.2021]

<sup>565</sup> Z. Istvan, *The Transhumanist Bill of Rights is not static and is open to further amendments via future votes of U.S. Transhumanist Party members. Transhumanist Bill of Rights – Version 1.0*, w preambule wymienia następujące kategorie: (i) Human beings, including genetically modified humans; (ii) Cyborgs; (iii) Digital intelligences; (iv) Intellectually enhanced, previously non-sapient animals; (v) Any species of plant or animal which has been enhanced to possess the capacity for intelligent thought; and (vi) Other advanced sapient life forms., Por: *The Transhumanist Bill of Rights* <https://transhumanist-party.org/tbr-3/> [dostęp:20.2.2021]

<sup>566</sup> *Institute for Ethics and Emerging Technologies*, <https://ieet.org> [dostęp:20.2.2021]

<sup>567</sup> J. Hughes., *Citizen Cyborg: Why Democratic Societies Must Respond to the Redesigned Human of the Future*, Westview Press, 2004

Najbardziej radykalni transhumaniści rozwijają ekscentryczne propozycje wyzwolenia z biologicznego ucieleśnienia i transformację ludzkości w byty postbiologiczne, tworząc krzemowe ciała (*silicon bodies*). Techno-progresywizm, oferujący możliwość upodmiotowienia przez uwolnienie się z ograniczeń biologii, jest tu postawą etyczną zmierzającą do obrony godności człowieka, wedle której ciało biologiczne ogranicza kreatywność oraz możliwość autoekspresji i musi się adaptować, porzucając fizyczno-biologiczne ukonstytuowanie. Odrzucenie wolności morfologicznej jest jednoznaczne z odmówieniem prawa do samodoskonalenia, poszerzenia intelektu i zdolności samokontroli. Narracje te, zasilane kapitałem m.in. Doliny Krzemowej, wspierają finansowanie badań nad ekstremalnymi koncepcjami synergii człowieka i maszyny. Porzucenie „białkowej egzystencji” i transfer umysłu (*mind uploading*), dyskursywnie kreowane jako szanse i konieczność „bliskiego zasięgu”, kreują wizerunek biologicznego ciała jako problemu, który należy zażegnać dzięki technonauce i technologicznym interwencjom<sup>568</sup>.

Główną osią debaty pomiędzy transhumanistami a biokonserwatystami są wątpliwości na temat tego, które elementy człowieka przynależą do nienaruszalnej natury ludzkiej, a które mogą zostać zmienione. Antropologiczną osią sporu z biokonserwatystami (reprezentowanymi m.in. przez Francisa Fukuyamę, Michaela Sandela, Leona Kassa, Jurgena Habermasa) jest przekonanie o nieadekwatności wypracowanych i podtrzymywanych przez humanistyczną tradycję kategorii pojęciowych, do których należą m.in. pojęcia człowieka i jego natury. Biokonserwatyści nawiązują w swojej refleksji do tradycji arystotelesowskiej, tomistycznej i personalistycznej. Francis Fukuyama uznał, że: „Natura ludzka jest sumą zachowań oraz cech typowych dla gatunku ludzkiego, wynikających z czynników genetycznych, nie zaś środowiskowych”<sup>569</sup>. Z przytoczonej definicji wynika, że u podstaw ludzkich zachowań leży pewna specyficzna konstytucja cielesna, która zasadniczo jest zdeterminowana czynnikami genetycznymi. Pojęcie „natury ludzkiej”, zdaniem Fukuyamy, można skonstruować właśnie z takiego statystycznie uśrednionego zbioru cech populacji,

---

<sup>568</sup> W odniesieniu do koncepcji transhumanistycznych stosuję termin „dyskurs”, w rozumieniu Michela Foucault. Określa on zespół poglądów i powiązanych z nimi praktyk, które strukturyzują naszą rzeczywistość i są regulowane przez zasady dotyczące kreacji obiektów i powierzchni ich pojawiania się, a także podmioty uprawnione do wyznaczania normatywnych zasad, zakazów, klasyfikacji, instytucjonalizacji i kategoryzacji., por. M. Foucault, *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language*, Pantheon Books, New York 1972, s. 22.

<sup>569</sup> F. Fukuyama, *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, tłum. B. Pietrzyk, Wydawnictwo Znak, Kraków 2004, s. 174.

wynikających z czynników genetycznych. Leon Kass za cechy gatunkowe *Homo sapiens* uznaje integralność cielesną, seksualność (eros), tożsamość i jednostkowość, rodowód i pokrewieństwo, wolność i samostanowienie, ambicje, aspiracje i przemijalność. Tak konstruowana charakterystyka natury ludzkiej implikuje ujmowanie człowieka jako istoty cielesnej, obdarzonej poczuciem tożsamości, indywidualności, nadającej jej szczególną godność, wynoszącą ją ponad inne byty biologiczne i rzeczy. Konstytuujące „najgłębszą materię człowieczeństwa” charakterystyki to zarówno te uniwersalne o naturalnym podłożu, jak i te, co do których można się spierać, czy nie są wynikiem uwarunkowań kulturowych. Jednak fundamentalnym elementem ludzkiej natury jest jej niedoskonałość, wymuszająca świadomą konfrontację ze skończonością i wszystkimi niedostatkami egzystencji, dzięki czemu człowiek może rozwijać rozmaite umiejętności i cnoty, takie jak: współczucie, odwaga, wdzięczność czy altruizm. Technofobiczny, radykalny sceptycyzm wobec biotechnologii wynika z przekonania o zagrożeniach, jakie ma ona nieść dla natury ludzkiej<sup>570</sup>. Status „człowieczeństwa jako daru” (*giftedness of human nature*) podkreśla Michael Sandel, który rozumie go w filozoficznych sensie tego, co zastane (*given*)<sup>571</sup>. Prometejskie ambicje wyrastające z dążenia do doskonałości nie pozwalają „docenić daru w postaci umiejętności i osiągnięć człowieka”, nadto mogą go zniszczyć<sup>572</sup>. Semantyka daru jest tu decydująca – nie może być nim coś, co zostało zdobyte drogą własnego wysiłku, własnego starania. Jürgen Habermas wprowadza pojęcie „nierozporządzalności biologicznymi zadatkami”<sup>573</sup>. To, co dla człowieka naturalne, jest tym, „co powstało samo” i w odróżnieniu od tego, co zostało intencjonalnie wytworzone. Habermas podkreśla, że „intuicyjne samoopisy, za pomocą których identyfikujemy się jako ludzie, wykraczają poza horyzont kulturowy. Nie chodzi o kulturę, która przybiera różne postaci, lecz o ogólny antropologiczny obraz człowieka »jako takiego«, identycznego w różnych kulturach”<sup>574</sup>. Filozof wyróżnia trzy podstawowe elementy „etyki gatunku” – etycznego samorozumienia gatunku, autointerpretacji istot ludzkich: 1) pojmowanie samych siebie jako wyłącznych autorów swoich biografii (wymóg autonomii); 2) pojmowanie innych jako wyłącznych autorów

---

<sup>570</sup> L. Kass., *Life, Liberty, and Defense of Dignity: The Challenge for Bioethics*, Encounter Books, San Francisco 2002, s. 4.

<sup>571</sup> T. Lewens., *Enhancement and Human Nature: the Case of Sandel*, [w:] *The Biological Foundations of Bioethics*, Oxford Press, Oxford 2015, s. 20.

<sup>572</sup> M. Sandel., *Przeciwko udoskonalaniu człowieka. Etyka w czasach inżynierii genetycznej*, Kurhaus Publishing, Warszawa 2014, s. 34.

<sup>573</sup> J. Habermas., *Przyszłość natury ludzkiej. Czy zmierzamy do eugeniki liberalnej*, Wyd. Nauk. Scholar, Warszawa 2003

<sup>574</sup> Ibidem, s. 34.

ich biografii (wymóg równości); 3) uznania ze strony innych, że jesteśmy wyłącznymi autorami własnej biografii, ponieważ „indywidualna jaźń powstaje tylko w drodze społecznego uzewnętrzniania, jak również tylko w siatce niezakłóconych stosunków uznania może się ustabilizować” (potrzeba funkcjonowania w społeczeństwie)<sup>575</sup>. Dla transhumanistów, ujmujących człowieka jako rezultat ewolucyjnych uwarunkowań, definiowanie natury ludzkiej w kategoriach esencjalizmu postulującego istnienie trwałego, niezmiennego sposobu funkcjonowania istot ludzkich, w którym wyraża się ich natura, jest nie do przyjęcia. Głoszą bowiem założenia naturalizmu ontologicznego: antyesencjalizm manifestujący się w odrzuceniu istotowych właściwości natury ludzkiej.

Patrick D. Hopkins, w kontekście obrony prawa do ulepszeń, wyróżnia trzy strategie, pozwalające na uznanie za fundamentalne, czy naturalne prawo, które: 1) jest ugruntowane w naszej autonomii; 2) odpowiada naturze ludzkiej (realizuje naturalny cel); 3) jest ugruntowane w interesach (jest racjonalnym sposobem dążenia do osiągnięcia doświadczenia lub stanu, na którym słusznie nam zależy tj. utrzymanie życia, zdrowia, integralności ciała, dążenia do wiedzy)<sup>576</sup>. Jednak według biokonserwatywnych stanowisk ochrona potencjalnych bytów i niewidocznych skutków nie może stanowić argumentu na rzecz ulepszeń. W odpowiedzi Max More wskazuje, że natura ludzka jest dynamicznym procesem, który sami współtworzymy za pomocą wszelkich dostępnych środków, zaś ciągły rozwój i dążenie do doskonałości, to cechy, które najtrafniej opisują rodzaj ludzki. Filozof podkreśla, że w przeciwieństwie do biokonserwatystów, opisujących kondycję ludzką językiem daru, transhumaniści operują językiem kreatywności, będącym wyrazem świadomości, że musimy się zmieniać, ponieważ ciało jest narzędziem, które w miarę rozwoju technologicznego powinno stawać się bardziej

---

<sup>575</sup> Ibidem, s. 41.

<sup>576</sup> P. D. Hopkins., *Is enhancement worthy of being a right?*, [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, More & Vita-More, 2008, s. 345-354. W sporze istotny wydaje się podział, który zaproponował Wesley Hohfeld dzieląc prawa podmiotowe na cztery kategorie: 1) wolności (*liberties*) bądź przywileje (*privileges*). Uprawnienie jest przywilejem zrobienia czegoś wtedy, gdy nie istnieje obowiązek wykonania tej czynności. Posiadam prawo podmiotowe z tej kategorii wtedy i tylko wtedy, gdy nie zostało nałożone na mnie stosowne zobowiązanie 2) roszczenia (*claims*). Źródłem roszczenia jest powzięte względem mnie zobowiązanie. Najklarowniejszy przykład to kazus pracownika, wobec którego pracodawca jest zobowiązany uiszczać zapłatę za wykonaną pracę. Pracownik ma tym samym roszczenie względem pracodawcy: 3) władze albo pełnomocnictwa (*powers*) Ktoś posiada pełnomocnictwo wówczas, gdy posiada zdolność uchylecia własnego bądź cudzego uprawnienia. Przykładem takiego pełnomocnictwa jest moje uprawnienie do wpuszczenia do domu mojego sąsiada, co zakłada zgodę na odstąpienie od mojego wyłącznego prawa, żeby nikt obcy nie wchodził na mój teren 4) immunitet (*immunities*) to antonim pełnomocnictwa. Przykładem immunitetu jest prawna niezdolność rządu do odebrania mi prawa do wyrażania moich poglądów, gdyż takie działanie byłoby niezgodne z Konstytucją RP (art. 54)., por. W. N. Hohfeld., *Fundamental Legal Conceptions*, Yale 1964, s.36.

wydajne<sup>577</sup>. W tej perspektywie kluczowym aspektem natury ludzkiej, który należy chronić jest samomodifikacja, ponieważ to otwartość człowieka na zmianę najmocniej go definiuje. Jako gatunek, od zawsze chcieliśmy transcendować swoją kondycję i szukaliśmy sposobów dłuższe, zdrowsze życie. Dążenie do odmiany i poprawy nie jest czymś nienaturalnym, lecz określa to, kim jesteśmy jako ludzie.

Spór między transhumanistami a biokonserwatystami przyrównać można do konfliktu między liberałami, kładącymi nacisk na obronę indywidualnych uprawnień, a komunitarianami, dla których liczą się wartości i interesy wspólnoty. W centrum debaty lokuje się szereg zasadniczych pytań: Czy w imię swobód i interesów najbardziej kontrowersyjnych grup społecznych państwo winno wprowadzać ochronne regulacje? Czy w imię ogólnych swobód i tolerancji dla indywidualnych gustów, praktyk i wartości większość musi się pogodzić z akceptacją dla mniejszościowych preferencji? Czy nowo pojawiające się i artykułowane silniej preferencje grup mniejszościowych zasługują na równe traktowanie, jak ugruntowane interesy grup większościowych?

Technosceptycy argumentują, iż nie należy usprawiać natury, zmieniać prawa naturalnego bądź dokonywać zmian wobec tego, co nie jest do końca zbadane. Stąd należy pytać, czy nadzwyczajna inteligencja i wyjątkowa mądrość faktycznie zapewnią większą szczęśliwość? Czy dodatkowy natłok bodźców, informacji nie będzie wiązał się z dodatkową presją, co z pewnością nie będzie sprzyjać zadowoleniu? Z innej perspektywy można zapytać, czy eliminacja niektórych stanów mentalnych, jak lęk czy trauma faktycznie będą korzystne, być może będzie to sprzyjać większej produktywności jednostki, jednak czy takie działanie nie pozbawi człowieka refleksji i zadumy? Stany te również wyznaczają nasze człowieczeństwo. A także czy większa intelektualna produktywność nie pozbawi uczucia zdziwienia, zachwytu, kontemplacji, uprzedmiotowiając osobę i sprowadzając ją do funkcji automatu? Czy wyostrenie zmysłów i nowe zmysły mogą faktycznie zostać przez człowieka zaadaptowane, czy też takie działanie to wynaturzenie ze zgubnymi konsekwencjami oraz czy idea kolektywnego umysłu jest stanem upragnionym, czy też będzie zagrażać wolności myśli? Pytania te stawiają nie tylko akademiccy biokonserwatyści, jak Jurgen Habermas, Leon Kass, Erik Parens czy Francis Fukuyama, lecz również ludzie zaangażowani w

---

<sup>577</sup> Podobne stanowisko zajmował Julian Huxley, twórca terminu transhumanizm. Twierdził, że na ludzkości spoczywa obowiązek podjęcia wyzwania maksymalizowania swoich zdolności oraz działania na rzecz dobrobytu przyszłych pokoleń i postępu ludzkości. Zob: J. Huxley., *Transhumanism*, [w:] „Journal of Humanistic Psychology”, nr 1/1968, s. 76.

wytwarzanie nowych technologii, jak: pionier technologii sieciowych i twórca terminu „rzeczywistość wirtualna”, Jaron Lanier, autor manifestu „Nie jesteś gadżetem. Manifest” (*You Are Not a Gadget. A Manifesto*)<sup>578</sup> czy wspomniany już Bill Joy, współzałożyciel Sun Microsystems, przekonujący w wymownie zatytułowanym eseju „Dlaczego przyszłość nas nie potrzebuje” (*Why the future doesn't need us*), że wkraczając na ścieżkę morfologicznej wolności projektujemy wyginięcie własnego gatunku<sup>579</sup>. Badacze ci wskazują, że ulepszenia i rozszerzenia są niebezpieczne dla wspólnoty *homo sapiens*, której prawa powinny mieć pierwszeństwo przed prawem wolności jednostek, ponieważ jej dobro jest ważniejsze. Oskarżają transhumanistyczne koncepcje o odrzucanie tradycyjnych dla gatunku ludzkiego wartości. Odpierając biokonserwatywną krytykę, Anders Sandberg argumentuje, że wartości te pozostają w tradycyjnym rozumieniu racjonalnych ludzkich interesów: od najbardziej podstawowego, jakim jest utrzymanie się przy życiu i jego przedłużanie, dzięki poprawianiu zdrowia, poprzez zastępowanie zużywających się biologicznych organów cybernetycznymi implantami, po dążenie do zdobywania wiedzy przez wzmocnienie kognitywne. Ulepszenie nie jest w jego optyce odrzuceniem tradycyjnych wartości a ich realizacją. Szereg wzmocnień służy realizacji interesu cielesnej integralności, autonomii, przyjaźni czy estetyki i fakt, że technologia może zostać wykorzystana w złym celu, nie może być powodem do utraty nadziei na to, że może być pożyteczna dla człowieka i decydującym argumentem powstrzymującym jej rozwój. Sandberg zgadza się, że korzystanie z morfologicznej wolności zakłada nałożenie na nią pewnych granic i należy oceniać bezpieczeństwo ulepszeń sprawdzając, w jaki sposób konkretne z nich może zostać nadużyte. Aby stanowić etyczną granicę morfologicznej wolności, nadużycie musi być powiązane z cielesną zmianą w taki sposób, że sama zmiana staje się niedopuszczalna. Potencjalna możliwość nadużyć nie wystarczy do jej odrzucenia. Jednym ze sposobów odnajdywania tych granic, według Sandberga, jest stosowanie zasady szkodliwości J. S. Milla, ponieważ korzystający z morfologicznej wolności jest zobowiązany, by nie szkodzić

---

<sup>578</sup> J. Lanier., *You are not a gadget. A Manifesto*, Wydawnictwo: ALFRED A KNOPF, 2011. W tekście opublikowanym w magazynie *Wired* Jaron Lanier sprzeciwił się perspektywie „totalizmu cybernetycznego” – teorii, w myśl której naturalnym z punktu widzenia ewolucji jest to, że za kilka dekad komputery zastąpią ludzi i opanują świat. Zob: J. Lanier., *One-Half of a Manifesto*, *Wired*, 2000, <https://www.wired.com/2000/12/lanier-2/>, [dostęp: 7.8.2021]

<sup>579</sup> B. Joy., *Why the Future Doesn't Need Us*, 2000, <https://www.wired.com/2000/04/joy-2/>, [dostęp: 7.8.2021]



innym i nie naruszać ich praw<sup>580</sup>. Prawo do wolnego działania nie zawsze wygrywa z interesem posiadania życia i jeśli ulepszenie jest zbyt niebezpieczne, to ryzyko przeważa zyski. Jest niezgodne z autonomią lub interesami. Jeśli ktoś nie stosuje środków bezpieczeństwa, to istnieje powód, by domniemywać, że zachowuje się irracjonalnie i może nie spełniać kryteriów zdolności do korzystania z wolności morfologicznej. To może odróżniać ludzi dokonujących samookaleczenia od ludzi dokonujących ryzykownych ulepszeń. W pierwszym przypadku to uszkodzenie i ból są celem lub środkami do osiągnięcia innych społecznych i emocjonalnych celów, podczas gdy w drugim są drugorzędne.

Argument nienaturalności, sztuczności jest często przywoływany przeciwko wzmocnieniu, jak i innym ingerencjom, mającym poprawić naturę. Przyjmując znane już ze starożytności przekonanie, że to co pochodzi z natury jest samo w sobie doskonałe, stąd nie powinno się zaburzać tej tożsamości, Arthur Caplan jako kontrargument podaje zasadę melioryzmu. Jest to przekonanie o naturalnym dążeniu człowieka ku dobru, ku temu co lepsze, doskonalsze<sup>581</sup>. I w odniesieniu do wzmocnienia poznawczego wywieranie wpływu na ludzki mózg nie może być więc niczym nienaturalnym, gdyż w podobny sposób nienaturalne musiałyby być noszenie okularów, stosowanie insuliny, wykonywanie przeszczepów czy zażywanie witamin.

Warto podkreślić, że w dyskursie transhumanistycznym, nieulepszony biologiczny organizm jest symbolicznie wykluczany z technoutopii. W dychotomii „ciało/umysł” barierę dla rozwoju ludzkiego potencjału stanowi sfera somatyczna, dlatego ciało powinniśmy oceniać w kategoriach jego możliwości użytkowych, wydajności i skuteczności. Technoentuzjaści traktują je jak narzędzie, na które Marcel Mauss używał określenia „przedmiot techniczny”<sup>582</sup>. Transhumanistyczne praktyki

---

<sup>580</sup> Zasada szkodliwości weszłaby w życie w odniesieniu np. do ludzi dobrowolnie infekujących się zaraźliwą chorobą bez użycia środków zapobiegających jej rozprzestrzenianiu się. W takim przypadku szkoda może być potraktowana jako ryzyko, którego prawdopodobieństwo i skutki muszą być oceniane jednocześnie., por. A. Sandberg, *Transhumanism and the Meaning of Life*, [w:] *Transhumanism and Religion: Moving into an Unknown Future*, T. Trothen, C. Mercer (red.), Praeger 2014

<sup>581</sup> Melioryzm (łac. *melior* – lepszy) to stanowisko przeciwstawiające się zarówno optymizmowi, jak i pesymizmowi w określeniu natury świata głoszące, że świat nie jest ani dobry, ani zły, lecz może stać się lepszy dzięki ludzkiemu działaniu. Idea ta zakłada, że postęp prowadzi do poprawy świata a dzięki ingerencjom w procesy naturalne, można uzyskać szereg ulepszeń społecznej rzeczywistości. Melioryzm, jako koncepcja osoby i społeczeństwa, jest fundamentem współczesnej demokracji i praw człowieka stanowiąc podstawowy element liberalizmu. Szerokie rozwinięcie tradycji meliorystycznej proponuje amerykańska tradycja pragmatyczna w pracach Lestera Franka, Williama Jamesa, Ralpa Nadera i Johna Deweya. A.L. Caplan., *Is better best?*, „Scientific American”, 289(3), 2003, s. 104-105.

<sup>582</sup> M. Mauss, *Socjologia i antropologia*, tłum. M. Król, K. Pomian, J. Szacki, Wydawnictwo KR, Warszawa 2001, s. 412.

dyskursywne, których przedmiotem jest ucieleśnienie, mają uświadamiać, że ciało biologiczne (*flesh*) to „ciało obce”, nieimmanentny balast, którego należy się pozbyć zgodnie z obecną w zachodniej kulturze ideą samodoskonalenia. Warto zauważyć, że zwolennicy ruchu nawiązują też do idei *caritas*, czyniąc niepełnosprawnych i cierpiących ambasadorami swoich postulatów. Część autorów rozważając prawo do decydowania o swoim ciele z perspektywy osób niepełnosprawnych, podkreśla, że dopóki wolność morfologiczna pozostanie jedynie swobodą (osoba posiada wolność do czynienia określonych rzeczy z własnym ciałem) i uprawnieniem (inni mają obowiązek nie przeszkadzania w jej realizacji) bez pozytywnego komponentu (rodzącego obowiązek osób trzecich do wsparcia modyfikacji) prowadzi do wykluczeń osób zasługujących na szczególną ochronę. Gregor Wolbring z *University of Calgary's Cumming School of Medicine (Community Rehabilitation and Disability Studies)* podkreśla, że morfologiczna wolność jako prawo negatywne jest dyskryminacją osób z niepełnosprawnościami (*ableist*), wskazując, że to najlepiej funkcjonujący członkowie społeczeństwa definiują normy dotyczące wzmocnień<sup>583</sup>. Pozostając prawem negatywnym<sup>584</sup>, wolność morfologiczna nie rodzi obowiązku i tylko, gdy stanie się pozytywne prawo, zagwarantuje zasługującym na szczególną ochronę moralne roszczenie, by inni wspomogli ich w ulepszeniach.

Konsekwencją wzmocnienia jest pewna dychotomia antropologiczno-poznawcza. „Człowiek rozszerzony”, który poddał się licznym metodom usprawniającym swoje władze poznawcze może mieć problemy ze zrozumieniem osoby niewzmocnionej biotechnologicznie. Już dziś widoczne są różnice poznawcze między generacją Alfa (*Digital Natives*) a wcześniejszymi pokoleniami. Wirtualna komunikacja tych pierwszych prowadzona jest za pośrednictwem „języka internetu”, który sygnalizuje emocje za pomocą niewerbalnych komunikatów (emotikony, akronimy). Zauważmy, że

---

<sup>583</sup> G. Wolbring., *The politics of ableism*, [w:] „Development”, nr 51(2)/2008, s. 252-258; G. Wolbring, E. Hutcheon, *Ability privilege: an underused concept*.

[http://www.ucalgary.ca/crds/docs/Gregor\\_Wolbring/abilityprivilegeforupload.pdf](http://www.ucalgary.ca/crds/docs/Gregor_Wolbring/abilityprivilegeforupload.pdf) [dostęp: 12.06. 2021]

<sup>584</sup> Prawa negatywne to prawa służące ochronie wolności jednostki, to swoboda podejmowania wyboru w granicach wyznaczonych prawem. Państwo (władza) zobowiązana jest do powstrzymania się od ingerencji w określone sfery życia człowieka. W polskim systemie prawnym regulują je art. 57 - 63 Konstytucji RP (możliwość uczestniczenia w życiu publicznym; prawo do obywatelstwa; czynne prawo wyborcze - możliwość uczestnictwa w wyborach; biernie prawo wyborcze - możliwość kandydowania w wyborach; wolność zrzeszania się; prawo do uczestniczenia i organizowania pokojowych manifestacji; prawo do składania wniosków, petycji, skarg; dostęp do informacji o działaniach władz i osób publicznych; równy dostęp do służby publicznej). Zob: Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej. Tekst uchwalony w dniu 2 kwietnia 1997 r. przez Zgromadzenie Narodowe, ogłoszono w Dz.U. 1997, NR 78 poz. 483, zm. Dz.U. 2001 nr 28 poz. 319 26.03.2001, zm. Dz.U. 2006 nr 200 poz. 1471 07.11.2006, zm. Dz.U. 2009 nr 114 poz. 946 21.10.2009 <https://www.sejm.gov.pl/prawo/konst/polski/kon1.htm>



w przypadku wzmocnienia następuje zmiana kanałów poznawczych, którymi dostarczana jest wiedza. Czy można rozumieć niedostępne nam doznania osoby, która poddała się wzmocnieniu? Zauważmy też, że nasze doznania dostarczają podstawowego materiału naszej wyobraźni, stąd jej ograniczony zakres. Wydaje się, że rozpoznanie doznań Innego jest możliwe jedynie przez analogię do swoich własnych doświadczeń. Jeśli mam podobnie dostrojony aparat poznawczy oraz podobny schemat interpretacji świata zewnętrznego, to porównując własne doznania, jestem w stanie wyobrazić sobie odczucia i doświadczenia innej osoby. Uważam, że możemy rozumieć mechanizmy jakie towarzyszą doznaniom osoby wzmocnionej, jednak nie jest to jednoznaczne z rozumieniem takiego doświadczenia.

Według praktyków transhumanizmu, postulowana „technoewolucja” już się rozpoczęła, o czym świadczy szereg instytucjonalnych projektów, mających na celu wydłużyć życie i rozszerzyć inteligencję oraz inicjatywy pozainstytucjonalne (np. *biohacking*). Dowodzą tego również poszukiwania nowej estetyki ciała w obszarze sztuki dokonywane przez artystów działających w paradygmacie art@science i w działalności ruchu cyborgicznego, którego członkowie deklarują tożsamość cyborgiczną i mentalne wyzwolenie od gatunkowej identyfikacji<sup>585</sup>. Dokonywana przez nich morfologiczna zmiana jest z natury niepewna i aby nauczyć się dokonywania modyfikacji w sposób bezpieczny, konieczna jest eksploracja, dzięki której można odkryć wartościowe informacje<sup>586</sup>. Anders Sandberg, powołując się na „eksperymenty w życiu” J. S. Milla, twierdzi, że cieleśne eksperymentowanie metodą prób i błędów jest zgodne z podstawowymi wolnościami do autoekspresji, samodefiniowania i eksploracji. Naukowe eksperymentowanie na sobie, którego motywacje sięgają zarówno autentycznego altruizmu, jak pożądanego uznania, posiada długą historię i miało wielki wkład w rozwój medycyny. Sekrety ludzkiego wnętrza, „detale brzucha, labirynt jelit, gęstwinę części miękkich, system kości, sieć hydraulicznych kanałów limfatycznych i żył, złożone anastomozy siatki nerwów, kruchy las chrząstek”<sup>587</sup> eksplorowali zafascynowani anatomią pionierscy chirurdzy od czasów Hipokratesa z Kos. Zdaniem Andersa

---

<sup>585</sup> *Cyborg Foundation*, <https://www.cyborgfoundation.com> [dostęp:20.2.2021]

<sup>586</sup> Eksperymenty Kevina Warwicka z bezpośrednim podłączeniem nerwowym do komputera, w celu zbadania sposobów rejestracji ruchów, kontroli robotycznych rąk i otrzymywania informacji ultradźwiękowych, były punktem wyjścia do postawienia pytań o to, kto powinien sprawować kontrolę nad technologią, o kwestie monitorowania, śledzenia i kontroli, o etykę elektronicznej intymności, por. K. Warwick., *Cyborg morals, cyborg values, cyborg ethics*. [w:] „Ethics and Information Technology”, 2003, 5, s. 131-137.

<sup>587</sup> P. Camporesi., *Laboratoria zmysłów*, tłum. J. Ugniewska, Gdańsk 2005, s. 119-124.

Sandberga, z uwagi na niedoskonały stan ludzkości pożytecznym jest, aby istniały różne opinie i rozmaite sposoby życia, aby zostawiano różnorodnym charakterom wolne pole pod warunkiem niewyrządzenia bliźnim krzywdy. Wartość różnych trybów życia winna uwidocznić się w praktyce, gdy ludzie uważają za stosowne je wypróbować<sup>588</sup>. Autotransformacja jest przez filozofa rozpatrywana jako cnota, a zaangażowanie w przekształcenia oznacza odrzucenie zezwolenia na przeciętność, kwestionowanie granic swojego potencjału oraz dążenie do nieustannego przekraczania psychologicznych, społecznych, fizjologicznych, genetycznych i neurologicznych ograniczeń. Cnota autotransformacji jest cechą, która odzwierciedla i wzmacnia osobowy popęd do psychicznej, intelektualnej, moralnej i psychologicznej doskonałości.

Nick Bostrom wskazuje, że najlepszym sposobem na uniknięcie dystopijnych scenariuszy jest energiczna obrona wolności morfologicznych przed potencjalnymi kontrolerami świata. Ponieważ ludzie mogą różnić się głęboko w swoich podejściach do technologii ulepszających, ważne jest, aby nikt nie nałożył żadnego rozwiązania na wszystkich z góry, lecz by każdy mógł skonsultować swoje własne sumienie co do tego, co jest dobre dla nich samych i ich rodzin. Informacje, debata publiczna i edukacja są odpowiednim sposobem zachęcania innych do dokonywania mądrych wyborów, a nie przestrzenią do generowania globalnych zakazów. Wedle filozofa: „Możemy pracować nad stworzeniem szerszych struktur społecznych, które przyznają odpowiednie moralne uznanie i prawa wszystkim tym, którzy ich potrzebują, niezależnie od tego, czy będą mężczyznami czy kobietami, czarnymi czy białymi, czy będą zbudowani ze skóry i kości czy z krzemu”<sup>589</sup>. Pociuszającym jest dla niego fakt, że w ubiegłym stuleciu, wspierane przez rząd programy eugenicznych środków przymusu, kiedyś faworyzowane zarówno przez lewicę, jak i prawicę, zostały całkowicie zdyskredytowane.

Transhumanistyczna wolność morfologiczna odpowiada modelowi realizowanemu w nowoczesnych demokracjach liberalnych. Rozumiana indywidualistycznie wolność jest subiektywistyczną wolnością zakładającą, że podmiot poprzedza wspólnotę i to ona jest powodem jego zniewolenia. Zatem wolność jest pragnieniem posiadania siebie, pokonania konieczności wspólnoty, bycia własnym, a nie wspólnym. Ujarmienie jest przede wszystkim techniką, której zamiarem jest tresura ciała, z którego użycia będzie można uzyskać maksymalny zysk. Immunizację można odnieść do wspólnoty, jako jej negację. W centrum analizy Roberta Esposito znajdują się

---

<sup>588</sup> J. S. Mill., *O wolności*, tłum. A. Kurlandzka, Warszawa 1999

<sup>589</sup> N. Bostrom., *In Defence of Posthuman Dignity*, „Bioethics”, nr 19(3)/ 2005, s. 202–214.

dwa opozycyjne wobec siebie pojęcia odnoszące się do wspólnoty - *communitas* i *immunitas*<sup>590</sup>. Posługując się terminem włoskiego filozofa pragnę wskazać na „immunizację” jako paradygmat transhumanizmu. Podkreślić należy, że „immunizację” można odnieść do wspólnoty, jako jej negację. Użyteczność i zagrożenia modyfikacji oraz ich wpływ na społeczne interakcje i organizacje staną się widoczne dopiero, gdy zacznie się z nich powszechnie korzystać. Dlatego tak ważna jest nieustanna czujność, w jaki sposób technologie i powiązana z nimi praktyka dyskursywna wyrażają, legitymizują i wpasowują się w relacje władzy, ponieważ wplecione w tkanę rzeczywistości poddawane będą naturalizacji, wykluczając możliwości alternatywnej przyszłości. Granice morfologicznej wolności zależą od tego, w jaki sposób konstytuujemy nasze społeczeństwa, ponieważ wszelkie idee nie pojawiają się w próżni, lecz w sieci wyobrażeń o tym, kim jesteśmy, czego wymagają i na co pozwalają nam relacje we wspólnocie. Wolność, w tym wolność morfologiczna jest rezultatem kultury, jaką budujemy, która jest zawsze „konstrukcją w procesie”. Rozważając koncepcje wolności morfologicznej, warto mieć na uwadze, że dokonujemy tego w fazie kapitalizmu, w którym dyskursywnie wytworzona normatywność i instrumentalne koncepcje służą głównie interesom podmiotów zajmujących uprzywilejowane pozycje. „Ludzka rasa jest otoczona dużym obszarem niezrealizowanych możliwości, co jest wyzwaniem dla ducha eksploracji. [...] Ten proces zacznie się od doświadczenia nieprzyjemności, a zakończy dobroczynnie. Zacznie się od niszczenia idei i instytucji, które stoją na drodze do realizowania naszych możliwości i będzie kontynuowany w oparciu o stworzenie nowego startu dla ludzkości wraz z ustanowieniem prawdziwego ludzkiego przeznaczenia [...]. Jakość ludzi, a nie zwykła ilość, jest tym, do czego musimy dążyć, a zatem, że wyężona wspólna polityka jest konieczna, by zapobiec zniweczeniu wszystkich naszych nadziei na lepszy świat obecnemu zalewowi wzrastającej populacji”<sup>591</sup>.

---

<sup>590</sup> Biopolityczna myśl Roberta Esposito, podążając śladami antropologicznych badań Marcela Maussa, podkreśla, że jeśli ktoś przyjmuje dar (*donum*) w znaczeniu *munus*, to ustanowiony zostaje obowiązek (*onus*) wymiany w znaczeniu posługi (*officium*). Jest to dar, który dajemy, ponieważ musimy dawać - nie moglibyśmy go nie dać. Mimo że jest on korzyścią uprzednio otrzymaną, wskazuje tylko na dar, który ktoś otrzymał, ale nie na to, co otrzymał. Każdy *munus* jest wyznaczony przez przechodność aktu dawania. Nie zakłada on stabilności posiadania, zachłannej operacji zyskiwania, lecz stratę, odjęcie, przekazanie. Jest to „zastaw” albo „danina”, którą płaci się z obowiązku. *Munus* jest domagającym się odpowiedniego wypełnienia obowiązkiem, który zaciągnięty został ze względu na szacunek dla innego. Jest to wdzięczność, która zobowiązuje do kolejnych darów.

<sup>591</sup> J. Huxley., *Transhumanizm*, tłum. M. Soniewicka, [w:] „Ethics in Progress”, nr 1/6 (2015), s.19. Artykuł ukazał się pierwotnie w książce: J. Huxley, *New Bottles for New Wine*, London: Chatto & Windus, 1957, s. 13-17.

Cielesne modyfikacje, przechodząc z teoretycznej możliwości do powszechnej praktyki, przeniosą pojęcie morfologicznej wolności z obszaru filozoficznych rozważań w obszar ekonomicznej konkurencji i polityczne pole walki. W warunkach globalizacji te same technologiczne możliwości będą eksplorowane w różnych kulturach i systemach etycznych. Cassirer był świadkiem oddziaływania na historię dwóch największych ideologii XX wieku – nazizmu i stalinizmu, które jego zdaniem były typowym przykładem myślenia mitycznego, dlatego starał się zrozumieć motywy oraz funkcje mitu w życiu społecznym. Stwierdza, że „wolność jest żądaniem i dążeniem do wolności, nie leży w naturze człowieka, że w życiu politycznym, podobnie jak i indywidualnym, wolność jest ciężarem. W ekstremalnie trudnych warunkach, w sytuacjach kryzysowych, człowiek próbuje zrzucić ten ciężar. Idąc za swoim instynktem wybiera raczej zależność” . W takiej sytuacji pojawiają się idee, jak współczesne Cassirerowi państwa totalitarne, które najpierw swoimi mitami próbują przekonać społeczeństwo do swoich ideałów, do swojego pojęcia wolności.

Transhumanistyczni eksperymentatorzy praktykują również zabiegi mające na celu „transformacje semantyczne” i „operacje na pojęciach” – zmiany w zakresie stosowanego do cielesności języka. Przykładem służyć mogą wypowiedzi CEO firmy BioViva, Elizabeth Parrish, głoszącej, że cierpi na dziedziczną, śmiertelną chorobę zwaną „starzeniem”<sup>592</sup> . W celu jej zwalczenia wypróbowała na sobie terapię genową, oświadczając: „Jestem pacjentem zero. W styczniu kończę 45 lat. Choruję na starzenie się”<sup>593</sup>. Redefinicja pojęć jest wynikiem konstruowania nowego, adekwatnego do opisu postczłowieka słownika przy pomocy, którego wolność morfologiczna jest dyskursywnie wytwarzana jako imperatyw etyczny. Przesunięcia definicyjne kreują przekonanie, że możliwości użytkowe ciała muszą zostać zwiększone, aby dopasować się do warunków życia w technologicznie zaawansowanym społeczeństwie, a wątpliwości wobec techno

---

<sup>592</sup> Liz Parrish twierdzi, że aktywowała geny odpowiedzialne za produkcję białek FST związanych z wzrostem mięśni i wybudzające enzym telomerazy (odpowiedzialnej za regulowanie procesu starzenia) A. Regalado., *A Tale of Do-It-Yourself Gene Therapy*. „MIT Technology Review”. 2015.10.14 <http://www.technologyreview.com/news/542371/a-tale-of-do-it-yourself-gene-therapy/>, [dostęp:20.2.2021]

<sup>593</sup> *BioViva CEO Liz Parrish: Gene Therapy is Not a Monstrous Science*, <https://www.singularityweblog.com/bioviva-ceo-liz-parrish-on-gene-therapy/> [dostęp:20.2.2021]

optymistycznych postulatów spotykają się z zarzutami o tzw. *deathism*<sup>594</sup> oznaczający wedle transhumanistów niemoralne kultuwanie śmierci<sup>595</sup>.

W książce „Słowa i rzeczy” Michel Foucault mówi o kryzysie „statusu podmiotu” i koncentruje się na pojęciu dyskursu. Wskazuje, że badanie historii polega na analizowaniu praktyk dyskursywnych, a nie podmiotu poznania<sup>596</sup>. Dyskurs zasadniczo związany jest z językiem, choć nie jest do niego redukowalny – może być opisany jako zbiory głęboko zakorzenionych zasad, zawierających specyficzne sieci znaczeń, które podtrzymują, generują i umacniają związki między wszystkim, co można zobaczyć, pomyśleć i powiedzieć. Dyskurs jest praktyką, która wytwarza przedmioty, o których ten dyskurs traktuje. Pojęcie dyskursu jest koliste – formuje to, o czym mówi, mówi o tym, co jednocześnie formuje. Odzwierciedla tą próbę pozbycia się źródłowej rzeczywistości rzeczy i sposobu jej opisu, teoria staje się praktyką mającą tworzyć rzeczywistość. Wytwarza on i kształtuje swoje przedmioty, a więc mówi o czymś, co sam uformował. Archeologia wiedzy ma za zadanie dociekać przyczyn powstania praktyki dyskursywnej, jaką jest współczesna humanistyka i odpowiedzieć na pytanie, w jaki sposób powstały nauki o człowieku<sup>597</sup>. Francuski uczony wskazuje, że gdy człowiek stał się przedmiotem poznawczej ciekawości i możliwej do osiągnięcia wiedzy, biologia i ekonomia polityczna zdążyły już zorganizować rzeczywistość w nowy ład. Filozof podkreśla, że „w historii wiedzy pomysły dotyczące ludzkiej natury grały raczej rolę [...] jedynie typów dyskursu w relacji lub opozycji do teologii, biologii, czy historii”<sup>598</sup>. Kluczowy dla Foucault’a jest fakt, że nie ma obiektywnego przedmiotu historii, ale przedmiot ten jest przez dyskurs konstruowany. Foucault wyróżnia trzy modele poznawczego odnoszenia się kultury europejskiej do świata, które nazywa epistemami. Epistema jest strukturalną siatką, jednocześnie umożliwiającą i zapośredniczającą poznanie kultury – nieświadomioną formą myślenia wspólną społeczeństwu w jakiejś epoce. Autor twierdzi, że ludzki

---

<sup>594</sup> Terminem *deathism* encyklopedia transhumanizmu określa bio-fatalizm, zob: <https://hpluspedia.org/wiki/Deathism>; osobę, która nie wierzy, że nauka i technika doprowadzą do likwidacji chorób i przedłużenia życia określa się mianem *deathist*, zob: <https://www.collinsdictionary.com/submission/17574/deathist>

<sup>595</sup> B. Duncan., *The Day No One Died: The Moral Imperative of Transhumanism*, [w:] „Medium” <https://medium.com/@BleachedSleet/the-day-no-one-died-the-moral-imperative-of-transhumanism-5d74d6c3c234>.

[dostęp:20.2.2021]

<sup>596</sup> M. Foucault., *Słowa i rzeczy. Archeologia nauk humanistycznych*, Wyd.2, tłum. T. Komendant, A. Tatarkiewicz, słowo/obraz terytoria, Gdańsk, 2007

<sup>597</sup> M. Foucault., *Archeologia wiedzy*, tłum. A. Siemek, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1997, s. 133.

<sup>598</sup> M. Foucault, *Truth and method. An interview with M. F. conducted by A. Fontana i P. Pasquino* [w:] M. Foucault, *Foucault Reader*, P. Rabinow (red.), op. cit., s. 3.

stosunek do świata zawsze zapośredniczony jest przez epistemę, ta z kolei formułuje się na płaszczyźnie dyskursów. Dlatego należy badać epistemy poprzez charakterystykę funkcjonujących w jej obrębie dyskursów, wskazywać na występujące między owymi dyskursami różnice i „zagadkowe nieciągłości”. Relacją wiodącą, służącą do charakteryzacji poszczególnych epistem, jest konfiguracja: słowa-rzeczy. W epoce nowożytnej znak traci swoją funkcję wyzwania prawdy, którą pełnił przez łączenie *signifiant* i *signifie*. Pomiędzy rzeczą a słowem otwiera się przepaść reprezentacji. To, jakie pozycje przyjmują wobec siebie te dwa komponenty relacji, wyznaczają zachowania kulturowe w poszczególnych epokach, determinując perypetie podmiotu<sup>599</sup>.

Ciało, choć zdaje się należeć do sfery biologii, a nie historii kultury, staje się kluczowym elementem analizy genealogicznej. To właśnie ono okazuje się splotem dyskursu, ponieważ nie jest biologiczną stałą, ma swoją historię – wpływają nań gwałtowne zmiany stosunków sił, jest powierzchnią zapisu zdarzeń. Ludzkie ciało łączy się z wieloma obszarami, będącymi przedmiotem interdyscyplinarnych analiz, takich jak: emocje, zmysły, seksualność, śmiertelność, zdrowie i choroba czy artystyczny wizerunek ciała. Sposób w jaki myślimy o ciele, wpływa na to, jak myślimy o tożsamości, inności, podmiotowości i wspólnocie. Dla Michel’a Foucaulta każdy dyskurs jest systemem władzy, oznaczającym narzucenie ludziom jakiejś definicji prawdy i fałszu, dobra i zła, normalności i patologii, a więc i ujarzmienie tych, którzy granice między nimi chcieliby przeprowadzić w jakiś inny sposób<sup>600</sup>. Bryan Turner twierdzi, że w nowoczesnych systemach społecznych ciało stało się fundamentalnym polem politycznej i kulturowej działalności. Wprowadza termin „społeczeństwo somatyczne”, podkreślając, że status ciała we współczesnej kulturze jest odzwierciedleniem bezprecedensowego zjawiska jego indywidualizacji<sup>601</sup>. Indywidualizacja jest zestawem praktyk, przez które jednostki są identyfikowane i odróżniane od siebie za pomocą znaków, numerów i kodów, czerpanych z wiedzy na temat populacji i związanych z ustanowieniem norm. Badacz zauważa, że ciało jest traktowane przede wszystkim jako ograniczenie działania i w ten sposób traktuje się je jako „istniejące poza aktorem”<sup>602</sup>. Opinie te wspierają uwagi Anthony Giddensa, dotyczące ciała jako fizycznego ograniczenia, limitującego sposoby

---

<sup>599</sup> M. Foucault., *Słowa i rzeczy. Archeologia nauk humanistycznych*, Wyd.2, tłum. T. Komendant, A. Tatkiewicz, słowo/obraz terytoria, Gdańsk, 2007, 63.

<sup>600</sup> J. Szacki., *Historia myśli socjologicznej. Wydanie nowe*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2007, s. 907.

<sup>601</sup> B. S. Turner., *Regulating Bodies. Essays in Medical Sociology*, London: Routledge, 1992, s.12

<sup>602</sup> B. S. Turner., *An outline of a general sociology of the body*, [w:] B. S. Turner (red.), *The Blackwell Companion to Social Theory*, wyd. 2, Oxford: Blackwell 1999, s.87.

poruszania się i percepcji ludzkiego podmiotu. Dlatego refleksyjnie zmobilizowana tożsamość postrzega ciało jako plastyczne i czuję się odpowiedzialna za projekt własnej cielesności<sup>603</sup>.

Uważam, że cechą szczególną transhumanizmu jest narracja, którą określić można językiem „oczarowania” (ang. *language of enchantment*). Ciało, które w tradycyjnej ontologii jest postrzegane jako *locus* dla definicji istoty ludzkiej, w perspektywie transhumanistycznej jawi się jako przedmiot procesu ulepszeń. W narracjach opisywane jest w typowej stylistyce manifestu i chwytliwych haseł (np. człowiek to tylko „etap przejściowy między naszym zwierzęcym dziedzictwem a naszą postludzką przyszłością”) i efektownych metafor (człowiek to *work-in-progress* – praca w toku ; *half-baked beginning* – niedopieczony zaczyn)<sup>604</sup>. Chris Schilling uważa, że Zachód ma tendencję do tego, aby postrzegać ciało jako byt będący cały czas w procesie stawania się – projekt, nad którym powinno się pracować i realizować jako część jednostkowej tożsamości<sup>605</sup>. Staje się ono plastycznym tworem, który może być czasami kształtowany jako prywatny zasób, a czasem jako społeczny symbol, przekazujący informacje tożsamościowe. Wygląd ciała, jego rozmiar, kształt są potencjalnie otwarte na proces rekonstrukcji zgodnie z założeniami właściciela i stopniem zaabsorbowania transformacją. Mamy więc ciało fizyczne – biologiczne, ciało dyskursywne, konsumpcyjne, zmedykalizowane, komunikatywne. Dodatkowo możliwość kontrolowania swojego ciała spowodowała wzrost refleksyjności oraz niepewności co do tego, na ile powinno być ono kontrolowane.

Różne nurty społecznego konstruktywizmu jednoczy zakwestionowanie tezy, że ciało można analizować wyłącznie jako zjawisko biologiczne. Poststrukturaliści twierdzą, że doświadczenie cielesności determinują kategorie językowe, podczas gdy interakcjonizm symboliczny kładzie nacisk na to, że kontrola i kierowanie ciałem zależą od działań względnie autonomicznego ludzkiego podmiotu. Oba nurty myślowe uznają jednak, że ciało zajmuje w życiu podmiotów centralne miejsce a jego znaczenie podtrzymywana jest przez struktury społeczne. Zdaniem Foucaulta, ciała nie tyle

---

<sup>603</sup> A. Giddens., *Nowoczesność i tożsamość*, tłum. A. Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN,, Warszawa 2010, s.142.

<sup>604</sup> N. Bostrom., *Transhumanist Values*, Oxford University, Faculty of Philosophy 2003, <https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/PPP566/Bostrom%20-%20Transhumanist%20Values.pdf> [dostęp: 17.09.2021]

<sup>605</sup> Ch. Shilling., *Socjologia ciała*, tłum. M. Skowrońska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s. 19.

nadawane jest za pomocą dyskursu znaczenie, co w całości jest przez dyskurs konstytuowane. W efekcie ciało jako biologiczny byt zanika, a jego miejsce zajmuje produkt społecznie stworzony, nieskończenie plastyczny i wysoce niestabilny. Ciało pozostaje też centralnym punktem działalności władzy, stosunki władzy blokują je, naznaczają, urabiają domagają się odeń znaków. Urządzenia władzy artykułują się wprost na ciałach, procesach fizjologicznych, doznaniach, zachowywaniu się, odczuwaniu. Ujarzmienie, dokonujące się na poziomie ciała, nie musi być związane z przemocą bądź ideologią, choć może być zamierzone, technicznie przemyślane i mające efekt przemieniający.

Szereg postulatów pojawiających się w obrębie transhumanistycznego dyskursu analizującego rozszerzone sensorium i cielesne ekstensje coraz częściej stają się elementem codziennego doświadczenia człowieka zanurzonego w technokulturze. Przez ostatnie dwie dekady nasycona została ona cyborgicznymi rozszerzeniami: technologią ubieralną, chatbotami i asystentami głosowymi, wirtualną i rozszerzoną rzeczywistością czy robotami społecznymi<sup>606</sup>. Zmagania transhumanizmu polegają na ciągłym przesuwaniu granic dyskursu, włączaniu obcości, sztuczności w procesie stawiania się innym i wychodzenia poza ludzką wspólnotę. Dzieje się to przez kreatywne wykorzystanie i systemowe połączenie koncepcji ciała jako projektu, ciała utajnionego oraz ciała-cyfrowej maski, skrywającej brak podmiotu.

Dyskursywne wytwarzanie wspólnoty „niedoskonałych ciał” i wyznaczenie jej wspólnego dobra w postaci transgresji legitymizuje rozwój kapitalizmu somatycznego i wprowadzanie do obrotu narzędzi służących radykalnym interwencjom w morfologię<sup>607</sup>. Determinowanie ludzkiej natury i dyskursywne zarządzanie stosunkiem do biologicznego ciała, potraktować można jako instrumentarium biowładzy – formy władzy nad ludzkim życiem, dążącej do wieloaspektowego kontrolowania populacji,

---

<sup>606</sup> Transformacja ludzkiego ucieleśnienia dotyczy różnego rodzaju modyfikacji. Naukowcom z Uniwersytetu Stanforda w Kaliforni udało się opracować i wyhodować sztuczną skórę, o właściwościach przewyższających oryginał. Nanotechnolodzy zaprojektowali i wyhodowali sztuczny mięsień o wytrzymałości stali, chirurdzy demonstrują jak działa drukowanie ludzkich organów w 3D. Wraz z technicyzacją ludzkiego ciała obserwujemy też proces humanizacji technologii. Wyposażone w sztuczną inteligencję i moduły architektury afektywnej roboty społeczne doskonałą się w rozpoznawaniu ludzkich emocji, aby coraz lepiej komunikować się z człowiekiem. Eksperci twierdzą, że nowa generacja inteligentnych, emocjonalnych maszyn będzie doświadczać świata, uczyć się i przystosowywać do niego w wyniku swoich własnych doświadczeń, por. P. Lin, K. Abney i in, (red.), *Robot ethics: the ethical and social implications of robotics*, The MIT Press, Cambridge, 2012

<sup>607</sup> Firmy bazujące na filozofii transhumanistycznej oferujące narzędzia i procedury wspierające biohacking to m.in. Odin <http://www.the-odin.com/genetic-engineering-home-lab-kit/> czy Dangerous Things <https://dangerousthings.com> [dostęp: 20.2.2021]



począwszy od dyscyplinowania ciał po regulowanie procesów ludnościowych<sup>608</sup>. Technonauka, tworząc normatywny obraz podmiotowości, w której biologiczne ciało nie jest tożsame z człowiekiem, sprawuje władzę przez dyskurs, służąc inżynierii społecznej. W technologii zawsze wpisana jest polityczna wizja.

## **Rozdział 2. Obszary indywidualnej transhumanizacji. Działania twórcze i akty samorealizacji**

### **2. 1. Preludium transformacji: sztuczne cyfrowe ciało (Artificial Cyberbody). Wirtualizacja i awataryzacja**

Walter Benjamin wskazywał na szok wywołany przez zmechanizowane życie, wprowadzenie nowoczesnych aparatów robiących zdjęcia i standaryzację, trafnie prognozując wzrost roli reprodukcji w świecie sztuki<sup>609</sup>. Analizując różnice między reprodukcją a oryginałem, podkreślał, że obraz poddany reprodukcji może ukazywać nowe, niedostrzegalne wcześniej elementy (powiększenie, zmiana kadrowania, poprawa kontrastu) i staje się dostępny szerokiemu gronu odbiorców, w dowolnym miejscu i czasie. Według teoretyka najistotniejsze jest jednak doświadczenie dziejące się „tu i teraz”. Zakorzenie w terażniejszości nadaje dziełu aurę autentyczności, która nie jest możliwa do skopiowania. Myślę, że proces rozpoznany przez Benjamina, w kulturze cyfrowej wiąże się najsilniej ze zmianą percepcji ludzkiego ciała, poddawanego nie tylko reprodukcji technicznej, lecz również niemożliwym wcześniej modyfikacjom.

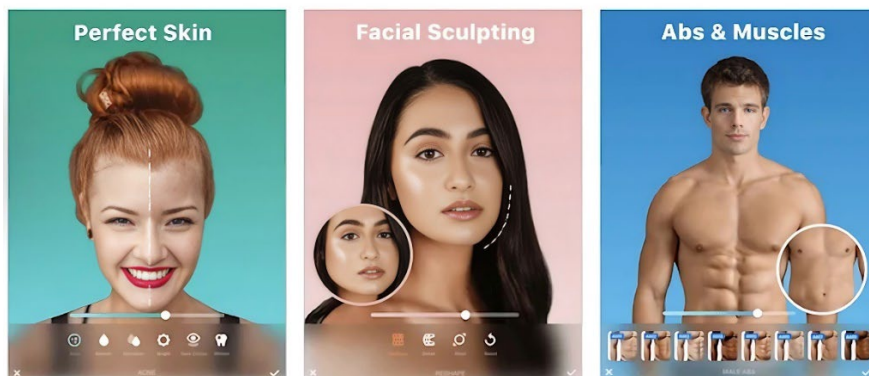
Zauważmy, że „cyfrowe ciało” może być poddane różnym metamorfozom przy udziale powszechnie dostępnych narzędzi do obróbki obrazu, wbudowanych w aplikacje smartfona (np. odmładzane, wyszczuplane, wydłużanie). Edytory kształtów ciała (np.

---

<sup>608</sup> M. Foucault., *The Birth of Biopolitics: Lectures at the Collège de France 1978-1979*, Houndmills, Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan 2008, s. 317.

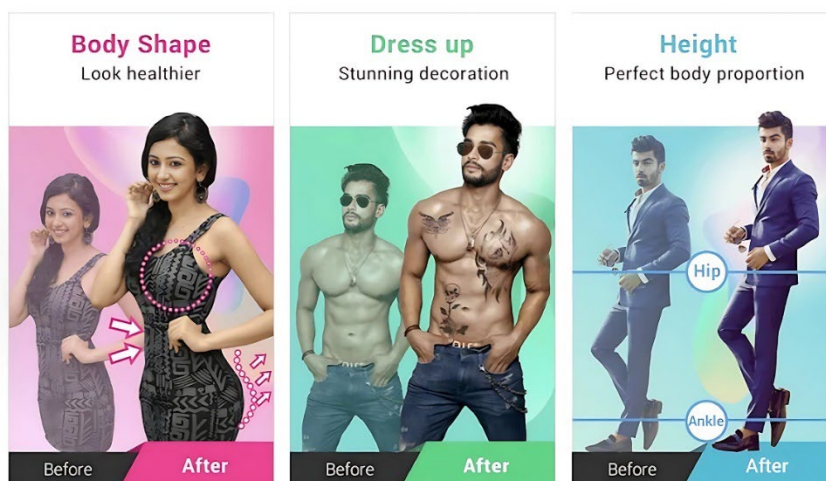
<sup>609</sup> W. Benjamin., *Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji*, [w:] *Anioł historii: eseje, szkice, fragmenty*, red. H. Orłowski, tłum. K. Krzemieniowa i inni, Wyd. Poznańskie, Poznań 1996, s. 156. Rozważania dotyczące „aury” autorstwa jednego z najważniejszych przedstawicieli szkoły frankfurckiej, warto uzupełnić obawami Stanisława Ignacego Witkiewicza, który w dynamicznym rozwoju technologii widział nadchodzący koniec sztuki przystosowującej się do uśrednionego konsumenta. W wyniku tego technologia zostaje odarta z „dreszczu metafizycznego”; S. I. Witkiewicz., *Varia*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2019. Katastroficzne wizje artysty, łączące się z umaszynowaniem i standaryzacją prezentuje wystawa w Muzeum Narodowym w Warszawie pt. *Witkacy. Sejsmograf epoki przyspieszenia* (8.7-9.10 2022), <https://www.mnw.art.pl/wystawy/witkacy-sejsmograf-epoki-przyspieszenia,247.html> [dostęp: 15.07.2022]

*RetouchMe*<sup>610</sup>, *Peachy*<sup>611</sup>, *FixThePhotoEditor&Retouch*<sup>612</sup>) to aplikacje specjalizujące się w manipulacjach obrazem umożliwiające w prosty dla użytkownika sposób dokonywanie całkowitej transformacji ciała.



© Peachy

Il.1. Peachy - aplikacja do cyfrowej edycji ciała



© BodyEditor

Il. 2. BodyEditor

<sup>610</sup> Funkcje *RetouchMe* obejmują korektę bioder, kształtu nóg, regulację bicepsów, usunięcie tłuszczu, wydłużenie każdej części ciała, rozświetlacz i bronzer do skóry. Zob: <https://retouchme.com> [dostęp: 15.07.2022]

<sup>611</sup> *Peachy* to aplikacja do edycji ciała usuwająca zmarszczki i trądzik, wygładzająca skórę, zmniejszająca cienie wokół oczu, wybielająca zęby dodająca objętości włosom i przyciemniająca brwi. Dzięki aplikacji użytkownik ma możliwość przekształcenia określonych aspektów sylwetki i rysów twarzy. Zob: <https://www.perfectcorp.com/consumer/blog/photo-editing/best-body-editor-apps-iphone-android#1661813489251-12>, [dostęp: 15.07.2022]

<sup>612</sup> *FixThePhoto Editor & Retouch* to szeroka gama usług transformacji obrazu ciała: od retuszu twarzy po edycję całego ciała oferująca usunięcie cellulitu, wygładzanie skóry, modelowanie i wyszczuplanie, powiększanie biustu. Aplikacja *FixThePhoto Face* nie jest oparta na technologiach sztucznej inteligencji - nad korektą ciała pracuje retuszer. Zob: <https://fixthephoto.com/pl>, [dostęp: 15.07.2022]



Il. 3. FixThePhoto Editor & Retouch



© Plastic Surgery Simulator

Il.4. Symulator ciała po operacji plastycznej

Przejście od rzeczywistości fizycznej do rzeczywistości wirtualnej implikuje dewaluację sfer materialności i lokalności. Technologia cyfrowa jest dziś podstawą tworzenia ludzkiej rzeczywistości a media społecznościowe – rozległym obszarem, wypełnianym wizerunkami ciał, poddanym wielowymiarowej edycji. Zwróćmy uwagę, że w mediach społecznościowych niezwykle popularne są realistyczne fotomontaże i używanie „cyfrowego ciała” jako sygnatury „ja”. Istotnym wydaje się fakt, że usieciowione „ja” tworzy się w wyniku odbioru informacji zwrotnej na temat swojej obecności w przestrzeni publicznej online. Usieciowione „ja” bierze swój początek dzięki technologicznej rejestracji i reprezentacji siebie oraz profesjonalizacji wizerunku, dzięki dostępnym narzędziom wytwarzania cyfrowego portretu. To zabiegi autokreacyjne skierowane „ku swojemu ciału” w świecie cyfrowym, których celem jest transgresja własnego „ja”, doskonalenie siebie, wzbogacanie doświadczeń, kreacja konstrukcji

myślowych i wyobrazeniowych. Pozytywny charakter tych transgresji ujawnia się jako zachowania prospołeczne, służące budowie wspólnoty i poszerzaniu zakresu wolności osobistej. Kapitał zdobywany w przestrzeni społecznościowej może być przeliczalny na wymierne wartości, dlatego potrzeba intencjonalnego tworzenia wizerunku powołuje autonarrację, która nie odzwierciedla stanu autentycznego – jest niespójna, wykreowana, cechuje ją epizodyczność i fragmentacja. Na negatywny aspekt awataryzacji wskazuje m.in. Frank Biocca, który zauważa, że komputerowa manifestacja znacząco odmienia wewnętrzny obraz ciała. Ciało wirtualne (awatar) konkuruje z ciałem fizycznym o wpływ na kształt ciała fenomenalnego, powodując nieustanne oscylacje<sup>613</sup>. Zdaniem Manuela Castellsa, funkcjonowanie w cyberprzestrzeni sprawia, że zmierzamy w stronę kultury, której fundamentem są „przestrzenie przepływu”, wypierające „przestrzeń miejsc” i wprowadzające „bezczasowy czas”<sup>614</sup>. Okazywane w mediach społecznościowych ciało to poddana cyfrowej edycji reprezentacja biologicznego ciała, które stało się obrazem odpornym na upływ czasu. Współczesna wyobraźnia społeczna jest zanurzona w logice bezgranicznego obiegu i tym samym pozostaje zawieszona gdzieś poza cyklem życia-i-śmierci, zobrazowanego „ja”. Wizualna transformacja twarzy oraz sposób, w jaki objawia się ona widzowi, stanowi podstawowe zagadnienie rozważań o awatarach, czyli reprezentacjach osoby w rzeczywistości wirtualnej. Dostępne narzędzia pozwalają dzielić obraz ciała na części, zmniejszać, powiększać, montować, kopiować, przez co możliwe stało się tworzenie wyimaginowanych ciał, postrzeganych jako własne. Reprezentacje ucieleśnionych podmiotów w kulturze cyfrowej są niczym widma – reprezentowane ciało jest uwikłane w wizualną ekonomię nieskończonej cyrkulacji, jest fetyszyzowanym obiektem obsesyjnej troski indywidualnej (*self-management*). Cyberprzestrzeń, pełna zrekonstruowanych, zmutowanych, odmienionych ciał, jako pierwsza złożyła fascynującą obietnicę możliwych, doskonalszych wcieleń.

Analizy Christophera Lascha, mające za przedmiot kryzys amerykańskiego społeczeństwa<sup>615</sup>, przesiąkniętego lękiem, niepewnością i uzależnionego od pochwał, są zaskakująco aktualne w odniesieniu do funkcjonowania w cyberprzestrzeni i relacji z cyfrowo ucieleśnioną sztuczną inteligencją. Twórca pojęcia „kultura narcyzmu” twierdzi,

---

<sup>613</sup> F. Biocca., *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*, [w:] „Journal of Computer-Mediated Communication”, nr 3/1997, <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00070.x> [dostęp: 15.7.2022]

<sup>614</sup> M. Castells., *The Rise of the Network Society: Volume I of the Information Age: Economy, Society, and Culture*, Blackwell, Oxford 2000

<sup>615</sup> Ch. Lasch., *The Culture of Narcissism. American Life in an Age of Diminishing Expectations*, New York: Norton, 1979

że na jej ukształtowanie wpłynęło rozprzestrzenianie się obrazów, przesadne znaczenie autoprezentacji, terapeutyczne ideologie, korelacja pomiędzy widzialnością a powodzeniem materialnym, nastawienie na indywidualny sukces i partykularne interesy, kult konsumpcji oraz przemiany, dokonujące się w obrębie rodziny. Czyny bohaterskie w kulturze cyfrowej wyparte zostały przez popularność i bycie rozpoznawalnym. Charakteryzuje to kariery zarządzających sobą użytkowników, wpatrujących się we własne wizerunki, które autor „Kultury narcyzmu” określa mianem „prywatnych przedstawień”. Rola zewnętrznego świata sprowadza się do wymogu stałej afirmacji i permanentnej pochwały. Podobne spostrzeżenia ma Joanna Tokarska - Bakir wskazująca, że egomania staje się chorobą, „na którą zapada ludzkie <<ja>> i wskutek której wszystko, co nie zmierza ku <<ja>>, ku doraźności, ku własnej osobie, ku celom osobistym i materialnym, przestaje mieć sens”<sup>616</sup>. Jednostka narcystyczna w związku partnerskim funkcjonuje pozornie, wyłącznie dla siebie, nie potrafiąc w pełni oddać się drugiej osobie. Jednocześnie, dyskurs terapeutyczny zdaje się wspierać tę perspektywę, wskazując, że jednostka powinna być autonomiczna i niezależna od kogokolwiek<sup>617</sup>. Współczesny użytkownik technologii, zanurzony w kulturze edytowalnego obrazu mediów społecznościowych, to wyobcowany podmiot, odczuwający nierzeczywistość świata i jego nieuporządkowanie; beznadziejnie poszukujący tożsamości, egzystujący na granicy prawdy i fikcji. Julia Kristeva, analizując doświadczenie obcości przedstawia mitycznego Narcyza, on bowiem „odnajduje innego naprzeciw siebie tylko jako konstrukt własnego widzenia, inny jest jego własną reprezentacją”<sup>618</sup>. Inspirowana teorią szkoły frankfurckiej, Eva Illouz, analizuje funkcjonowanie stosunków międzyludzkich w sieci, koncentrując się nad popularnym umieszczaniem własnego wizerunku w serwisach internetowych<sup>619</sup>. Autorka wskazuje, że dla nadzwyczaj wyczulonych na swój wygląd fizyczny użytkowników, ciało jest głównym źródłem wartości społecznej i ekonomicznej. To za jego pomocą konkurują oni z innymi, wystawiając ciała na widok publiczny. Walory ciała i sposób jego prezentacji, nadają człowiekowi wartość. W społeczeństwie konsumpcyjnym starość jest wyrugowana z dyskursu publicznego

---

<sup>616</sup> J. Tokarska-Bakir., *Chiaromonte, czyli o samoograniczeniu*, „Res Publica Nowa” 2002, s. 32.

<sup>617</sup> E. Illouz., *Uczucia w dobie kapitalizmu*, przeł. Zygmunt Simbierowicz, Warszawa: Oficyna Naukowa, 2010

<sup>618</sup> J. Kristeva., *Narcyz: nowe szaleństwo*, tłum. K. M. Jaksender, [w:] „Mêlée. Kwartalnik filozoficzno-kulturalny”, nr 2-3/2008, s. 50; por: J. Kristeva., *Strangers to Ourselves*, Columbia University Press, New York 1991, s. 191.

<sup>619</sup> E. Illouz., *Uczucia w dobie kapitalizmu*, przeł. Zygmunt Simbierowicz, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 119.

i niepożądana. Objawia się ona bowiem nie tylko w wymiarze fizycznym i psychicznym, jako utrata poczucia władzy nad ciałem i procesami poznawczymi, lecz również jako zanik więzi ze światem nabywania, utrata społecznych funkcji i możliwości uczestnictwa w życiu innych. Podobnie choroba jako utrata zdrowia jest waloryzowaną negatywnie sytuacją graniczną, zmieniającą kondycję jednostki. Pociąga to za sobą nie tylko dysfunkcje somatyczne, lecz również wprowadza radykalną zmianę, oznaczającą koniec samodzielności, izolację i wykluczenie z życia<sup>620</sup>. Jak słusznie zauważa Magdalena Szpunar, współcześnie narcyzm nie problematyzuje jedynie jednostki, lecz przypomina wilka stepowego – Harry’ego Hallera, którego choroba umysłowa „nie jest dziwactwem jednego tylko człowieka, lecz chorobą epoki, neurozą całego pokolenia”<sup>621</sup>.

Zwróćmy uwagę, że tempo ewolucji biologicznej jest o wiele wolniejsze aniżeli tempo ewolucji kulturowej – idea człowieczeństwa, od czasów starożytnych do dziś, zmieniła się o wiele bardziej niż ludzkie ciało. Hannah Arendt w *Kondycji ludzkiej* wskazuje, że człowiek nie ma natury, ma tylko historię, a istota człowieczeństwa jest kształtowana za pośrednictwem kultury zrywającej z Naturą i dystansującej się od wszystkiego, co naturalne. Odseparowanie kondycji ludzkiej od kondycji przyrodniczych procesów życia prowadzi do odseparowania natury od kultury. Konsumpcyjny model kultury i kult samorealizacji, panujący w społeczeństwach wysokorozwiniętych, powoduje, że wzorce rynkowe są przenoszone na grunt, który niegdyś zarezerwowany był dla innej aksjologii. Niemiecka filozofka ubolewa, że podział na podmiot i przedmiot zanika, ponieważ organizm w pełni zależy od konsumpcji, materii zewnętrznej, przez co zostaje zniesiony podział na *bios* i *zoe*<sup>622</sup>.

W odniesieniu do transhumanistycznego projektu cielesności warto mieć również na uwadze myśl Mary Douglas: „Bруд istnieje w oku patrzącego”, wskazującą na konsekwencje porządkującej działalności kultury, która odrzuca elementy

---

<sup>620</sup> M. Okupnik., *W niewoli ciała. Doświadczenie utraty zdrowia i jego reprezentacje*, Universitas, Kraków 2018, s. 117.

<sup>621</sup> M. Szpunar., *Kultura cyfrowego narcyzmu*, Wydawnictwa AGH, Kraków 2016, s. 7.

<sup>622</sup> Podkreślmy, że u podstaw zachodnioeuropejskiego humanizmu tkwi przekonanie, że rozwój człowieczeństwa dokonuje się poprzez dystansowanie się od konieczności przyrodniczych i od wszystkiego, co naturalne. Hannah Arendt jest przekonana, że regres człowieczeństwa polega na tym, iż to, co zwierzęce (*animal laborans*) zastąpiło to, co specyficznie ludzkie (*animal rationale*), a degradacja człowieczeństwa wyraża się w tym, że dobrem najwyższym staje się życie jako proces przyrodniczy. W rezultacie tego przedstawienia biologiczny wymiar człowieczeństwa wysuwa się na plan pierwszy pośród różnorodnych ludzkich aktywności i staje się najistotniejszym aspektem człowieczeństwa. Dowartościowanie biologicznego wymiaru człowieczeństwa, czyli tego wszystkiego, co w czasach antycznych było nie-ludzkie, to w przekonaniu myślicielki degradacja człowieczeństwa i człowieka jako takiego. Zob: H. Arendt, *Kondycja ludzka*, tłum. A. Łagodzka, Aletheia, Warszawa 2000, s. 435-438.

nieprzystosowane, a tym samym zagrażające ustalonemu wzorcowi<sup>623</sup>. Brytyjska antropolożka jest przekonana, że to nie brak czystości czy zdrowia sprawia, że coś się staje wstrętne, lecz wstrętne jest to, co zaburza tożsamość, system, ład. To „co nie przestrzega granic, miejsc, zasad; pewne pomiędzy, dwuznaczne, mieszane”<sup>624</sup>. Uczona podkreśla, że reakcja na grożącą skażeniem porządku nieczystość, która wywiera nacisk na granice i marginesy, zmusza do ustanowienia linii podziału tego, co ludzkie i nieludzkie.

Uważam, że transhumanistyczne wizje wyjścia poza cielesność odzwierciedlają płynną tożsamość społeczeństwa, władające nim mechanizmy, jego samowiedzę, wstręt i wstyd. Zatem to wyobrażenie idealnego, nienarażonego na rozpad przyszłego ucieleśnienia motywuje wstręt do aktualnego, wadliwego ciała. Punktem wyjścia programowania i projektowania przyszłych technotransformacji jest motywujący wszelkie zabiegi modyfikacyjne wstręt, który stawia człowieka w roli petenta rozwoju technologicznego. Projektowane przez transhumanistów „ciało technologiczne” czyni biologiczne ucieleśnienie człowieka podległym wobec dominującego dyskursu, stawia je w opozycji wobec kultury, spycha poza margines akceptowalności, nadając mu etykietkę brudu obciążonego groźbą skalania. Ponieważ niedoskonałe, chorujące i śmiertelne ciało spowalnia postęp i rozwój, postulatom jego radykalnej transformacji towarzyszy wstręt, wynikający z postrzegania cielesności biologicznej jako przyczyny niedoskonałości *homo sapiens*. W moim odczuciu, w ujęciu transhumanistycznym, nie tylko chorujące, lecz każde biologiczne ciało staje się „abiektem świadomości”, której ambicją jest ewolucja w stronę „myślącej technologii” (*techno sapiens*). Zwróćmy uwagę, że paradygmat, obowiązujący w kulturze współczesnej, ugruntowuje również przeświadczenie o niestosowności smutku, o konieczności samozadowolenia i afirmacji ciała, kwestionując fakt przemijania. Człowiek, żyjący w systemie kapitalistycznym, pojmuje siebie samego w kategoriach towaru, a jego podstawowym zadaniem staje się uczynienie się sprzedawalnym. Alienacja tocząca kapitalistyczne stosunki społeczne oznacza także wyobcowanie własnej osobowości poprzez redukcję „ja” do jego wizualnej reprezentacji.

W kontekście transhumanistycznego stosunku do ciała warto przywołać analizę uczucia wstrętu, dokonaną przez Marthe Nussbaum w pracy „Ukryte dla ludzkości.

---

<sup>623</sup> M. Douglas., *Czystość i zmaza*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2007, s.8.

<sup>624</sup> J. Kristeva., *Potęga obrzydzenia. Esej o wstręcie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2007, s. 10.

Wstręt, wstyd i prawo” (*Hiding for Humanity. Disgust, Shame and the Law*). Według amerykańskiej badaczki, ludzki wstręt: „(...) obraca się wokół marzenia, aby być takim rodzajem bytu, który nie jest zwierzęcy i śmiertelny. Jego koncentracja na zjawisku kontaminacji służy ambicji uczynienia nas nieśmiertelnymi”<sup>625</sup>. Autorka zauważa, że poznawczy wymiar reakcji wstrętu obejmuje chęć uchronienia granic organizmu przed ingerencją zanieczyszczeń. Z tych przyczyn przedmiot emocji wstrętu zawsze jawi się jako zewnętrzny: cielesne wydzieliny, deformacje, chore i martwe ciała. Aspekty cielesności, takie jak produkty przemiany materii i inne wydzieliny, wywołują wstręt, bowiem przypominają nam o zależności organizmu od upływu czasu, o naszej śmiertelności. Według Nussbaum przedmiotem wstrętu jest też samo ciało rozumiane jako podatny na krzywdę podmiot rozkładu. Emocja wstrętu wywodzi się więc z pragnienia zanegowania swojej podatności na krzywdę, zaś możliwość uniknięcia kontaktu z jej przedmiotem daje iluzję względnej niezależności od przypisanej mu słabości. Perspektywa antropologiczna umożliwia poznanie źródła wstrętu – braku akceptacji faktu starzenia się, śmiertelności i odpowiedzialnej za nią cielesności, stanowiącej odwieczny element kondycji ludzkiej. Dla współczesnych autorów transhumanistycznych projektów wstyd łączy się z niechęcią, strachem i odrzuceniem, które wspólnie budzą wstręt do ciała. Z rozciągnięcia analiz Nussbaum na projekt transhumanistyczny wyprowadzić można wniosek, że wstręt jako reakcja na cielesność innych, powoduje konieczność zafałszowania obrazu samego siebie i świadomego wyparcia własnej cielesności. Cyfrowe metamorfozy ciała są w moim pojęciu oczyszczaniem tego, co wstrętne, a biologiczne ciało zyskuje w ich projekcie status *abiektu*.

Termin „abiekt”, Julia Kristeva wprowadza w pracy zatytułowanej „Potęga obrzydzenia. Esej o wstręcie”, w którym poddaje analizie wszystko, co – opuszczając granice ciała – rozkłada się, gnije i przemija. Odrzucenie (*abjection*) jest jednocześnie konieczne, aby zdefiniować własną podmiotowość<sup>626</sup>. Zauważmy, że abiekt wchodzi w świat symboliczny i to w nim „gromadzi się wszystko, co nieakceptowalne społecznie”<sup>627</sup>. Sądzę, że warto zestawzić to pojęcie z projektem transhumanistycznym, w którym wstręt jest motywatorem do eliminacji całego ciała. Można je „odłączyć”,

---

<sup>625</sup> M. Nussbaum., *Hiding for Humanity, Disgust, Shame and the Law*, Princeton: Princeton University Press, 2004, s. 102.

<sup>626</sup> J. Kristeva., *Potęga obrzydzenia. Esej o wstręcie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2007, s. 15-20.

<sup>627</sup> J. Kristeva., *Approaching Abjection*, „Oxford Literary Review 5 (1-2), 1982, s. 125-149.



„wydalić”, gdyż przestaje być postrzegane jako nośnik egzystencji, przekształcając się w budzący wstręt biologiczny system ograniczeń poddany ewolucyjnej konieczności – śmierci. Ciało stanowi w tej koncepcji pewnego rodzaju ekstensję umysłu, która – podobnie jak ono – powinna się doskonalić. Wstręt do cielesnego „biologicznego brudu” silnie łączy się lękiem, a badania amerykańskiej antropolog wskazują, że budzą go obiekty, zachowania czy substancje, które nie mieszczą się w ramach przyjętego i społecznie podzielanego systemu klasyfikacyjnego. Odrzucenie markerów biologicznego ciała (np. oznak starzenia się skóry tj. zmarszczki) w „okazywaniu się” w mediach społecznościowych jest świadectwem lęku przed niedoskonałością i rozpadem.

Zwróćmy uwagę, że przyswajanie przez ludzkie ciało określonych systemów i wzorów działania, percepcji i oceny, w postaci konkretnych nawyków cielesnych, zależy od pozycji, jaką dana jednostka zajmuje w określonym społeczeństwie. Takie oddziaływanie dyskursu władzy na ciało analizuje Pierre Bourdieu, nazywając ten proces przemocą symboliczną<sup>628</sup>. Wzorce działania są podstawą autodefinicji grup i klas społecznych w oparciu o sposoby posługiwania się ciałem. Jednocześnie narzucanie znaczeń i symboli zachodzi przy współdziałaniu poddanych opresji jednostek, które określone praktyki uznają za naturalne, przez co realne struktury dominacji pozostają niewidzialne. Dzięki interioryzacji nawyków ciało jest jednocześnie medium ustrukturuwanej komunikacji w przestrzeni publicznej. Swoje rozważania badacz konstatuje stwierdzeniem, że rozbieżności między ciałem społecznie pożądanym, reprezentowanym przez grupy dominujące, a ciałem nieadekwatnym, niespełniającym oczekiwań grupy, u szczytu hierarchii wywołują poczucie wstydu. Powszechne umieszczanie własnego wizerunku w serwisach internetowych inspirowane do wprowadzenia istotnego dla antropologii tematu maski. Akt jej zakładania i noszenia Arnold van Gennep nazwał „kosmicznym przejściem” wskazującym na przeobrażenie tożsamości<sup>629</sup>. Myślę, że w odniesieniu do milionów użytkowników mediów społecznościowych w kulturze Zachodu przywołać można sentencję Kartezjusza: *larvatus prodeo* („pojawiam się w masce”)<sup>630</sup>.

Zauważmy, że wszystkie maski odnoszą się do jakiegoś typu transformacji – do zmiany pomiędzy planami egzystencji. Maską przeistacza osobę, przekreśla koncepcję

---

<sup>628</sup> P. Bourdieu., *Męska dominacja*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2004, s. 49-52.

<sup>629</sup> C. Poppi., *Ten Inny. Maski i maskarady w Europie*, [w:] *Paradoksy maski. Antologia*, (red.) W. Dudzik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018, s.115.

<sup>630</sup> B. Miciński., *Podróże do piekiel*, Wydawnictwo Więz, Warszawa 1937, s.113-114.

jednolitego „ja” i otwiera na depersonalizację, eksplorację, przekroczenia. Pełni ona trzy podstawowe funkcje: ukrywa, przeobraża i budzi strach. Odpowiadają one funkcjom mimetyzmu u owadów, jakimi są kamuflaż, udawanie i odstraszenie. Będąc osłoną twarzy, ekranem, maska nie tylko udaremnia identyfikację lecz jest również narzędziem metamorfozy. Ten kto ją nosi, wciela się w istotę, której podobizną jest maska przeobrażając się we własnych oczach, jak i w oczach innych ludzi. Maska symbolizuje naszą zdolność do przemiany, do transformacji i przyjęcia nowej roli, zmianę tożsamości. Francuski intelektualista Roger Caillois zauważa, że nie istnieje narzędzie, wynalazek, wierzenie, czy instytucja, które jednoczyłyby całą ludzkość w takim stopniu, w jakim dokonuje tego zwyczaj noszenia maski - rekwizytu rozpowszechnionego szerzej niż łuk, harpun, czy pług<sup>631</sup>. Maska zasłania lub odmienia twarz, jest czymś nienaturalnym, sztucznym, czymś co przesłania naturalne oblicze – to fałszywa twarz, za którą skrywa się tę prawdziwą, aby ją ukryć. Jawi się jako wyjątkowo trwała metafora, dotycząca udawania, nieszczerości, podwójnej tożsamości, zamiany ról. Osobliwy wygląd zamaskowanych postaci wskazuje, że nie należą one do świata ludzi. W kontekście procesów maskowania ciała w mediach społecznościowych (filtry, nakładki na zdjęcia w postaci sztucznych włosów, zwierzęcych uszu, wąsów, elementów stroju) należy wskazać, że w etnologii maska odsyła także do przedmiotów umieszczanych na głowie, które nie przesłaniają twarzy, oraz do elementów kostiumu, które nosi się na twarzy, oraz innych ozdób ciała. Nie sposób czytać maski jedynie jako zbioru sztucznych elementów nakładanych na twarz i ciało, ponieważ posiada ona konglomerat odniesień, które symbolicznie reprezentuje.

Maskowanie jest zaproszeniem do przemiany, obiecując inny żywot i inną tożsamość. Ten fenomen o charakterze uniwersalnym, ustanawia paradygmat fikcjonalności, umożliwiając stan ekstazy: jednoczesne bycie sobą i kimś innym. David Napier wyróżnia dwa podstawowe rodzaje transformacji, które mają zastosowanie do masek<sup>632</sup>. Pierwsza z nich to „proteuszowa” zdolność do przemiany, subtelna sztuka rozciągnięta w czasie tak, iż trudno dostrzec moment, w którym zmiana się dokonuje. Druga ma wymiar katartyczny, to zdolność ludzkiego umysłu do doświadczenia

---

<sup>631</sup> R. Caillois., *Maski*, [w:] *Paradoksy maski. Antologia*, (red.) W. Dudzik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018, s. 27.

<sup>632</sup> D. Napier., *Maski świąteczne - typologia*, [w:] *Paradoksy maski. Antologia*, (red.) W. Dudzik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018, s. 91.

paralizującej i nagłej przemiany. O ile pierwsza wskazuje na proces stopniowy, niezauważalny, o tyle druga ma charakter skoku – tj. gwałtownego przekroczenia.

Nałożenie maski oznacza uznanie reguł obowiązujących w odmiennym świecie. Nie sposób zrozumieć masek, nie uwzględniając sytuacyjnego kontekstu maskarady – tylko wówczas można oceniać efekty wymieszania się zmiany z niezmiennością. Zauważmy jednak, że proces internalizacji i inkorporacji maski nie tylko wpływa na zmianę statusu „ja”, lecz sprawia, że maski coraz trudniej jest zdejmować, ponieważ stają się maskami-twarzami. Jest tak, ponieważ maska to obiekt szczególny: to w niej ciała inscenizują kultury i kultury inscenizują ciała, ujawniając różnorodne sieci powiązań, w których elementy ulegają stabilizacji i stają się od siebie zależne<sup>633</sup>. Ponieważ można myśleć o masce jako o sposobie posługiwania się ciałem, władza czerpie siłę z identyfikowania, oznaczania i katalogowania masek, z wiedzy, o tym, kto wybiera jaką maskę. Claude Lévi-Strauss, pisząc ponad pół wieku temu, że „kolekcje masek opuszczają muzea etnograficzne, by zająć należne im miejsce w Muzeach Sztuk Pięknych”<sup>634</sup>, nie mógł się spodziewać skali kariery, jaką maska robi w kulturze cyfrowej. Niezależnie, czy jest przedmiotem materialnym, czy obiektem wirtualnym, ma ona zarazem charakter performatywny, czyli taki, który generuje określone zachowania i działania, zarówno wśród noszących maski, jak i patrzących na nie. Maska, ożywiona przez tego, kto ją nosi, sprowadza potężne siły, potwierdza ich realność, łączy je z ludźmi – jest pośrednikiem między społeczeństwem i porządkiem nadprzyrodzonym. Francuski antropolog słusznie jednak zauważa, że społeczeństwo, które uważa się za wyzwolone od masek, może być jedynie takim społeczeństwem, gdzie maski, „potężniejsze niż gdzie indziej, aby lepiej zwodzić ludzi, same ukrywałyby się za maskami”<sup>635</sup>. W masce można bowiem wiedzieć nie tylko narzędzie przekazu jakiejś rzeczywistości, ale też jej generowania, np. w mediach społecznościowych, których użytkownik chce być oglądany i podziwiany – potrzebuje zatem szczególnego rodzaju widza, przed którym może się w całej pełni zaprezentować. Maski nie służą w nich ujawnieniu tożsamości, lecz jej ukryciu. Przebieranie się, udawanie kogoś innego, rozmywanie granic tożsamości staje

---

<sup>633</sup> Frank G. Speck podaje, że u Irokezów na początku każdego zgromadzenia „Stowarzyszenia Fałszywych Twarzy”, wódz przywołuje konflikt pomiędzy Wielkim Duchem a pierwszą Fałszywą Twarzą. Na pamiątkę tego wydarzenia fałszywe twarze noszą maski z zakrzywionymi nosami., por. J. Niesyto., *Maski indian kanadyjski na przykładzie irokeskich masek Towarzystwa Mylnych Twarzy*, [w:] *Ogród sztuk. Maska*, (red.) M. Jarmułowicz, K. Kręglewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2017, s. 51-73.

<sup>634</sup> C. Lévi-Strauss., *Drogi masek*, tłum. M. Dobrowolska, Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 1985, s. 5.

<sup>635</sup> C. Lévi-Strauss, *Le masque*, [w] tegoż, *Des symboles et leurs doubles*, Plon, Paris 1989, s.178-184.

się w kulturze cyfrowej informacją możliwą do zmonetyzowania, czyli przekształcenia wizerunku ciała w kapitał<sup>636</sup>. Zygmunt Bauman słusznie zauważył, że nowoczesna obsesja na punkcie ciała stanowi próbę zamaskowania nieprzekraczalnych jego ograniczeń poprzez sukcesywne przełamywanie specyficznych granic cielesności<sup>637</sup>. Cyfryzacja i techno-standaryzacja ciała propagowana przez transhumanistów wytwarza również konieczność dostosowania go do społecznie akceptowanego wzorca, co rodzi niebezpieczeństwo napiętnowania ciał nieposzerzonych i ich wykluczenie. Zdominowani w ten sposób uczestniczą we własnej opresji, gdyż dają przyzwolenie na narzucane im granice cielesne i dobrowolnie poddają się osądowi. To skrajnie rozwinięty system technicznego utylitaryzmu, cechujący się pragmatyzmem i efektywnością oraz zwiększaniem wydajności, za pomocą nowych wynalazków technicznych. Warto przypomnieć, że dla amerykańskiego kulturoznawcy, Neila Postmana, technopol oznaczał taką fazę rozwoju cywilizacyjnego, w której technika przejmuje dominację nad kulturą, sama stając się kulturą<sup>638</sup>. Pseudoindywidualizacja to proces maskujący standaryzację, dający użytkownikowi mediów, modyfikującemu swój wizerunek, poczucie wyjątkowości i wolności. Proces ten polega na wzbudzeniu iluzji jakoby treści i obrazy przez niego wytwarzane odpowiadały jego kulturalnym preferencjom. W rzeczywistości odbiorca wybiera tylko z zamkniętego zbioru elementów, oferowanego przez dysponentów platform cyfrowych, którego elementy standaryzują cielesne modyfikacje – odmładzają i upiększają. Jak stwierdził George Ritzer, konsumenci zaczęli „(...) odgrywać w kapitalizmie zbyt poważną rolę, by można im było pozwolić na podejmowanie samodzielnych decyzji”<sup>639</sup>.

---

<sup>636</sup> Jerzy Jarzębski jest przekonany, że to dzięki masce możemy zbliżyć się do zagadki egzystencjalnej niestabilności bytów, z których składa się projektowana przez pisarzy rzeczywistość. W odniesieniu do prozy Bruno Schulza zauważa, że: przedmioty w zasadzie nie „zменяją się”, ale „okazują się być czym innym”, odsłaniają jakby zwielokrotnione możliwości wcielenia. Transformacja dokonuje się łagodnie, niejako w sposób oczywisty; ani pierwsza, ani druga z form-masek nie podlega zakwestionowaniu., por. J. Jarzębski, *Sen o „złotym wieku”*, [w:] „Teksty”, nr 2/1973, s. 111.

<sup>637</sup> Z. Bauman., *Survival as a social construct*, [w:] „Theory, Culture and Society”, nr 1, s. 18.

<sup>638</sup> N. Postman., *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, tłum. A. Tanatalska-Dulęba, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2004, s. 68.

<sup>639</sup> G. Ritzer., *Magiczny świat konsumpcji*, przeł. L. Stawowy, Wydawnictwo Literackie MUZA, Warszawa 2004, s. 64.

## 2.2. Ciało obudowane i kwantyfikowane: technologia noszona (wearebles technology)

„Noszę już na sobie Jutro. Płaszcz Przyszłości”<sup>640</sup>  
Ewa Lipska

„Być otoczonym ciałami (...) spacerować między nimi, dotykać ich (...), o więcej nie proszę” – tak Walt Whitman „wyśpiewywał” ciało<sup>641</sup>. Czarno-biały, francuski film *Telewizja: Oko przyszłości (Télévision: Oeil de Demain)* przedstawia serię zdarzeń, jakie przytrafiają się spacerowiczom nieustannie wpatrzonym w małe przenośne ekrany. Reżyser J. K. Raymond-Millet już w 1947 roku przewidział, że wraz z miniaturyzacją i rozpowszechnieniem urządzeń telekomunikacyjnych, technologia zacznie wypierać ciało, które w środowisku intensywnie przesyconym informacją, stanie się zbędne. Współcześnie doświadczamy zacieśniającego się związku z obiektami technicznymi – miniaturyzacja i dostęp do sieci technologii informatycznych (mobilność) sprawiły, że artefakty technologiczne stały się nieodłączną częścią codziennego życia człowieka Zachodu, zmuszanego do nabywania szeregu kompetencji w obszarze obsługi narzędzi, służących do pracy i ekspresji społeczno-kulturowej. Elementem codziennego doświadczenia w drugiej dekadzie XXI wieku stało się wdrażanie człowieka w rozbudowany system techniczny i kontakt z maszynami obliczeniowymi: urządzeniami pomiarowymi, statystycznymi, logistycznymi, monitorującymi, naukometrycznymi, mającymi wspierać nawiązywanie relacji aplikacjami randkowymi czy programami, służącymi do kwantyfikowania siebie<sup>642</sup>. Zauważmy, że zgodnie z transhumanistyczną koncepcją, *homo sapiens* ma się stopniowo denaturalizować, pozbywać biologicznej zawodnej struktury i zastępować ją technologicznymi protezami, aby działały bardziej efektywnie. Jedną z kluczowych idei omawianego ruchu jest chęć uzyskania nadzwyczajnych zdolności fizycznych i intelektualnych, co według nich będzie miało pozytywny wpływ zarówno na jednostkę, jak i społeczeństwo. Projekt ten jest realizowany w ramach koncepcji wzmocnienia poznawczego (ang. *cognitive enhancement*) – działań mających na celu usprawnienie i rozszerzenie podstawowych

---

<sup>640</sup> E. Lipska, *Teraz*, [w:] tejże, *Droga pani Schubert...*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2012, s. 8.

<sup>641</sup> W. Whitman, *Wyśpiewuję ciało elektryczne*, cyt. za: J. Dukaj, *Trzecia Wojna Światowa Ciała z Umysłem*, [w:] „Miesięcznik ZNAK”, nr (9)/2013, <https://www miesiecznik.znak.com.pl/7002013jacek-dukajtrzecia-wojna-swiatowa-ciala-z-umyslem/> [dostęp: 1.09.2022]

<sup>642</sup> Określenie „system techniczny” wprowadził Bertrand Gille w monumentalnej *Historii techniki (Histoire des techniques)*. W ujęciu Gille’a system techniczny to spójna i historycznie zmienna całość, składająca się ze współzależnych struktur, zob. B. Gille, *Histoire des Techniques*, Gallimard, Paris 1978

zdolności umysłu poprzez poprawę i uzupełnienie systemów poznawczych. Obejmuje to usprawnienie inteligencji, poprawienie uwagi, wzmocnienie kreatywności, ulepszenie pamięci i rozszerzenie spektrum percepcji.

Sprzężenie ludzkiej biologii i technologii przyjmuje współcześnie wersję „naskórkową”, w postaci technologicznych gadżetów, zakładanych na ciało i określanych zbiorczą nazwą „technologie ubieralne” lub „technologia noszona” (*wearable technology*). Te „urządzenia cyborgiczne” są przedmiotami, które zostają przyswojone przez ludzkie ciało (np. opaski do pomiaru aktywności fizycznych, smartfony, opaski biometryczne czy inteligentne zegarki, słuchawki, pierścionki)<sup>643</sup>.



Il. 5. Technologia noszona Ōura

Powszechny dostęp do urządzeń mierzących sygnały płynące z ciała, stał się podstawą trendu, określanego jako „policzalne ja” (*Quantified Self*) – tj. ruchu społecznego, propagującego wykorzystywanie innowacji monitorujących parametry ciała w celu optymalizacji stanu zdrowia<sup>644</sup>. Jego przedstawiciele promują zbieranie i archiwizację danych biometrycznych w celu udoskonalenia możliwości ciała. Interfejsy

---

<sup>643</sup> Przykładowo *Oura Ring* to tytanowy pierścień z wbudowaną elektroniką i czujnikami śledzącymi tętno, częstość oddechów użytkownika, temperaturę, wzorce snu itd. Zob: <https://ouraring.com/product/heritage-silver> [dostęp: 4.5.2022]

<sup>644</sup> Ruch *Quantified Self*, <https://quantifiedself.com> [dostęp: 02.02.2022]

W 2007 roku Kevin Kelly i Gary Wolf - redaktorzy magazynu „Wired” – utworzyli bloga o nazwie *Quantified Self* i rozpoczęli organizację nieformalnych spotkań. Z czasem ruch ten sformalizował się, szerząc ideę technologii *wearable*, które będą informowały nas, co dzieje się wewnątrz i na zewnątrz naszych ciał.

użytkownika<sup>645</sup>, mierzące i komunikujące stan organizmu, stają się „protetycznym przedmiotem pożądania” zwolenników praktykowanego transhumanizmu<sup>646</sup>. Nadrzędnym celem *self-trackingu* jest zarządzanie codziennymi czynnościami i zwiększanie osobistej produktywności oraz efektywności, co oferują aplikacje takie jak *Remente*, *Todoist* czy *Habitica*<sup>647</sup>.



EMOTIV | EPOC<sup>x</sup>

The award-winning 14-Channel Mobile  
Brainwear® Reimagined.

#### II.6. Technologia noszona EPOC

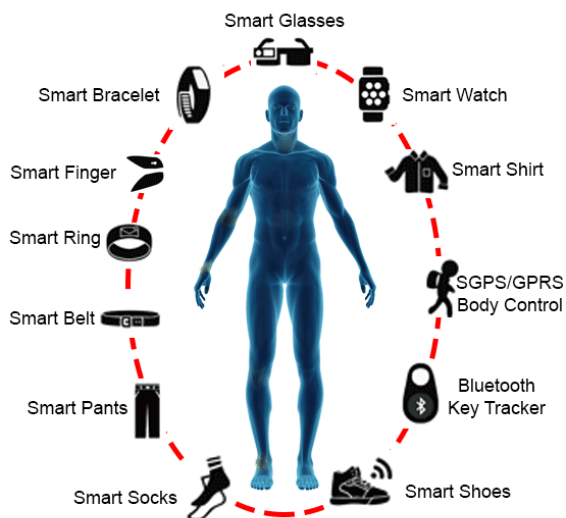
Wprowadzenie technologii noszonej opiera się na założeniu, że istnieje związek między dobrostanem a aktywnością fizyczną, którą usprawnią świadomie zaprojektowane, wspierające ciało, systemy. Urządzenia antycypują potrzeby, odczytują nawyki i ruchy, stając się rozszerzeniem człowieka, cechującego się umiejętnością zestawiania się z tym, co techniczne. *Quantified self* jest praktyką mierzenia swojego zachowania, wskaźników biologicznych, nastroju czy położenia geograficznego, w celu optymalizacji życia w różnych jego aspektach, np. w celu chęci podniesienia swojego ilorazu inteligencji, optymalnego snu, przedłużania życia i zachowania zdrowia, czy śledzenia swoich

<sup>645</sup> Interfejs użytkownika, UI (od ang. *user interface*), to przestrzeń, w której następuje interakcja człowieka z maszyną np. ekran urządzenia. Celem tej interakcji jest umożliwienie skutecznego operowania i kontroli nad maszyną przez człowieka, podczas gdy maszyna dostarcza zwrotnych informacji, ułatwiając operatorowi podejmowanie decyzji.

<sup>646</sup> Japońska firma *Neurowear* stworzyła narzędzie komunikacji, wzmacniające naturalne możliwości ciała. Sztuczne uszy (*Necomimi*) reagują odpowiednim ruchem lub położeniem na podstawie fal mózgowych użytkownika., <https://necomimi.shop/en> [dostęp: 05.06.2022]

<sup>647</sup> Na stronie oferującej aplikację czytamy, że *Habitica* to gra komputerowa, „która pomaga ulepszyć swoje nawyki. Gamifikuje życie, przedstawiając wszystkie zadania (pozytywne nawyki, codzienne obowiązki i sprawy do załatwienia) jako małe potwory, które musisz pokonać. Jeśli popełnisz błąd w życiu, rozwój twojej postaci zacznie się cofać. Wpisz swoje nawyki, swoje codzienne cele, swoją listę rzeczy do zrobienia i stwórz własnego awatara”, <https://habitica.com/static/features> [dostęp: 05.06.2022]

preferencji. Do systemów optymalizacyjnych, analizujących codzienne zachowania, monitorujących aktywność sportową i motywujących do rozpoczęcia odpowiedniej diety lub regulacji snu należą: *Endomondo*, *Health* (Apple), *Runkeeper*, *Google Fit*<sup>648</sup>, *MyFitnessPal*, *Fitbit*, *SleepBot*, *Sleep Better*<sup>649</sup> oraz systemy, tj. *Empatica* czy *Neurosky* wykorzystywane do wzmacniania uwagi i badające stan odprężenia użytkownika<sup>650</sup>.



## Il.7. Przykłady technologii noszonej

<sup>648</sup> Są to aplikacje na smartfony mierzące dystans (odległość), czas treningu, spalone kalorie, puls. Pozwalają analizować przebyte trasy tak by poprawiać swoje możliwości, wbudowane systemy informują, jak przebiega trening. Programy te również mówią, w jaki sposób dobierać prawidłową dietę i nawadniać organizm. Podłączony pulsometr również pozwala śledzić stan zdrowia. *Endomondo* np. umożliwi mierzenie, m.in. przebytego dystansu (dzięki analizie sygnałów z odbiornika GPS), czasu, średniej prędkości, tempa, spalonych kalorii, potrzebnego nawodnienia po treningu, a w rozbudowanej wersji, wraz z odpowiednią opaską wearable, pozwala mierzyć tętno w trakcie treningu. Każdy trening (na zewnątrz) jest udokumentowany trasą, najlepszymi odcinkami i porównywany z wcześniejszymi treningami. Można więc porównywać trasy, czasy treningów, czy w jakim czasie przebyło się dany odcinek. Zaawansowane statystyki pozwalają zobaczyć, jak długi i jaki był łączny dystans treningów w przedziałach tygodniowych, miesięcznych i rocznych.

<sup>649</sup> *Fitbit Aria scale*, *Withings body scale* to aplikacje i urządzenia monitorujące dietę: spożywane produkty, kalorie, alergeny, waga ciała, pomiar tkanki tłuszczowej. Aplikacja ustala plan żywienia oraz sugeruje posiłki, które powinny być spożyte. Funkcje powiadomienia informują o odpowiedniej porze spożycia. *WakeMate*, *Zeo* to aplikacje i urządzenia monitorujące sen: długość snu, czas snu, fazy snu i określające jakość snu. Informują o najlepszych godzinach na sen, badają jakość snu w określonym przedziale, posiadają funkcje budzenia – tak, by zapewnić efektywne właściwości snu (np. mniejsze odczuwanie zmęczenia w ciągu dnia). Zob: <https://www.fitbit.com/global/us/products/scales/aria-air>, [dostęp: 01.09.2022]

<sup>650</sup> Systemy wykorzystywane do badania napięcia emocjonalnego, takie jak *EMOTIV* czy *Neurosky*, to mobilne opaski na głowę, mierzące aktywność fal mózgowych (wykorzystujące EEG) i monitorujące poziom relaksacji czy skupienia. Systemy mogą być również wykorzystywane do komunikacji mózgo-computer. *Empatica*, *XOX Sensory Wristband*, *Feel Wristband* to mobilne opaski na dłoń, mierzące nastrój: tętno, odprężenia/stresu, temperaturę, reakcje skórno-galwaniczną. Monitorują poziom emocji związanych ze stresem, jak tych sprzyjających odprężeniu, gdzie optymalizacji ulega pomoc w ustalaniu wewnętrznego nastroju. Zob: *Neurosky* <http://neurosky.com>, [dostęp: 01.09.2022]; *EMOTIV* <https://www.emotiv.com>, [dostęp: 01.09.2022]



Praktyka technologicznego samo-śledzenia, w celu samopoznania (*self-tracking*) przez opomiarowanie różnych aspektów życia, rozpoczyna według transhumanistów proces „doskonalenia” samego siebie. Powstanie nieinwazyjnych technologii informatycznych i integracja/interakcja człowiek-komputer jest związana z oddelegowaniem części funkcji umysłowych na maszyny, np. komputery służące do rozwiązywania zadań obliczeniowych i pełniące rolę zewnętrznych rozszerzeń pamięci, dzięki składowaniu danych. Szereg technologii, zwłaszcza tych mobilnych i zminiaturyzowanych, po zespoleniu z ciałem, pozwala na zwiększenie i rozszerzenie procesów poznawczych – szkła kontaktowe, aparaty słuchowe, rozruszniki serca, bioniczne protezy usprawniają nasze władze zmysłowe, stając się integralną częścią ludzkiego organizmu. Prócz aplikacji do monitorowania aktywności fizycznej i fizjologicznej firmy oferują aplikacje do kompensowania cielesnych deficytów<sup>651</sup>. Użycie sensorów multimodalnych (akcelerometrów, lokalizatorów GPS, czujników zbliżeniowych NFC), wchodzących w skład zminiaturyzowanych urządzeń przenośnych, pozwala na dostarczenie bogatych danych o otoczeniu człowieka. Niejednokrotnie są to dane z „elektronicznych zmysłów”, które nie mają swojego odpowiednika w zmysłach ludzkich. Modele wiedzy kontekstowej pozwalają na zawężenie zakresu informacji niezbędnych do analizy i wybranie tych danych, które są istotne w danej sytuacji dla konkretnego człowieka.

W tym miejscu przypomnieć wypada, że źródłem przełamania naturalistycznego paradygmatu, podkreślającego nadrzędną rolę biologicznego wymiaru ciała w antropologii, jest dorobek Marcela Maussa, Michela Foucaulta, Norberta Eliasa, Mary Douglas i Ervinga Goffmana. Proponują oni konstruktywistyczną koncepcję ciała, która koncentruje się na społecznym aspekcie cielesności człowieka ukazując ją jako kształtowaną, ograniczaną, a nawet wynalezioną przez społeczeństwo. W interpretacji Marcela Maussa kluczową rolę w posługiwaniu się ciałem, odgrywa wychowanie jednostki, które jest równoznaczne z naśladownictwem. Wedle francuskiego socjologa

---

<sup>651</sup> Projekt Davida Eaglemana z laboratorium w Huston opiera się na substytucji sensorycznej. Kamizelka VEST (*Versatile Extra-Sensory Transducer*) umożliwia odbieranie bodźców słuchowych przez niesłyszących. Jest to możliwe dzięki zmianie sensorycznej, która polega na przekonwertowaniu dźwięków, pochodzących z otoczenia, na systemy wibracyjne, umieszczone w kamizelce. Poprzez konwertowanie dźwięki zapisywane są w postaci map wibracyjnych, a w rezultacie odczuwane przez użytkownika jako wibracje w kamizelce. Dynamiczne wzorce wibracji stanowią język, którego użytkownik uczy się, nosząc kamizelkę. Autorzy projektu podkreślają, że VEST jest sposobem pomocy osobom niesłyszącym, który z jednej strony zwiększa ich potencjał i daje szansę na lepsze radzenie sobie w otaczającym środowisku, a z drugiej zapewnia komfort i wygodę., Zob: VEST <https://eagleman.com/science/sensory-substitution/> [dostęp: 01.09.2022]

„mamy do czynienia z technikami i dziełem zbiorowego i indywidualnego rozumu praktycznego, a nie, jak się zazwyczaj sądzi, z duszą i jej zdolnościami naśladowczymi”<sup>652</sup>. To dzięki niemu „nawet czyn wyłącznie biologiczny, dotyczący własnego ciała, narzuca się z zewnątrz, z góry. Zespół ruchów składających się na owe działania jednostka przejmuje z czynu wykonywanego przed jej oczami, albo przez nią razem z innymi osobami”<sup>653</sup>.

Michael Foucault, zainteresowany ciałem jako produktem konstruujących go dyskursów, analizuje konsekwencje, jakie wywierają na somę nauka i technologie dyscyplinujące. Mariaż wiedzy i władzy oraz przemoc, wywierana na ciełe w celu modyfikacji zachowań, była przedmiotem wczesnych prac francuskiego myśliciela, w których podkreślał, że prócz fizjologii ciałem rządzą historyczne stosunki władzy, produkującej techniki zarządzania, pozwalające na jego kształtowanie i zwiększanie użyteczności. Autor poleca przemyśleć kluczową rolę, jaką spełnia ciało w filozofii polityki i jak odciska się na nim władza społeczna. Wskazuje, że można utrwaląc ideologię dominacji poprzez kodowanie jej w somatycznych normach, które jako nawyki cielesne nie są zwykle dostrzegane i wymykają się świadomości krytycznej. Relacja pomiędzy sobą a innym, czyli relacja władzy, aby była skuteczna, musi być uzupełniona przez inną relację, jaką jednostka zawiązuje sama ze sobą. Prawda jest przede wszystkim systemem zobowiązań – podmiot musi najpierw dokonać na sobie pewnych koniecznych przekształceń. W wykładach z lat 1979-1980 uczony stawia sobie za cel wypracowanie pojęcia rządzenia ludźmi za pomocą prawdy. Aleturgia (gr. *alethourges*, czyli „mówiący prawdę”) to według badacza: zespół możliwych procedur, za pomocą których wydobywamy na światło dzienne to, co – w opozycji do fałszu; tego, co ukryte – uznajemy za prawdę. Reżimem prawdy Foucault nazywa to, co zmusza jednostki do aktów prawdy, definiuje, określa formę owych aktów, wyznacza dla nich takie, a nie inne warunki zaistnienia oraz determinuje ich efekty. Francuski filozof ma na myśli konkretne procedury: mogą nimi być oczyszczenie, post, wstrzemięźliwość, podejmowanie ryzyka, wystawianie się na próby czy prowadzenie życia na widoku. Aby uzyskać dostęp do prawdy, podmiot musi się przekształcić, przemienić, przemieścić, stać się przedsiębiorcą samego siebie. Reżimy „troski o siebie” wymagają od ludzi przyjęcia, że ciało jest

---

<sup>652</sup> M. Mauss., *Sposoby posługiwania się ciałem*, [w:] G. Godlewski, L. Kolankiewicz, A. Mencwel, P. Rodal, *Antropologia kultury. Zagadnienia i wybór teksów*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2005, s. 203.

<sup>653</sup> M. Mauss., *Socjologia i antropologia*, Wydawnictwo KR, Warszawa 2001, s. 201.

projektem, którego wewnątrz i zewnątrz może być monitorowane, pielęgnowania i utrzymywane w dobrej kondycji<sup>654</sup>. Tak jak opresyjne stosunki władzy mogą być podtrzymywane w ciałach, tak mogą im stawić czoła alternatywne praktyki cielesne. W efekcie totalnych działań technowładzy, ciało zostaje obłązione, wymuszona zostaje jego „destrukcja”, a następnie rekonstrukcja zgodna z dyskursem władzy. Analizowana przez francuskiego filozofa władza dyscyplinarna to wszystkie procedury, zapewniające: „przestrzenną dystrybucję jednostkowych ciał (ich rozdzielanie, ich uporządkowanie, uszeregowanie i ustawienie w taki sposób, by można je było nadzorować) i organizację wokół tych jednostkowych ciał całego pola widoczności”<sup>655</sup>. Celem tak rozumianej władzy jest zdefiniowanie, sklasyfikowanie i umieszczenie ciała w określonym porządku społecznego dyskursu i hierarchicznych struktur, czyli „ciałotwórczość”. Wszelkie zabiegi służą w tym układzie implementacji norm, interioryzacji zasad społecznego porządku, czego formacja wiedza-władza strzeże zewnętrznym, fizycznym przymusem.

Dla Foucaulta każdy dyskurs jest systemem władzy, oznaczającym narzucenie ludziom jakiejś definicji prawdy i fałszu, dobra i zła, normalności i patologii, a więc i ujarzmienie tych, którzy granicy między nimi chcieliby przeprowadzić w jakiś inny sposób<sup>656</sup>. Zdaniem myśliciela „ciało zanurzone jest bezpośrednio w sferze polityki, stosunki władzy wpływają na nie wprost: blokują je, naznaczają i urabiają, torturują, zmuszają do rozmaitych prac, różnych obrzędów, domagają się odeń znaków”<sup>657</sup>. Ciało ujarzmia się dla potrzeb władzy i ekonomii. Ich wzajemne relacje powodują włączanie w system ujarzmienia, blokowanie ciała, czyli manipulowanie nim w celu wykorzystania jako siły roboczej. Ujarzmiania dokonać można za pomocą środków przemocy i ideologii, ale też za pomocą wiedzy o ciele, o jego funkcjonowaniu i przez panowanie nad jego siłami – są to elementy „technologii politycznej ciała”<sup>658</sup>. Francuski filozof

---

<sup>654</sup> M. Foucault., *Etyka troski o siebie jako praktyka wolności*, [w:] tenże, *Kim pan jest, profesorze Foucault? Debaty, rozmowy, polemiki*, tłum. K. M. Jaksender, Kraków 2013, s. 229.

<sup>655</sup> M. Foucault., *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, Wydanie I. tłum. T. Komendant, Aletheia, Warszawa 1993, s. 239.

<sup>656</sup> J. Szacki., *Historia myśli socjologicznej. Wydanie nowe*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2007, s. 907.

<sup>657</sup> M. Foucault., *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, Wydanie I. tłum. T. Komendant, Aletheia, Warszawa 1993, s. 32.

<sup>658</sup> Chryścijaństwo opiera się na władzy pastoralnej, gdzie przewodnikiem jest jedna osoba „opiekun stada”, która rządzi wieloma przemieszczającymi się jednostkami. Przewodnik nie włada obszarem, ale ludźmi. Owa władza ma charakter dobroczynny, bo rządzący poświęca się dla ludu, a nie lud dla niego. Każda jednostka jest zobowiązana do realizacji określonego celu, bez możliwości wyboru. W chrześcijaństwie celem jest osiągnięcie zbawienia. Owo zobowiązanie wymusza na jednostce całkowite podporządkowanie i akceptację autorytetu oraz ustalonych przez niego praw, co gwarantuje mu władzę i kontrolę nad swymi ludźmi. Władza pastoralna ma jeszcze jedną zaletę dla rządzących – jednostka

analizuje w swoich pismach cztery typy technologii<sup>659</sup>. Są to odpowiednio: (1) technologie produkcji, które pozwalają na generowanie, przemianę oraz dystrybucję dóbr (krążenie dóbr i usług); (2) technologie systemów znakowych, które umożliwiają produkowanie, wymienianie i posługiwanie się znakami, symbolami, i innymi elementami znaczącymi (krążenie przekazów); (3) technologie władzy, które podporządkowują nasze zachowania określonym celom oraz strategiom dominacji, (4) wreszcie technologie własnego Ja, które zezwalają na wykonywanie określonej liczby operacji odnoszących się albo do ciała, albo do „jaźni”, w celu uzyskania stanu szczęścia, czystości, mądrości, doskonałości estetycznej, etycznej lub epistemologicznej. W pracy nad teorią stosunków władzy i technikami zarządzania w kontekście społecznym, Foucault oprócz techniki produkcji i systemów symbolicznych wyróżnił również tzw. „techniki siebie”, podkreślając, że technologia nie istnieje w próżni – jest wypadkową działania kultury, polityki i ekonomii.

Zachowania określane jako „technologia siebie” miały pozwalać jednostce na dążenie do samostanowienia przez szereg działań wobec ciała i duszy, poprzez myślenie, prowadzenie się, styl życia, które prowadzą do zmiany w odczuwaniu. Technologie siebie to narzędzia i praktyki, determinujące wybory użytkownika i nadające strukturę funkcjonowania w codzienności. Poczucie utożsamiania się z posiadanym narzędziem technologicznym jest sprzężeniem praktykowania „technologii siebie” z każdym wymiarem życia społecznego. Jestem przekonana, że transgresja ku cielesności cyborgicznej rozpoczyna się od połączenia ciała z obiektem technicznym, sprzężenia ludzkiego korpusu z urządzeniem pomiarowym. Zauważmy, że ponowoczesność zwróciła się od ciała produktywnego ku ciału doświadczającemu – zbieraczowi wrażeń mającemu obowiązek permanentnego samodzielnego „kształtowania siebie”<sup>660</sup>. Technologie „ubieralnego cyborga” pozwalają analizować wielowymiarowe relacje między człowiekiem a przedmiotem. Gadżet staje się dominującym rodzajem rzeczy, będącej jednocześnie konieczną przesłanką urzeczywistnienia człowieka. Ta

---

zobowiązana jest do mówienia wszystkiego, co umożliwi przewodnikowi poznanie jej (mowa o spowiedzi), a także tworzenie prawdy dla potrzeb władania. Władza chrześcijańska opiera się na kontroli jednostek przez ich seksualność, której należy się wystrzegać, gdyż ciało uważane jest za coś szkodliwego, ale nie w takim stopniu, by odrzucać wszystko, co z nim związane., zob. M. Foucault, *Seksualność i władza*, [w:] tegoż, *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism.*, tłum. D. Leszczyński, L. Rasiński, Warszawa – Wrocław 2000, s. 201-218.

<sup>659</sup> M. Foucault., *Techniki siebie*, tłum. D. Leszczyński, L. Rasiński, [w:] M. Foucault, *Filozofia, historia, polityka*, Warszawa 2000, s. 5-6; M. Foucault, *Sobą pisanie*, tłum. M. P. Markowski, [w:] M. Foucault, *Powiedziane, napisane. Szaleństwo i literatura*, Warszawa 1999

<sup>660</sup> Z. Bauman., *Ponowoczesne przygody ciała*, [w:] *Ciało i przemoc w obliczu ponowoczesności*, Toruń 1995, s.70.

transhumanistyczna z ducha idea ulepszania niedoskonałej natury promuje poznawczą i biologiczną transgresję – metody samoobserwacji w celu modyfikacji aktywności, osobisty eksperyment, w którym użytkownik jest osobą badaną, poddaną szkoleniu przez technologię<sup>661</sup>. Optymalizacja w tych systemach wiąże się z wykryciem w naszym zachowaniu różnych korelacji, anomalii czy wysokiej częstotliwości. Według transhumanistów wcielenie w życie idei *quantified self* sprawia, że podejmowanie decyzji w związku z codziennym funkcjonowaniem ulega udoskonaleniu. Aplikacje monitorujące aktywności fizyczne, diety i ogólnie stan zdrowia wpisują się również w koncepcję tzw. *healthismu*, ujmującą zdrowie jako wartość nadrzędną, będącą moralnym zobowiązaniem jednostek. Jednocześnie wątek fabularny w aplikacjach tj. *Habitica* sprzyja uzależnieniu użytkownika od aplikacji a elementy grywalizacji każą traktować życie codzienne jako grę fabularną, w której trzeba sprostać kolejnym misjom.

Tożsamość sygnalizuje bliskie sobie wartości poprzez narzędzia technologiczne, dlatego uchwycenie semantyki narzędzia wydaje się być kluczowe. Zauważmy, że użytkownicy za pomocą „gadżetów kwantyfikacyjnych” (obliczających ilość spożytych kalorii, pokonanych kilometrów, podniesionych ciężarów) afirmują rezultaty swoich aktywności w sieciach społecznościowych. Laptop, smartfon czy konkretna aplikacja, przestają być autonomicznym, instrumentalnym bytem – stają się narzędziem interpretacji własnego zachowania. W ciele obecne są wszystkie poziomy naszego bycia: doświadczenia z przeszłości, oczekiwania dotyczące przyszłości, skrypty i plany, odczucia proprioceptywne. Ubieralne, inteligentne narzędzia (w postaci zegarków, które liczą kroki i spalone kalorie, opasek wyposażonych w pulsoksymetr, który bada tętno i natlenienie krwi) wyposażone są w sztuczną inteligencję pełniącą rolę personalnego trenera. Użytkownik, wyposażony w technologiczne artefakty i urządzenia mobilne, współtworzy system hybrydowy wraz z sensorami, umożliwiającymi pomiar funkcji fizjologicznych i poziomu aktywności, a jego dane biometryczne współtworzą jego spersonalizowany plan życiowych aktywności. Skutecznym środkiem do przeistoczenia jest zakorzeniona w ciele uwaga, połączenie obserwacji, wyboru i działania. Uwaga stanowi podstawowe narzędzie wyboru, jest procesem ciągłej (przede wszystkim nieświadomej) selekcji dopływających do układu nerwowego informacji. W każdym

---

<sup>661</sup> Jednym z pionierów ruchu jest Chris Dancy bardzo dokładnie monitorujący stan swojego organizmu. Feedback haptyczny, zapewniany dzięki sygnałom wysyłanym przez urządzenie, określa jako swoją pasję., zob: <https://www.chrisdancy.com/data-press/2017/1/17/self-tracking-and-the-quantified-man> [dostęp: 03.05.2022]

momencie do ciała dociera bowiem nieprzerwany nurt wrażeń, który zostaje przetworzony, oceniony, wybrany, zorganizowany, skoordynowany i włączony do całościowego działania systemu<sup>662</sup>. Współczesne eksperymenty neurobiologiczne potwierdzają, że ciało odpowiada na każdą transformację uwagi<sup>663</sup>. Przemieszczenie uwagi wyzwala niepowtarzalne wrażenia, unikatowe jakości ruchowe czy zaskakujące myśli. Techniki somatyczne przekształcają nasze ciała i postrzegany przez nas świat<sup>664</sup>. Jednocześnie władza jest „w nas”, zainstalowana w naszym „ja” jako rodzaj uwewnętrznionego nadzoru społecznego. Michael Foucault widział w połączeniu technologii dyscypliny i biopolityki metodę na przejęcie władzy nie tylko nad jednostką, lecz nad całą populacją: „nadmiar biowładzy pojawia się, kiedy człowiekowi zostaje dana techniczna i polityczna możliwość zwielokrotnienia życia”<sup>665</sup>.

Myślę, że we współczesnej kulturze posługiwanie się zaawansowanymi urządzeniami technicznymi świadczy o statusie społecznym (uprzywilejowanych technologicznie lub wykluczonych), organizuje masową wyobraźnię, będąc przejawem stylu życia wpływającego na ciało<sup>666</sup>. U Ervinga Goffmana czytamy, że wygląd ma charakter normatywny, a jednostka, choć może przerwać mówienie, to nie może zaprzestać komunikowania za pośrednictwem ciała<sup>667</sup>. Przyszłym wyznacznikiem statusu może się stać nie tylko zdrowe, atrakcyjne i zadbane ciało, lecz także stopień technicyzowania cielesności. Warto uzupełnić to myślą Bryana Turnera, który zwraca uwagę, że naznaczanie ciała (tatuaż, piercing, skaryfikacja) od starożytności było sposobem na wyznaczenie statusu i pozycji w społecznej hierarchii, a zarazem komunikatem możliwym do odczytania przez wszystkich członków społeczności, ponieważ wyrastało ze zbiorowych znaczeń, podzielanych przez członków danej kultury<sup>668</sup>.

---

<sup>662</sup> D. N. Stern., *The present moment in psychotherapy and everyday life*, W. W. Norton & Company, New York 2004, s. 55.

<sup>663</sup> B. Waldenfels., *Phenomenology of the alien. Basic Concepts*, Northwestern University Press, Evanston 2011, s. 59.

<sup>664</sup> M. Feldenkrais., *Świadomość poprzez ruch*, Virgo, Warszawa 2010, s. 47 - 48.

<sup>665</sup> M. Foucault., *Trzeba bronić społeczeństwa. Wykłady w Collège de France*, 1976, tłum. M. Kowalska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1998, s. 259-251.

<sup>666</sup> A. Giddens., *Nowoczesność i tożsamość*, tłum. A. Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s.140

<sup>667</sup> E. Goffman., *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Aletheia, Warszawa 2000

<sup>668</sup> B. Turner., *An outline of a general sociology of the body*, [w:] B.S.Turner (red.) *The Blackwell Companion to Social Theory*, wyd. 2, Blackwell, Oxford 1999, s. 39 - 41.

Norbert Elias zauważa natomiast, że proces cywilizowania ciała następuje w kontekście zmiany podstawowych lęków egzystencjalnych, z którymi mierzą się ludzie oraz dominujących trybów kontroli społecznej, charakterystycznych dla określonych społeczeństw<sup>669</sup>. W trwałych dyspozycjach i cielesnej *hexis*, rozumianej jako wpisanie w ciało różnicy pozycji społecznej, dochodzi do uzgodnienia „biologii” i „istoty głębszej”, określanej jako „prawdziwa natura”. Według badacza rozwój ciała cywilizowanego wiąże się ze stopniową jego socjalizacją i racjonalizacją. Ciało jest postrzegane i zarządzane jako coraz bardziej społeczne i szereg jego funkcji definiuje się w opozycji do biologicznej, naturalnej sfery życia. Racjonalizacja ciała związana jest także z jego stopniowym różnicowaniem: przestaje być ono widziane jako całość – jawi się jako podatny na kontrolę i dyscyplinowanie konglomerat poszczególnych części. Norbert Elias podkreśla, że u podstaw przemian obyczajowych dostrzec można próbę zdefiniowania przez ludzi własnego ucieleśnienia w opozycji do wszystkiego, co odczuwane jest jako zwierzęce lub naturalne. Coraz silniejsza jest tendencja do definiowania się w opozycji do biologii, a to, co przypomina o potrzebach naturalnych, często bywa wypierane. Potrzeby naturalne w procesie socjalizacji ciała są społecznie zarządzane i organizowane, dzięki powstaniu aparatu technicznego, który ludzką fizjologię przenosi w kulisy. Separacja od natury pomaga dostarczyć podstaw rozróżniania jednostek według wartości ciała.

Wspomniałam już, że ciało jako nośnik symbolicznych znaczeń znajduje się również w centrum teorii reprodukcji społecznej Pierre’a Bourdieu<sup>670</sup>. Zarządzanie nim jest kluczowe dla nabywania statusu społecznego i dystynkcji oraz niezbędne w procesie akumulowania rozmaitych zasobów. Ciała, wedle autora, są nieukończonymi bytami, które formowane są przez swój udział w życiu społecznym i zostają naznaczone markerami klasowym. W przeciwieństwie do społeczeństw tradycyjnych, gdzie władza

---

<sup>669</sup> Autor zauważa, że począwszy od renesansu rozpoczął się trend w kierunku kontrolowania emocji i zarządzania ciałem, umiejętności sterowania wrażeniami, nadzwyczajnego wycucia na status i znaczenie. Rywalizacja statusowa na dworze zaszczerpiła w jednostkach reprodukcje zachowań dystynkcyjnych – aby utrzymać pozycję należy podporządkować swój wygląd i gesty zmieniającym się normom społeczeństwa, w którym coraz większy nacisk kładziony jest na różnice - dystynkcje jego członków. Wskutek tego normy zarządzania ciałem zostają zinternalizowane zamiast być narzucone z zewnątrz, pod groźbą sankcji. Dążenie do dystynkcji stanowiło zatem główną siłę napędową, stojącą za internalizacją kodeksu zachowań i wzrostem uwagi poświęconej monitorowaniu i kontrolowaniu ciała. Sądzę, że dążenie do dystynkcji jest również główną siłą napędową manipulowania wrażeniami we współczesnym społeczeństwie. Istotne w tym kontekście wydają się rozważania Eliasa, dotyczące braku rozdźwięku między życiem publicznym a prywatnym w społeczeństwie dworskim, co sprawiło że ciało wystawione na widok publiczny wymaga nieustannej obserwacji i kontroli., zob. N. Elias., *Przemiany obyczajów w cywilizacji Zachodu*, tłum. T. Zabłudowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1980

<sup>670</sup> P. Bourdieu., *Męska dominacja*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2004, s. 80.

była sprawowana w bezpośredni sposób, nowoczesne ciało odgrywa w procesie jej sprawowania i reprodukcji nierówności społecznych o wiele bardziej złożoną rolę, choć nadal nosi znamiona klasowe na skutek działania trzech głównych czynników: położenia społecznego jednostki, kształtowania jej habitusu i rozwoju gustu. Położenie społeczne odnosi się do materialnych warunków egzystencji, które wpływają na rozwój ciała i można je mierzyć jego dystansem wobec konieczności, potrzebami finansowymi, kulturowym i społecznym. Habitus natomiast jest społecznie wytworzonym systemem struktur poznawczych i motywacyjnych, które dostarczają jednostce klasowych, z góry ukształtowanych sposobów percepcji oraz oceny znanych i nowych sytuacji, „zaszczepiając” obraz świata.

W kontekście „technologii ubieralnych” istotne wydaje mi się umiejscowienie habitusu w ciele, widoczne w automatycznych gestach, technikach cielesnych, takich jak charakterystyczny sposób chodzenia, siadania czy mówienia. Ciało kształtuje również gust, odnoszący się do procesów, przez które jednostki przejmują określony styl życia jako własny, który, jak wskazuje autor, jest kulturą przekształconą w naturę, czyli „kulturą ucieleśnioną”. Produkcja dystynktywnych form ciała jest więc skutkiem tego, że poszczególne klasy społeczne odmiennie kształtują rozpoznawalne typy nastawienia do swojego ucieleśnienia. Rozwijają się w kontekście relacji połączonych: jednostkowej pozycji społecznej, habitusu i gustu. Kwestią kluczową dla wartości różnych form kapitału fizycznego jest zdolność grup dominujących do definiowania swoich ciał i stylu życia jako nadrzędnych, będących metaforycznym ucieleśnieniem całej klasy. Proces ten związany jest z dążeniem do dystynkcji. Formy ciała stanowią jednocześnie przedmiot wartości wymiennej – klasy dominujące mają zwykle bardziej wartościowe okazje do konwersji kapitału cielesnego na inne zasoby. Symboliczna wartość ciał klasy wyższej może być konwertowana na kapitał społeczny i kulturowy dzięki demonstrowaniu unikalnych kompetencji. Cielesne zabiegi, polegające na integracji ciała z technologią, rozpatrywać można jako próbę wyrwania się z trajektorii przypisanych przez położenie społeczne, habitus i gust. Ciało jako nośnik znaczeń, nieukończone zjawisko, będące w ciągłym procesie stawania się, wkracza na kulturowe i społeczne rynki. Przez nadawanie wartości technologii budowany jest również prestiż poddany modyfikacjom i wyposażony w urządzenia techniczne „ciała cywilizowanego”<sup>671</sup>.

---

<sup>671</sup> P. Bourdieu., *Dystynkcje. Społeczna krytyka władzy sądzania*, tłum. P. Biłos, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2005



W kulturze nasyconej technologicznie coraz trudniej jest utrzymać obraz ciała jako danego i w marginalny sposób poddającego się ludzkiej ingerencji. Zwraca na to uwagę Anthony Giddens słusznie wskazujący, że późną nowoczesność charakteryzuje jakościowy wzrost kontroli technologicznej i zintensyfikowane zainteresowanie konsumpcją, dzięki której ciało staje się centralnym obiektem troski<sup>672</sup>. Osiągnięcia technologiczne i wiedza ekspercka dokonały inwazji na ciało, udostępniając szereg możliwości jego metamorfoz – pracowanie nad sylwetką w centrach sportowych, rekonstruowanie medycyną estetyczną. Dzięki coraz szerszej ofercie cielesnych modyfikacji granice ciała przesuwają się – z określonych biologicznie na wytwarzane społecznie, umożliwiając coraz większą emancypację od natury. Jak zauważa brytyjski socjolog, ciało zaczyna być traktowane jako ostatni przyczółek, na który jednostki mogą wywierać wpływ, stosując się do wybranych reżimów ciała jako elementu stylu życia i dostosowując się do programów zachowania, związanych z kultywowaniem określonych cech. Anthony Giddens twierdzi także, że nie sposób zrozumieć kształtowania się osobowości, abstrahując od rutynowych czynności życia codziennego, z którymi ma do czynienia ciało, a które tworzy i odtwarza podmiot. Rutynowość to zakorzenienie się w świadomości praktycznej aktorów ustalonych sposobów życia codziennego<sup>673</sup>.

Usytuowanie technologii noszonej w kontekście klasycznego studium Thorstein Veblena nakazuje zapytać, dlaczego jej entuzjaści poddają się „cyborgicznym eksperymentom”<sup>674</sup>. W „Teorii klasy próżniaczej” amerykański ekonomista i socjolog proponuje analizę sposobów spędzania wolnego czasu jako kryterium rozumienia struktury klasowej. Charakteryzując klasę ludzi, którzy swoją odrębność społeczną od XVII do XIX wieku wytwarzali poprzez ostentacyjną konsumpcję, wnioskuje, że ich stroje, zachowania, formy spędzania wolnego czasu oraz kupowane przedmioty były wyrazistymi komunikatami kierowanymi do reszty społeczeństwa, informującymi o bogactwie osiągniętym bez pracy, o nieproduktywnej aktywności i wyrafinowanym guście. Ostentacyjna konsumpcja, a nie sam majątek, odróżnia klasę próżniaczą od produkcyjnej. Trwonienie pieniędzy na przedmioty zbytku, spędzanie wolnego czasu na grach, wymagających znajomości skomplikowanych reguł i posiadania drogiego sprzętu,

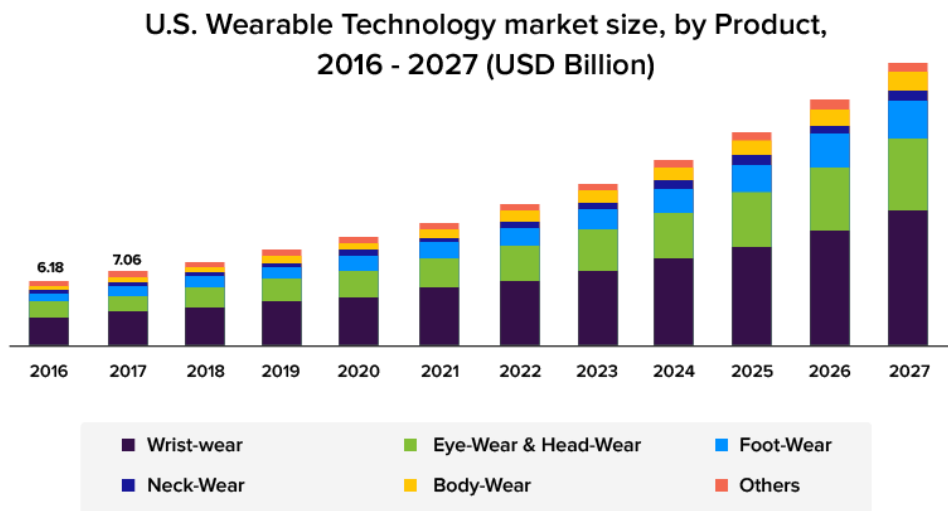
---

<sup>672</sup> A. Giddens., *Przemiany intymności: Seksualność, miłość i erotyzm we współczesnych społeczeństwach*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006

<sup>673</sup> A. Giddens., *Socjologia. Zwięzłe lecz krytyczne wprowadzenie*, tłum. J. Gilewicz, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 1998, s. 129.

<sup>674</sup> T. Veblen., *Teoria klasy próżniaczej*, tłum. J. Frentzel-Zagórska, Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 1998, s. 85.

stanowiły nie tyle formę bezinteresownej zabawy, co raczej formę przymusowej gry w potwierdzanie własnego statusu. Podobnie, wedle Bourdieu, dystynkcja polega na tym, by w zakresie stylu życia dokonywać wyborów, które będą podkreślały hierarchiczną różnicę klasową<sup>675</sup>. Uważam, że „technologia noszona” (*wearables*) dedykowana jest klasie produkcyjnej wyrosłej w kapitalizmie kognitywnym<sup>676</sup>, która reprezentuje gust inteligencji technicznej – specjalistów, których kapitałem są wysokie kompetencje.



W tym miejscu podkreślić należy, że wyłaniającego się z natury człowieka, od zwierzęcia zawsze odróżniało „ekscentryczne pozycjonowanie” – to, że zmieniał przyrodę i samego siebie, uzyskując możliwość dystansowania się od rzeczywistości przyrodniczej. Specyfika pośredniczącej natury narzędzi zawsze prowadziła do „rozszerzania człowieka”, umożliwiając mu działania celowe, dzięki którym przenosił się systematycznie ze świata przyrody do świata projektowania. Artefakty stanowiły niezbędny element przetrwania *Homo sapiens* jako „istoty gatunkowej”, będąc medium zapośredniczającym relacje do przyrody; zewnętrznie przeciwstawnym obiektem,

<sup>675</sup> P. Bourdieu., *Dystynkcje. Społeczna krytyka władzy sądzienia*, tłum. P. Biłos, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2005

<sup>676</sup> W referacie *The Hypothesis of Cognitive Capitalism* z 2005 roku, Carlo Vercellone wprowadza pojęcie „kapitalizmu kognitywnego” na oznaczenie nowego historycznego etapu procesu akumulacji kapitału oraz nowego stosunku między kapitałem a pracą. Produktywny rodzaj wiedzy nie jest już oddzielany od pracujących podmiotowości w postaci systemu maszyn oraz narzucanego podziału pracy i jej organizacji, lecz jest inherentny samym tym podmiotowościom, (współ)pracującym w sieciach komunikacji. Stąd mowa u niego o rozproszonej inteligencji (intelekt powszechny) jako nowej postaci produktywnej wiedzy. Z perspektywy teorii kapitalizmu kognitywnego rozwój nowych modeli produkcji należy traktować jako ewolucję stosunków produkcji w ramach społeczeństwa kapitalistycznego, jako wykształcenie się nie tylko nowych możliwości rozwoju i przestrzeni wolności, ale także metod wyzysku i akumulacji kapitału, przekształcających w sposób radykalny społeczeństwo jako całość., zob. M. Ratajczak., *Wprowadzenie do teorii kapitalizmu kognitywnego: kapitalizm kognitywny jako reżim akumulacji*, „Praktyka Teoretyczna”, nr 1 (15)/ 2015, <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/prt/article/download/4678/4785> [dostęp: 25.03.2022]

powodującym cielesną transformację. Dzięki tworzeniu sztucznych obiektów, człowiek przezwyciężył konieczność dostosowania się do natury, zyskując nowy wymiar egzystencji – kulturę. XX-wieczny biolog, Alfred Lotka, wprowadził termin „ewolucja egzosomatyczna”, odnoszący do ewolucji organów pozacielesnych, opisując zwiększoną u ludzkiego gatunku zdolność adaptacji, osiągniętą dzięki nieporównywalnie szybszemu względem poprzednich epok rozwojowi sztucznych podpór, wspomagających nasz wrodzony aparat receptorowo-efektorowy<sup>677</sup>. Jak słusznie wskazał uczony, innowacje techniczne zawsze postępują szybciej niż organizacje społeczne (instytucje) i kultura, które bez techniki, a więc poza egzorganogenezą, nie istnieją. Zauważmy, że wyjątkowość współczesnych, zorganizowanych w system technologii informatycznych, które zyskały właściwości organizujące, polega na tym, że składają się one na nowe stadium egzosomatyzacji, które Bernard Stiegler określił jako „egzorganogenezę noczy”<sup>678</sup>. Dziś interakcja z narzędziami zmienia sposób naszego myślenia oraz percepcji – przez stopniową adaptację elementy technologiczne stają się niemal naturalną częścią organizmu. Nieustannie towarzyszące biologicznemu ciału obiekty techniczne zostają wchłonięte, zasadniczo zmieniając sposób postrzegania oraz pojmowania środowiska<sup>679</sup>.

Technologia noszona (*wearables*) wydaje mi się interesująca również dlatego, że w wyniku jej użytkowania, poznanie nie jest ograniczone do procesów wewnętrznych jednostki, lecz zostaje rozszerzone poza fizyczno-biologiczne ciało, któremu systemy wspomaganie decyzji dyktują, co należy przedsięwziąć, by osiągnąć optymalizację w danej dziedzinie. Ta egzemplifikacja transhumanizmu może być więc odczytana jako symptom utraty substancjonalnej podmiotowo-przedmiotowej opozycji człowieka i rzeczy, która staje się atrybutem człowieka i przestaje być jego przeciwieństwem. Uważam, że zjawisko technologii noszonej warto również analizować w kontekście „teorii umysłu rozszerzonego”, wedle której procesy poznawcze nie ograniczają się do tych zachodzących w umyśle i ciele, ale mogą być rozszerzane na zewnętrzne narzędzia,

---

<sup>677</sup> A. J. Lotka., *The Law of Evolution as a Maximal Principle*, „Human Biology” 1945, nr 17, s. 188.

<sup>678</sup> M. Krzykawski., *Od nowego pytania o technikę do nowej ekonomii politycznej w epoce maszyn o wysokiej mocy obliczeniowej. Filozofia aktywistyczna Bernarda Stieglera.*, [https://2022.biennalewarszawa.pl/from-a-new-question-concerning-technology-to-a-new-political-economy-in-the-age-of-high-performance-computing-machines/?fbclid=IwAR0Lf7AoTgYbFFY\\_zoaSkY8vTZBZJISCJmedaaGhwtw8P0iDPmDbs83XXN0](https://2022.biennalewarszawa.pl/from-a-new-question-concerning-technology-to-a-new-political-economy-in-the-age-of-high-performance-computing-machines/?fbclid=IwAR0Lf7AoTgYbFFY_zoaSkY8vTZBZJISCJmedaaGhwtw8P0iDPmDbs83XXN0), [dostęp: 03.07.2022]

<sup>679</sup> D. Kirsh., *Poznanie ucieleśnione i magiczna przyszłość projektowania interakcji*, [w:] „Avant”, nr 4.2/2013, s. 281-331.

pełniące funkcję przedłużeń umysłu<sup>680</sup>. Koncepcja poznania ucieleśnionego, będąca jej konsekwencją, stanowi, że poznanie jest ucieleśnione, gdy jest znacząco uzależnione od fizycznych cech ciała agenta oraz gdy ciało agenta (poza mózgiem) odgrywa ważną rolę przyczynową lub fizycznie konstytutywną w procesie poznawczym<sup>681</sup>. Fenomenolog, Maurice Merleau-Ponty, wskazywał, że gdy odnajduje się relację ze światem za pomocą przedmiotów i czuje się z nimi ścisły związek, to wchodzi one w skład obrazu ciała. Pisał: „Laska ślepego przestała być dla niego jedynie przedmiotem i wcale nie jest postrzegana przezeń jedynie jako przedmiot; jej końcówka stała się ośrodkiem wrażliwości, rozszerzając zakres i aktywny promień dotyku, i stanowiąc niejako odpowiednik wzroku. W procesie eksploracji rzeczy długość laski jest czymś więcej niż tylko pośrednikiem; człowiek niewidomy wyczuwa ową długość raczej poprzez pozycję rzeczy niż pozycję rzeczy poprzez długość laski. Pozycja rzeczy jest mu bezpośrednio dana w zasięgu ręki. Ale zasięg ów definiowany jest jako suma zasięgu ręki oraz zakresu i możliwości działania laski. Jeśli pragnę oswoić się z laską, czynię to, dotykając kolejno paru rzeczy, by w końcu »poczuć ją w ręku«; widzę wówczas rzeczy »w zasięgu« lub poza zasięgiem mojej laski”<sup>682</sup>. Stoję na stanowisku, że stosowanie technologii noszonej zmienia ludzki proces poznawczy m.in. postrzeganie, percepcję, rozumowe funkcje umysłu. Ważnym argumentem wydają mi się wyniki badań Ingrid Richardson, która poddała analizie integrację cielesną telefonów komórkowych, dochodząc do wniosku, że intensywna relacja z telefonami komórkowymi zależy od ich obecności w pobliżu ciała, a także większego zaangażowania somatycznego poprzez słuch, wzrok i dotyk<sup>683</sup>. Telefony komórkowe nie tylko poprawiają, ale także zmieniają poczucie bycia użytkownika. Obiekty technologiczne wchodzi w „skład” naszego ciała – stają się elementem ludzkiej cielesności i dokonują rekonfiguracji w jego schemacie.

Człowiek obrośnięty w elektrotechniczne protezy nie stanowi już więc centrum, lecz jedynie jeden z elementów interfejsu – umiejscowiony w nim na prawach równych innym elementom całości. Transhumanizm może być odczytywany jako symptom utraty

---

<sup>680</sup> Klasyczny przykład podawany przez filozofów jako rozszerzenie umysłu to notatnik służący człowiekowi jako zewnętrzny magazyn pamięci. Zob: A. Clark., D. Chalmers, *The extended mind*, „Analysis” 58.1,1998, s. 7-19.

<sup>681</sup> R.A. Wilson., L. Foglia, *Embodied Cognition*, [w:] N. Zalta (red.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2011, URL = <http://plato.stanford.edu/archives/fall2011/entries/embodied-cognition/>, [dostęp 20.06.2021].

<sup>682</sup> M. Merleau-Ponty., *Fenomenologia percepcji*, tłum. M. Kowalska, J. Migasiński, Fundacja Aletheia, Warszawa 2001, s. 117.

<sup>683</sup> I. Richardson., *Pocket Technospaces: The Bodily Incorporation of Mobile New Media*, „Continuum: Journal of Media & Cultural Studies” 21, 2007, s. 205–15.

substancjonalnej podmiotowo-przedmiotowej opozycji człowieka i rzeczy, która staje się atrybutem człowieka i przestaje być jego przeciwieństwem. Lawina informacji nie powoduje lawinowego przyrostu wiedzy – zachodzi proces odwrotny, zdefiniowany przez socjologa Géralda Bronnera jako „apokalipsa kognitywna”: zalew informacji, który może doprowadzić do deregulacji systemów poznawczych<sup>684</sup>. Dysponować będziemy wzmocnioną przestrzenią poznawczą przy jednoczesnym nieuświadamianiu jej – tak, jak postrzegamy za pomocą wzroku czy odbieramy bodźce dłońią, nie uświadamiamy swoich oczu czy dłoni. Będzie to dotyczyć tzw. „habituacji<sup>685</sup> technologicznej” - zanikania świadomości posługiwania się technologią i operowanie nią jak własnym ciałem. Jednocześnie wytwarzanie ciała obudowanego to również produkcja „dzikiego ciała” naturalnego. W kontekście „technologii ubieralnych” należy wspomnieć o „biologicznej nagości” będącej atrybutem człowieka nie poddanego procesom socjalizacji, nieuspołecznionego. Ubranie jest bowiem pierwszym znakiem ucywilizowania, ucłowieczenia. Nagość fizyczna to zwierzęce ciało, rzecz pozaludzka, kojarząca się z ubóstwem psychicznym i materialnym.

---

<sup>684</sup> G. Bronner., *Apocalypse cognitive*, PUF, Paris 2021

<sup>685</sup> Habituacja dotyczy niemalże każdego człowieka. Pojęcie to jest szeroko opisywane przez psychologię i oznacza przyzwyczajenie się, czyli podwyższenie progu wrażliwości na określony bodziec. Zob: <https://sjp.pwn.pl/slowniki/habituacja.html>, [dostęp: 3.6.2021]

### 2.3. Ilustratorzy utopii i awangarda biotechnologiczna. Sztuka w paradygmacie art@science

*Horyzonty współczesnej nauki i techniki są wspólne [...] istnieje świat, który jest w tym samym stopniu światem artysty, co światem naukowca-badacza, albo praktyka-technika*<sup>686</sup>.

Mieczysław Porębski

Historia światowego kina rozpoczyna się od pojawienia się na ekranie pędzącego pociągu – maszyny, która przeraziła widzów. Wkrótce potem narodziny „Nowego Człowieka” zainicjowała europejska awangarda towarzysząca przełomowym odkryciom naukowym, które miały miejsce w początkach XX wieku. Szybkość, powiada Milan Kundera, jest „formą ekstazy, którą rewolucja techniczna złożyła człowiekowi w darze”<sup>687</sup>. Technologiczne „przyspieszenie” i wszechobecne maszyny wzbudzały fascynacje futurystów i lokowały się w centrum ich rozważań filozoficznych i działań artystycznych. Dzisiejsza artystyczna awangarda również interesuje się możliwościami oferowanymi przez naukę i technologię. Przeniesienie sztuki do przestrzeni nauki zaowocowało nasileniem się takich tendencji artystycznych, jak bio art, sztuka robotyczna, transgeniczna czy nanotechnologiczna oraz zainteresowanie stosowaniem programowalnej materii jako narzędzia artystycznego czy cyborgizacją nastawioną na modyfikacje i ekstensję ludzkiego ciała<sup>688</sup>.

Pod wpływem klimatu społeczno-kulturowego w obszarze działalności artystycznej kształtuje się wiara w boską moc nauki, czyli scjentoteizm (łac. *scientia* – wiedza; gr. *θεος* „bóg”)<sup>689</sup>. Zapośredniczony technologicznie *homo scientificus*

---

<sup>686</sup> Gdy świat na dobre wkraczał w erę świadomych, społecznie zaangażowanych form cyberkultury, hackingu, sztuki nowych mediów i innych działań artystycznych, w Polsce brakowało impulsu do rozwoju sztuki technologicznej. W latach 60-tych XX wieku, w ramach Studia Eksperymentalnego Polskiego Radia, odbywały się seminaria Mieczysława Porębskiego, poświęcone relacjom sztuki, nauki i technologii (brali w nich udział m.in. R. Winiarski, F. Falk, G. Kowalski). W latach 70. XX wieku ideę łączenia sztuki i nauki w wymiarze conceptualno-formalnym realizowali artyści, skupieni wokół Warsztatu Formy Filmowej w Łodzi (1970-1977), m.in. J. Robakowski, P. Kwiek, W. Bruszewski, Z. Rybczyński. Por. M. Porębski., *Wstęp do Katalogu I Wystawy Sztuki Nowoczesnej*, [w:] *I Wystawa Sztuki Nowoczesnej pięćdziesiąt lat później*, pod red. M. Świca, J. Chrobak, Galeria Starmach, Kraków 1998; *Kosmos wzywa. Sztuka i nauka w długich latach sześćdziesiątych*, pod red. J. Kordjak-Piotrowska, S. Welbel, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa 2014

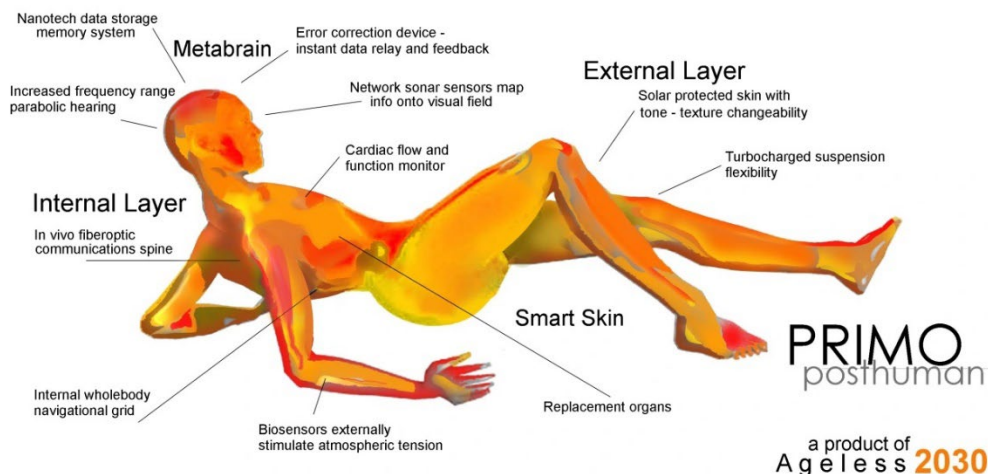
<sup>687</sup> M. Kundera., *Powolność*, tłum. M. Bieńczyk, Polski Instytut Wydawniczy, Warszawa 1997

<sup>688</sup> P. Zawojcki., *Technokultura i jej manifestacje. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016

<sup>689</sup> Jego przejawami są: informowanie opinii społecznej o odkryciach naukowych i sposobach wpływania przez naukowców na polepszanie życia jednostki, eksponowanie stanowisk przedstawicieli świata nauki i wysoki poziom zaufania do autorytetów i ekspertów, posługujących się językiem naukowym, powoływanie się na wyniki badań, implementowanie osiągnięć badań naukowych w życiu codziennym, postrzeganie

nieustannie wprowadza zrationalizowane sposoby działania do nowych obszarów codziennej aktywności, przejawiając tendencję do uzasadniania własnych przekonań i zachowań ustaleniami naukowymi<sup>690</sup>. Sprzęgnięta z procesami badawczymi sztuka przyjmuje nieznane dotychczas parametry estetyczne, redefiniując wiele pojęć w obrębie praktyki artystycznej i dyskursu humanistycznego. Jest to zarazem sytuacja graniczna dla kultury, ponieważ wiele modeli teoretycznych i praktycznych, funkcjonujących do tej pory, straciło swoje możliwości opisu rzeczywistości – nowa problematyka rozważań generuje potrzebę odmiennego spojrzenia na badane zagadnienia.

Natasha Vita-More – artystka nowych mediów, filozof, profesor *Univeristy of Advancing Technology*, postuluje, aby sztuka transhumanizmu reprezentowała estetyczną i kreatywną kulturę transzłowieczeństwa. W aktualizowanym manifestie z 2003 roku, czytamy, że współczesny artysta ma odkrywać nowe i zróżnicowane style artystyczne, a estetyka winna być fuzją nauki i technologii, wzmacniającą doświadczenia zmysłowe<sup>691</sup>.



Il. 9. Natasha Vita-More., projekt ucieleśnienia *Primo Posthuman*

rozwoju nauki jako zjawiska jednoznacznie pozytywnego, pokładanie wiary, że naukowy postęp jest najlepszym sposobem ulepszania świata i bezrefleksyjne wcielanie w życie formułowanych przez naukowców zaleceń. Ł. Jach., *Nauka jako obiekt kultu. Wprowadzenie do koncepcji scjentoteizmu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice, 2015, s.162.

<sup>690</sup> A. F. Pawlak., *Homo scientificus. Transhumanizm w perspektywie technoantropologicznej*, [w:] *Zrozumieć naukę. Monografia naukowa*, tom 3, Fundacja Promovendi, Łódź 2017, s. 94-109.

<sup>691</sup> N. Vita-More., *Transhumanism Art Statement*, 2003, <https://www.digitalmanifesto.net/manifestos/35/> [dostęp.16. 9.2021]

Artysta transhumanistyczny, według teoretyczki ruchu, ma za zadanie transcendować ludzkie bariery, wykorzystując dobrodziejstwa zaawansowanej technologii. Zgodnie z założeniami postulowanej estetyki, obowiązkiem sztuki jest wchodzenie w coraz silniejsze interakcje z badaniami naukowymi, dokonywanie działań mediacyjnych, translacyjnych między laboratoryjnymi eksperymentami a ich społecznymi, możliwymi implementacjami<sup>692</sup>. Warto podkreślić, że na gruncie humanistyki już w 1976 roku Ihab Hassan, w wykładzie pt. *Prometeusz jako performer: w kierunku posthumanistycznej kultury?*, wskazywał, że humanizm kończy się, ponieważ człowiek jest w procesie zmian i nieustannie staje się kimś innym: „Ludzka forma-włącznie z ludzkim pragnieniem i wszystkimi jego zewnętrznymi reprezentacjami-może ulegać radykalnej zmianie, a zatem musi podlegać rewizji. Musimy zrozumieć, że pięćset lat humanizmu może dobiegać końca, bowiem humanizm przekształca się w coś, co musimy bezradnie nazwać posthumanizmem”<sup>693</sup>.

W wyniku fascynacji świata sztuki obszarem nauki i wymiany idei, zrodziła się tzw. „trzecia kultura”, będąca platformą, w ramach której realizowany jest międzysektorowy dialog, prowadzone liczne badania i projekty<sup>694</sup>. W obszarze *art@science*, rozwija się interesujący nurt sztuk wizualnych, kształtujący kolektywne imaginarium, w którym widoczne są oznaki współczesnego „zwrotu biotechnologicznego”, w ramach którego artyści przyjęli na siebie zadanie związane z badaniem przekraczania granic gatunkowych, postulowanych przez transhumanistyczną

---

<sup>692</sup> Zbliżone do transhumanistycznych przekonań poglądy wyklada w pracy, pt. *Świadomość ciała. Dociekania z zakresu somaestetyki* Richard Shusterman, wskazując, że cielesne funkcjonowanie musi być dynamiczne i twórcze, oparte na wiedzy i woli. Autor pisze, że postulowana przez niego somaestetyka: „Ma na celu krytyczne, ulepszające badanie doświadczenia człowieka i użycie ciała jako miejsca sensoryczno-estetycznej percepcji (aisthesis) oraz kreatywnego kształtowania siebie. Dotyczy więc wiedzy, dyskursów, praktyk i dyscyplin somatycznych, które organizują tego rodzaju dbałość o ciało bądź mogą je udoskonalić”. R. Shusterman, *O sztuce i życiu. Od poetyki hip-hopu do filozofii somatycznej*, przeł. W. Małecki, Wydawnictwo Atlas, Wrocław 2007, s.73; por. R. Shusterman, *Świadomość ciała. Dociekania z zakresu somaestetyki*, przeł. W. Małecki i S. Stankiewicz, (red.) K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 2010

<sup>693</sup> W pracach wymienionych teoretyków częściej pojawiają się odwołania do posthumanizmu, czyli współczesnej koncepcji filozoficznej, decentralizującej podmiot ludzki i prezentującej go w sieci różnych innych organizmów i bytów. Posthumanizm, w przeciwieństwie do transhumanizmu, zrywa z antropocentryczną perspektywą humanizmu, poszukując relacji z tzw. nie-ludzkimi podmiotami., por. I. Hassan, *Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?*, „Georgia Review”, vol.31, no.4, 1977

<sup>694</sup> Ryszard Kluszczyński wskazuje, że „pojęcie trzeciej kultury zwraca uwagę na określony charakter współczesnych kultur – licznych i zróżnicowanych – których wspólną właściwością jest dążenie do przezwyciężenia tradycyjnych opozycji pomiędzy porządkami wartości symbolicznych (humanistycznych) i poznawczych (naukowych). Kultury takie wchłaniają i na swój sposób przetwarzają nie tylko paradygmaty humanistyczne, ale także koncepcje i struktury społeczeństwa informacyjnego i sieciowego oraz wyznaczniki porządków partycypacyjnych”.; R.W.Kluszczyński, *Wstęp [w:] W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, red. R.W. Kluszczyński, Omikron, Gdańsk, 2011, s. 6.



filozofię. Działania proponowane w tym paradygmacie to realizacje na styku kompetencji artystycznych i naukowych, podejmujące istotne problemy, przed jakimi staje dziś człowiek uwikłany w technokulturowe procesy. Polscy badacze technokultury, tacy jak Ryszard Kluszczyński, Monika Bakke, Piotr Zawojski, Piotr Celiński czy Agnieszka Jelewska, zwracają uwagę na fakt, że nowe manifestacje w obszarze sztuki przekraczają klasycznie ujmowaną twórczość i dyscypliny artystyczne<sup>695</sup>. Zwróćmy uwagę, że związki nauki i sztuki sięgają przynajmniej czasów renesansu, czego przykładem może być fascynacja Andreasa Vaseliusa i Leonarda da Vinci anatomią ludzkiego ciała<sup>696</sup>. W książce *Artscience. Creativity in the Post-Google Generation*, profesor inżynierii biomedycznej na Uniwersytecie Harvarda, David Edwards, udowadnia, że kooperacja sztuki i nauki oraz tworzenie interdyscyplinarnych przestrzeni badawczych jest jednym z najistotniejszych trendów kulturowych XXI wieku<sup>697</sup>. Wzajemne potrzeby i relacje międzysektorowe analizuje dogłębnie Ryszard Kluszczyński, dzieląc je na kategorie, które często nie występują w czystej postaci i przenikają się wzajemnie: nauka dla sztuki, sztuka dla rzeczywistości oraz sztuka dla nauki<sup>698</sup>. W pierwszym przypadku podkreślenie sztuki jako beneficjenta implikuje fakt, że dorobek nauki proponuje sztuce innowacyjne rozwiązania, nowoczesne narzędzia artystyczne, a także kontekst i inspiracje, dzięki czemu działalność artystyczna ulega transformacji, tworząc nową estetykę. W drugiej sytuacji badacz upatruje w sztuce funkcji adaptacyjnej. Działalność artystyczna wprowadza odbiorców w rzeczywistość, której coraz liczniejsze wyznaczniki kreowane są przez naukę. Sztuka ma nie tylko wymiar estetyczny, lecz także – poznawczy oraz moc dyskursywną, a praktyki artystyczne podbudowane teoretycznie dzięki transferowi wiedzy między nauką a sztuką, mają potencjał eksplikacyjny. Trzeci typ relacji nauki i

---

<sup>695</sup> P. Zawojski, *Bio-techno-logia, czyli logos w świecie biologii i technologii. Wprowadzenie [w:] Bio-Techno-logiczny świat. Bio art. oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*, (red.) P. Zawojski, Wydawca: 13 muz, Instytucja Kultury Miasta Szczecin, Szczecin 2015; A. Jelewska, *Sensorium. Eseje o sztuce i technologii*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012, s. 9.

<sup>696</sup> Spośród wielu prac artystycznych, ukazujących medycynę, interesujące wydają mi się, między innymi: „Lekcja anatomii doktora Tulpa” Rembrandta, „Lekcja anatomii dr Frederika Ruyscha” Jana van Necka, „Jean-Martin Charcot, prezentujący przypadek hysterii André Brouilleta przed operacją” Henri Gervexa czy „Chora dziewczynka” Włodzimierza Błockiego. Jan Domaradzki wskazuje, że wiele obrazów ukazuje również konkretne choroby: „Szkoła Ateńska” Rafaela Santi – artretyzm, „Madonna z długą szyją” Parmigianino – zespół Marfana, „Kalecy” i „Ślepcy” Pietera Bruegela – ludzi z niepełnosprawnościami, „Portret Antoinetty Gonzalez” Lavinia Fontany – hirsutyzm, a Panny dworskie Diego Velazquez’a – karłowatość. Medycyna jest również tematem sztuki współczesnej, czego przykładami są: „Nowotwory” Aliny Szapocznikow czy fotografie z cyklu „Opowieści o chorobie i zakłopotaniu” Jo Spence.

<sup>697</sup> D. Edwards., *Artscience. Creativity in the Post-Google Generation*, Harvard University Press, Cambridge, MA 2011

<sup>698</sup> R. W. Kluszczyński, art.@science. O związkach między sztuką a nauką, [w:] *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, red. R.W. Kluszczyński, Omikron, Gdańsk, 2011, s. 14.

sztuki podkreśla profity *science worldu*, który dzięki artystycznym wydarzeniom i krytycznemu potencjałowi sztuki zyskuje inspiracje i oddźwięk społeczny.

Zauważmy, że istotny wpływ na kształtowanie się humanistyki we współczesnym świecie ma relacyjny i procesualny charakter „technokultury”, uruchamiającej transhumanistyczne dyskursy. Problematyka skomplikowanych związków technologii, sztuki i biologii, a także korelacji między działalnością naukowców i artystów, to bogaty obszar ontologiczny, przykuwający uwagę antropologów, artystów i filozofów, dostrzegających, że w post-technologicznej rzeczywistości ulegają redefinicji tradycyjne kategorie estetyczne i samo pojęcie „dzieła sztuki”. Twórczość artystyczna umożliwia stawianie pytań dotyczących istnienia innej rzeczywistości niż ta, w której obecnie żyjemy. Artysta, czuły na zmiany zachodzące w świecie, manifestuje nie tylko własne doznania i emocje, lecz – wypowiadając się w filozoficznym kontekście – naświetla „zamieszkiwany czas” i typy doznań, właściwe sobie współczesnym. W obszarze sztuki powstają obrazy przyszłego świata – przestrzeni koegzystencji człowieka i inteligentnych systemów, które zrodzą nowe problemy dla mieszkańców technokultury. Sprzęgnięta z procesami badawczymi, nauką i technologią, sztuka – realizowana w paradygmacie *art@science* (*robotic art, bio-art, cybernetic art*) – przynależy do formacji dyskursywnej transhumanizmu i redefiniuje praktyki artystyczne, wpisując się w zjawisko laboratoryzacji świata. Według mnie, festiwale sztuki, takie jak *Ars Electronica* czy Międzynarodowe Biennale Sztuki Mediów WRO, pełnią funkcję pasa transmisyjnego rozprzestrzeniającego i problematyzującego wśród opinii publicznej wiedzę o wpływie innowacji naukowych na człowieka, społeczeństwo i kulturę. Prezentowane tam prace tworzą rozległe spektrum, w którym wyrażają się metadyskursywne potencjały sztuki nowych mediów a naukowo-technologiczne rozwiązania i eksperymenty prezentowane są jako dzieła sztuki<sup>699</sup>.

Eduardo Kac, autor terminu „bioart” i kluczowa postać tego nurtu, w tekście „Sztuka transgeniczna” (*Transgenic art*) antycypował, że etycznie i odpowiedzialnie realizowane intergatunkowe kreacje wydadzą generacje pięknych chimer i fantastycznych, nowych żywych systemów, takich jak zwierozorśliny (rośliny ze zwierzęcym materiałem genetycznym) i zwierzoludzie (zwierzęta z ludzkim materiałem

---

<sup>699</sup> R. W. Kluszczyński., *Metadyskursy w sztuce nowych mediów*, [w:] *Interfejsy sztuki*, red. Porczak A., Wydawnictwo ASP w Krakowie, Kraków 2008, s. 83.

genetycznym lub ludzie ze zwierzęcym materiałem genetycznym)<sup>700</sup>. Artysta zauważa, że możemy mówić o dwóch wariantach bioartu: pierwszy (szerszy) – obejmuje rozmaite pod względem formalnym prace (malarstwo, fotografia, wideo, instalacja, etc.); drugi (nowszy i węższy) – wiąże się z bezpośrednim wykorzystywaniem różnorodnych form życia jako mediów, nazywanych tu „mokrymi mediami” (*wet media*), eksperymentując z żyjącymi organizmami traktowanymi jako sztuka. Warto podkreślić, że artyści eksperymentują na istnieniach, które – nie mogąc przetrwać samodzielnie – utrzymywane są przy życiu w sposób sztuczny, zasiedlając laboratoria całego świata. Praktyka artystyczna obejmuje takie obszary jak: kultury tkankowe i komórkowe, neuropsychologia, bio-robotyka, transgeneza, synteza sztucznie produkowanych łańcuchów DNA, krzyżowanie zwierząt i roślin, kseno-transplantacje. Interesująca w kontekście bio artu jest niewątpliwie tzw. „sztuka wstrętu” (*abject art*)<sup>701</sup>, kreująca przedmioty lub przedstawienia, kwestionujące i naruszające normy dotyczące ciała, seksualności i rasy (fizjologiczne wyobrażenia fragmentów ciała, organów płciowych i ekskrementów oraz wszelkie organiczne i industrialne materiały w stanie rozpadu)<sup>702</sup>.

#### 2.4. Ciała liminalne jako transgresyjne dzieła sztuka

Metoda bezpośredniej ingerencji w genotyp znajduje zastosowanie w postulowanej przez Eduardo Kaca sztuce transgenicznej, która angażuje techniki inżynierii genetycznej, a jej wytworem są nowe formy życia. Na wystawie „Ósmy dzień. Sztuka transgeniczna” (*The Eighth Day: the Transgenic Art of Eduardo Kac*, 2003) artysta pokazał pracę „GFP Królik” (*GFP Bunny*) – zwierzę z implementowanym genem fluorescencji, pochodzącym od meduzy, jest dziś ikoną bioartu<sup>703</sup>.

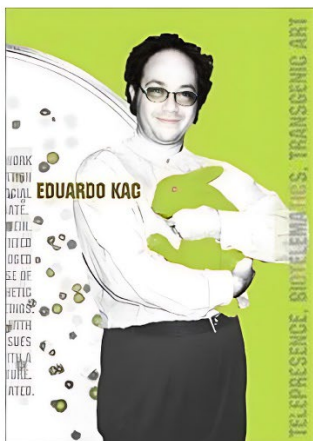
---

<sup>700</sup> E. Kac., *Transgenic Art*, „Leonardo Electronic Almanac” 1998, vol. 6, nr 11 <http://www.ekac.org/transgenic.html> [dostęp: 16. 9.2021]

<sup>701</sup> *What Is Abject Art? (Tell Me That's Not What I Think It Is...)*, [https://www.artspace.com/magazine/interviews\\_features/book\\_report/what-is-abject-art-tell-me-thats-not-what-i-think-it-is-56210](https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/book_report/what-is-abject-art-tell-me-thats-not-what-i-think-it-is-56210) [dostęp: 3.04.2021]

<sup>702</sup> J. Domaradzki., DNA jako kod kulturowy, [w:] „Kultura Popularna”, nr 2 (44)/2015

<sup>703</sup> GFP (*green fluorescent protein*) to jedyne w swoim rodzaju białko, które dzięki temu, że świeci światłem fluorescencyjnym, jest idealnym „znacznikiem” do identyfikacji białek w komórkach. Kiedy za jego pomocą podświetlimy białko, które chcemy obserwować w komórce, łatwo możemy śledzić jego działanie, bo jest ono widoczne tak, jak obserwowany z lotu ptaka, przesuający się świetlny punkt w lesie. Dzięki temu możemy poznać, jak działają rozmaite białka w naszych komórkach. Dr Hunter Cole, genetyczka, w swych pracach odnosząca się do relacji biotechnologii i sztuki, stworzyła pracę zatytułowaną *Living Drawings Exhibition*, w której rysunki powstały dzięki fluorescencyjnym kulturom zmieniającym się aż do momentu, kiedy wszystkie bakterie zginą., <https://artbioart.wordpress.com/> [dostęp: 16.9.2021]



Alba, the fluorescent bunny.

Il. 10. Fluorescencyjny królik Alba - osobnik transgeniczny stworzony przez Eduardo Kaca

Królik nazwany Alba, po uprzednim naświetleniu i zastosowaniu przez oglądającego specjalnego żółtego filtra, może emitować jasnozielone światło. Jego twórca wyznaje, że nie jest zainteresowany kreacją przedmiotów, lecz tworzeniem genetycznie modyfikowanych transgenicznych podmiotów. W odpowiedzi na obawy, że wkrótce materiałem poddanym modyfikacji stanie się ludzkie ciało, Kac oświadcza, że nie mamy do czynienia z projektem hodowlanym, lecz z transgenicznym dziełem sztuki: „Stworzyłem od początku zupełnie nową istotę. Hybrydy od wieków fascynowały ludzkość, znalazłem je we wszystkich mitologiach świata. Jednak dopiero dziś stworzenie istoty będącej połączeniem królika i meduzy jest możliwe. W tym wszystkim bardzo istotny jest dla mnie fakt, że GFP niczego nie zmienia w organizmie zwierzęcia, któremu jest wszczepiony, nie wywołuje żadnych komplikacji. Mój króliczek powstał po dokładnych przemyśleniach, nigdy nie stworzyłbym istoty, która miałaby cierpieć”<sup>704</sup>. Artysta zapowiada, że w najbliższym stuleciu czeka nas wiele zmian, kiedy zrozumiemy, jak nieostre i płynne jest pojęcie gatunku i wynikające z tego konsekwencje<sup>705</sup>.

Podobne rozważania prowadzą Oron Catts i Ionat Zurr – australijscy artyści, działający jako *Tissue Culture & Art Project (TC&A)* i współzałożyciele laboratorium *Symbiotica*<sup>706</sup>. To twórcy wielu pionierskich projektów artystycznych oraz tekstów krytycznych, ujawniających bioartowskie procedury wykorzystywania ciał w procesie twórczym. Jak wielu reprezentantów bioartu, Oron Catts i Ionat Zurr, korzystają z metod

<sup>704</sup> E. Kac., *Telepresence and Bio Art. Networking Humans, Rabbits, and Robots*. The University of Michigan Press, Ann Arbor, 2005, s. 236.

<sup>705</sup> E. Kac., *Introduction. Art that Looks You in the Eye. Hybrids, Clones, Mutants, Synthetics and Transgenic*, [w:] *Signs of life. Bio Art and Beyond*, red. E.Kac, Cambridge MA, London, MIT Press 2007

<sup>706</sup> Symbiotica <https://www.symbiotica.uwa.edu.au> [dostęp:16.9.2021]

wypracowanych w ramach współczesnych praktyk biologicznych, biotechnologicznych, bioinformatycznych, projektując przekształcenia organizmów, ingerując w ich struktury genetyczne<sup>707</sup>. Cechą wspólną różnorodnych realizacji jest ich tematyczny związek z fenomenem „płynnego ciała”, ujmowanym w kontekście biologii. Zaprezentowana na festiwalu Ars Electronica w 2000 r. praca *The Tissue Culture and Art(ificial) Wombs*, znana jako „Półżywe laleczki zmartwień” (*The Semi-Living Worry Dolls*), powstała w wyniku zastosowania biotechnologii. Jej efektem są żywe obiekty-lalki, nawiązujące do tradycyjnych lalek pochodzących z Gwatemali, którym wyznaje się własne niepokoje<sup>708</sup>.



I. 11. Projekt *Semi-Living Worry Dolls* kolektynu *Tissue Culture & Art*

Wyhodowane z żywych komórek zwierzęcych na szkielecie polimerowym, udekorowane nicią chirurgiczną lalki, rosną dzięki odżywkom, antybiotykom i sterylnym warunkom panującym wewnątrz bioreaktora. Integralną część projektu stanowiło forum internetowe, na którym można było wyrażać swoje niepokoje dotyczące nowych technologii, instrumentalizacji i komercjalizacji życia. Działania *Tissue Culture & Art Project* zmierzają do „odtajnienia” procedur laboratoryjnych, technik

<sup>707</sup> E. Thacker., *Biomedica*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004

<sup>708</sup> Nazwa kolektynu artystycznego *Tissue Culture* („kultury tkankowe”), zaczerpnięta została z języka nauki. Sformułowania *Partial Live* („częściowo żywe”) Oron Catts używa, definiując zjawisko, zaś *Semi-Living* („półżyjące”) odnosi do konkretnych, żywych artefaktów (takich jak *The Semi-Living Worry Dolls*, *Semi-Living Doll G*, *Semi-Living Zit* czy *Semi-Living Steak*). Ustanowienie nowej nazwy definiuje nowy gatunek istnień, rozumiany zarówno jako kategoria z zakresu biologii, filozofii jak również sztuki., por. O. Catts, I. Zurr, *Towards a New Class of Being: The Extended Body*, por. [https://www.academia.edu/368101/Towards\\_a\\_New\\_Class\\_of\\_Being\\_The\\_Extended\\_Body](https://www.academia.edu/368101/Towards_a_New_Class_of_Being_The_Extended_Body) [dostęp.16. 9.2021]

biotechnologicznych i biomedycznych po to, byśmy mogli uzyskać świadomość procesów, w których uczestniczymy choćby tylko pośrednio. Artyści wprowadzają w continuum życia nową klasę pół-żyjących obiektów, wyrzeźbionych z żyjących i nie żyjących materiałów. To nowe formy istnienia, lokujące się na niejasnej granicy między wyrosłym/skonstruowanym, urodzonym/sztucznie stworzonym, przedmiotem/podmiotem, żywym/martwym. W tekście *The Art of the Semi-Living* Oron Catts wyjaśnia, że przyczyną powstania nowej terminologii, opisującej kulturę tkankową, był fakt, iż pojawiła się możliwość odseparowania materii od ciała przy jednoczesnym utrzymaniu jej przy życiu poza nim<sup>709</sup>. Twórczość australijskich artystów mierzy się z wyzwaniem, jakie frapują zwolenników ruchu transhumanistycznego i wskazuje na konieczność namysłu nad kontinuum życia i jego kategoryzacjami, odmianami i definicjami oraz konsekwencjami przeobrażających je procesów dla niego samego i dla naszych wobec niego postaw.

Zauważmy, że bioart i sztuka transgeniczna nie zmagają się z reprezentacją czegokolwiek, lecz są prezentacją samej siebie – to sztuka zwracająca uwagę na wcielenie; sztuka ciała, które w wyniku rozwoju bioinżynierii może być sprowadzone do kodu, sekwencji znaków<sup>710</sup>. *Wetworks*, czyli bioartowskie dzieła sztuki, prezentują rzeczywisty materiał biologiczny – ciała lub ich fragmenty. Są to żyjące organizmy, na których wykonywane są eksperymenty, jak również kolonie komórek i tkanek, które niegdyś pobrane z konkretnych ciał kontynuują egzystencję w sztucznych warunkach, przy całkowitej zależności od technologii. To też istnienia, będące sztucznie zaprojektowanymi biologicznymi systemami, które potrzebują ludzkiej i/lub

---

<sup>709</sup> O. Catts, *The Art of Semi-Living*, [w:] *Live Art and Performance*, Adrian Heathfield (red.), Tate Publishing, London 2012

<sup>710</sup> Poszukiwania twórcze, związane z transhumanizmem, widoczne są również wśród polskich artystów bioartu: nagrodzony na festiwalu Ars Electronica 2007 w Linzu Zbigniew Oksiuta (nagroda w kategorii „Hybrydy” za projekt pt. *Habitat biologiczny*) zajmuje się odmianą bioartu, zwaną też biotech-art, wykorzystując najnowsze osiągnięcia w zakresie biotechnologii. Artysta wykłada gościnnie na wielu międzynarodowych uniwersytetach, w instytucjach artystycznych i naukowych, m.in. w Niemieckiej Agencji Kosmicznej (DLR) w Kolonii, w Slade School of Art i Architectural Association w Londynie, w GSAP na Columbia University oraz w Pratt Institute w Nowym Jorku, w School of the Art Institute of Chicago, w Southern California Institute of Architecture w Los Angeles, oraz na Uniwersytecie Toronto i na Uniwersytecie Waterloo w Kanadzie. Laureatem wielu nagród jest też Robert Lisek (ARCO Art Fair w Madrycie za projekt „NEST”; ACM Media Festival w Tokyo za instalację "Flextext"), w którego twórczości szczególne miejsce zajmują projekty i badania poświęcone bioinżynierii, bioinformatyce, systemom sztucznej inteligencji i filozofii transhumanizmu. Artysta zajmuje się ewoluującymi systemami biologicznymi i interesuje go wzajemne oddziaływanie matematyki i sztuki., por. E. Gorządek, *Zbigniew Oksiuta*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie, 2016, <http://culture.pl/pl/tworca/zbigniew-oksiuta> [dostęp.16. 9.2021]; por. R .B. Lisek, *Jak działa mózg? Uwagi o matematyce i sztuce*, [w:] *Sztuka i technologia w Polsce. Od cyberkomunizmu do kultury makerów*, red. A. Jelewska, Poznań 2014, s.207, <http://hatcenter.amu.edu.pl/publikacje/art-and-technology-in-poland/>, <https://artbioart.wordpress.com/> [dostęp.16. 9.2021]

technologicznej interwencji do swojego przetrwania i funkcjonowania. Istnienie tych dzieł sztuki uzależnione jest więc od nieustannej opieki biotechnologa/artysty, będącego ich konstruktorem i żywicielem. Generując eksperymentalne środowiska i redefiniując ciało, twórcy bioartu wpisują swoje działania w debatę nad biotechnologiami oraz transhumanistyczną, antropocentryczną postawą wobec rzeczywistości. Biomase wyabstrahowanych komórek i tkanek proponują nazwać „ciało rozszerzone” (*the extended body*), gdyż wykracza ono poza granice indywidualnego organizmu i gatunku. Według Moniki Bakke to przykład liminalnego życia, pozostający w sytuacji przejścia, w której trwa w bliżej nieokreślonym zawieszeniu. Autorka zauważa też, że status zmodyfikowanych ciał, będących fragmentami większych organizmów, jest niejasny, problematyczny i wymaga głębszej refleksji<sup>711</sup>. Jak twierdzi jednak Natasha Vita - More w artykule p.t. *Brave BioArt 2: Shedding the Bio, Amassing the Nano, and Cultivating Posthuman Life*, wśród bioartystów-transhumanistów panuje konsensus, że medium musi być żywe podczas tworzenia prac artystycznych<sup>712</sup>.

Interesującą bioartystyczną ingerencją w cielesność jest również projekt pt. *Nature?*, polegający na zmianie wzorów na skrzydłach motyli. W celu tworzenia hybrydycznych organizmów, Marta de Menezes, twórczyni pierwszych, eksponowanych w galerii, żywych zwierząt, zmodyfikowała fenotyp motyli bez ingerencji w genotyp, czyli bez naruszania linii płciowej organizmów<sup>713</sup>. Traktując żywe organizmy jako media, portugalska artystka stworzyła unikatowe ciała motyli, których skrzydła posiadały niespotykany w przyrodzie wzór. Marta de Menezes wyznaje, że chciała poznać możliwości i ograniczenia biologicznych systemów, kreując na motylich ciałach wzory, które nie są rezultatem procesów ewolucyjnych. Emocje i pytania natury etycznej budzi również projekt Vereny Kaminiarz *Porównuję się z tobą (Ich vergleiche mich zu dir)*<sup>714</sup>, w ramach którego artystka samodzielnie, w warunkach domowego laboratorium, doprowadziła do powstania dwugłowego wypławka<sup>715</sup>. Eksponując na fotografiach lub filmie wideo swą „żywą rzeźbę”, artystka powiększa zwierzę, sugerując, że w obliczu

---

<sup>711</sup> M. Bakke., *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka w dobie posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010

<sup>712</sup> N. Vita-More., *Brave BioArt 2: Shedding the Bio, Amassing the Nano, and Cultivating Posthuman Life*, [w:] „Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research”, vol. 5, no 3/2007

<sup>713</sup> M. Menezes., *Art: in vivo and in vitro*, [w:] *Signs of Life. Bio Art and Beyond*, red. Eduardo Kac. MIT Press, Cambridge, MA, London 2007, s. 226.

<sup>714</sup> Strona internetowa projektu Vereny Kaminiarz „Porównuję się z tobą” (*Ich vergleiche mich zu dir*) [https://www.aedc.ca/verena/ich\\_vergleiche/main\\_ich\\_vergleiche.htm](https://www.aedc.ca/verena/ich_vergleiche/main_ich_vergleiche.htm) [dostęp: 4. 6.2022]

<sup>715</sup> Wypławek biały jest zwierzęciem, na którym przeprowadza się wiele eksperymentów w naukach biologicznych i behawioralnych ze względu na jego łatwe rozmnażanie i dużą zdolność regeneracji.

możliwości tworzenia transgenicznych organizmów, antropocentryczny świat staje się za ciasny. Uważam, że takie prace doskonale ilustrują transhumanistyczne postulaty o zatarciu granic pomiędzy naturą a kulturą, życiem a śmiercią, i wreszcie: między sztuką a czymś, co sztuką być przestaje.

Oryginalne koncepcje estetyczne rozwijają także Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, którzy od początku działalności tworzą w paradygmacie art@science<sup>716</sup>. Łącząc refleksję teoretyczną z działalnością praktyczną podejmują kwestie wzajemnych relacji między sztuką, nauką i technologią, a każde z ich dzieł odnosi się do obszaru nauk obliczeniowych (scientific computing) i sztucznego życia (Artificial Life). Inspiracją teoretyczną projektu A-Volve były koncepcje interdyscyplinarne Christophera Langtona<sup>717</sup>. A-Volve jest kompleksowym systemem, w którym wirtualne i realne podmioty przekształcają swój stan istnienia za sprawą wzajemnych instrukcji. Sommerer i Mignonneau, realizując A-Volve, podjęli trzy podstawowe zagadnienia AL, czyli kwestie software'u, hardware'u i wetwere'u. Łącząc elementy współczesnych koncepcji naukowych, teoretycznych i badawczych oraz intuicje i nieskrępowaną wyobraźnię, twórcy zachęcają do przemyślenia podstawowych kwestii, dotyczących zasad rządzących ewolucją, rozwojem życia i dokonywanej na nim biotechnotransformacji.

Wolfgang Welsch, analizując etyczne implikacje sztuki i estetyki, podkreśla, że mimo swych fikcjonalizujących skłonności, konstruuje ona nasze wyobrażenie prawdy<sup>718</sup>. Koncepcja człowieczeństwa, modyfikowana przez transhumanizm, podobnie jak definicja działań artystycznych, znajduje się obecnie w stanie transformacji. Twórczość artystyczna w paradygmacie art@science, sprzęgnięta z procesami badawczymi, technologią i etyką, przynależy do *universum* transhumanizmu, wpisując się w dyskurs, dotyczący bytów nie-ludzkich. Współcześni myśliciele, tacy jak Jacques Derrida, od wielu lat wskazują, że celem rozwoju naukowo-technologicznego jest

---

<sup>716</sup> C. Sommerer, L. Mignonneau (red.), *Art@Science*, Springer, Vienna, New York 1998

<sup>717</sup> *Evolve* - ang. ewoluować, rozwijać się, zmieniać; przedrostek A odnosi się do sztucznego życia (*Artificial Life*). Sztuczne życie to interdyscyplinarny kierunek badań, zorientowany na zrozumienie i wykorzystanie istoty życia. Pomysłodawcą tego podejścia jest amerykański matematyk i informatyk Christopher Langton, który zaproponował je w 1986 roku. Dziedzina obejmuje między innymi: tworzenie różnorodnych modeli życia oraz prowadzenie symulacji w środowisku programowym, sprzętowym i biochemicznym, symulacje ewolucji biologicznej oraz innych procesów biologicznych za pomocą technik informatycznych, badania i symulacje układów niebiologicznych, zachowujących się podobnie jak układy biologiczne (np. automatów komórkowych), algorytmy ewolucyjne i ewolucję programów komputerowych. Zob: Ch. Langton., *Artificial Life. An Overview*, MIT Press, 1997

<sup>718</sup> W. Welsch., *Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*, K. Wilkoszewska (red.), K. Gućzalska (tłum.), Universitas, Kraków 2005, s. 75–101.



stworzenie miejsca dla pojawienia się gatunkowo nowej istoty: „wszelkie doświadczenie otwarte na przyszłość przygotowuje się na powitanie monstrualnego przybysza”<sup>719</sup>.

Uważam, że artystyczne manifestacje awangardy biotechnologicznej są istotną częścią dyskursu transhumanistycznego. Zwróćmy uwagę, że Międzynarodowe Towarzystwo Transhumanistyczne opublikowało swoje stanowisko wobec sztuki transludzi (ang. Transhumanist Arts Statement<sup>720</sup>), dowodząc, że ruch afirmuje nie tylko naukę i technikę, pokładając zaufanie w konwergencji technologii NBIC, lecz postuluje jednoczesne przyspieszenie rozwoju sztuki, która wypracować powinna nową estetykę, stanowiącą fundament nowej kultury Człowieka 2.0. Również w obszarze sztuki ruch H+ promuje interdyscyplinarne podejście do usprawnienia ludzkiej kondycji, postulując wykorzystanie zdobyczy nauki do radykalnego przedłużenia życia, eliminacji chorób, wzmocnienia funkcji poznawczych i wzrostu wydajności intelektualnej, emocjonalnej możliwych dzięki inżynierii genetycznej, technologiom informatycznym, nanotechnologii molekularnej i sztucznej inteligencji. Artyści coraz częściej inspirowani są ideą „nowego stworzenia” dzięki któremu, według transhumanistów, nadejdzie rzeczywistość, będąca – w przeciwieństwie do zamieszkiwanego przez nas świata – miejscem wolnym od chorób, starzenia się i śmierci. Pragnienie przekroczenia niedostatków ludzkiej natury, marzenie o zniesieniu ograniczeń, wiedzy artystów, tworzących w paradygmacie art@science ku kreatywnemu wykorzystywaniu i badaniu granic technologii, pozwalającej przekraczać biologiczne i kulturowe ograniczenia. Michael Anissimov twierdzi, że u źródeł światopoglądu transhumanistycznego leży pragnienie przejęcia kontroli nad ewolucją i zwiększenie różnorodności w cywilizacji. Podstawowym marzeniem orędowników ruchu jest zdolność do powołania nowego, genetycznie modyfikowanego gatunku *homo superior* lub cybernetycznych ludzi wzmocnionych sztuczną inteligencją<sup>721</sup>.

Opcje usprawnień człowieka, postulowane w regularnie aktualizowanym manifestie The Transhumanist Declaration, wdrażane są w przestrzeni sztuki na naszych

---

<sup>719</sup> J. Derrida., *Prepare yourself to experience the future and welcome the monster*, [w:] J. Derrida., *Passages – from Traumatism to Promise*, E. Weber (red.), tłum. P. Kamuf et al., Stanford University Press, Stanford, 1995, s. 385–387.

<sup>720</sup> N. Vita-More., Transhumanist Art Statement, <https://www.digitalmanifesto.net/manifestos/35/>, [dostęp:4.5.2021]

<sup>721</sup> M. Anissimov., *Our Accelerating Future: How Superintelligence, Nanotechnology, and Transhumanism Will Transform the Planet*, 2015

oczach<sup>722</sup>. Artyści, w ramach kreowania dzieła sztuki, powołują do życia zmodyfikowane organizmy, które stając się manifestacją nowego ładu istnienia w hybrydycznym świecie, inspirują do refleksji nad techno-rzeczywistością i pozycją podmiotu ludzkiego. Laboratoria badawcze i wytwory technologiczne to miejsca kluczowe dla zrozumienia współczesnego świata, w którym ludzka cielesność i możliwości poznawcze będą nieustannie poszerzane (human enhancement), dzięki konwergentnym technologiom NBIC, rozwojowi sztucznej inteligencji (AI), rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości (AR/VR), których rozwój wspiera ruch transhumanistyczny<sup>723</sup>. Sztuka, podejmująca zagadnienia transhumanizmu, to praktyki twórcze wpisujące się w paradygmat art@science, inspirowane osiągnięciami naukowymi XXI wieku – biomedycyną, inżynierią genetyczną, robotyką, cybernetyką, nanotechnologią i wykorzystujące odwieczne w działalności artystycznej elementy “nienaukowe”: intuicję, metafory i fantastyczne wizje<sup>724</sup>. To dzięki awangardzie biotechnologicznej obserwujemy przenikanie postulatów transhumanizmu do zbiorowej wyobraźni. W działalności twórców posługujących się nowoczesnymi osiągnięciami nauki, transhumanizm nie musi być ani deklarowany, ani uświadamiany, by skutecznie działać i przejawiać się w konkretnych praktykach. Zauważmy, że biologiczne ciało jest nośnikiem tożsamości gatunkowej, bez której nie mógłby powstać żaden inny rodzaj tożsamości, konstruowany w obrębie kultury. Kształt ciała i jego organy determinował zawsze sposób relacji *homo sapiens* z naturą i było ono jedynym interfejsem, łączącym człowieka z pozacielesną rzeczywistością. Współcześnie interfejs ten nie jest zamkniętym, stabilnym monolitem, lecz staje się plastyczny i bezbronny wobec możliwości biotechnologicznych modyfikacji.

---

<sup>722</sup> Grono technoentuzjastów nieustannie się poszerza. Pod zaktualizowaną Deklaracją Transhumanistyczną z 2012 roku podpisał się szereg wybitnych naukowców, w tym: Alexander Sasha Chislenko, Anders Sandberg, Arjen Kamphuis, Bernie Staring, Bill Fantegrossi, Darren Reynolds, David Pearce, Den Otter, Doug Bailey, Eugene Leidl, Gustavo Alves, Holger Wagner, Kathryn Aegis, Keith Elis, Lee Daniel Crocker, Max More, Mikhail Sverdlov, Natasha Vita-More, Ralf Fletcher, Shane Spaulding, T.O. Morrow, Thom Quinn. Por. A. F. Pawlak, *Biotechnotransformacje. Ciało w projekcie transhumanistycznym*, [w:] *Oblicza choroby w czasach płynnej nowoczesności*, (red.) E. Nowina-Sroczyńska, S. Latocha, T. Siemiński, Wydawnictwo Muzeum w Bytowie, Bytów-Łódź 2016, s. 61.

<sup>723</sup> Ł. Afeltowicz., *Laboratoria w działaniu. Innowacja technologiczna w świetle antropologii nauki*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2011, s.13.

<sup>724</sup> Wiele dzieł bioartu, sztuki transgenicznej, czy robotycznej, jest materializacją idei połączenia nauki i sztuki i służyć może jako ilustracja kategorii syntopii, którą wprowadził do badań nad cyberkulturą Piotr Zawojski., por. P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010

## 2.5. Symulacja emocjonalna w inteligentnych agentach. Sztuka robotyczna niehumanoidalnych ciał

*Chcę być maszyną i czuję, że wszystko,  
co robię i robię jak maszyna,  
jest tym, co chcę robić.  
Myślę, że każdy powinien być maszyną  
Andy Warhol<sup>725</sup>*

Wraz z Rewolucją 4.0. wkraczamy również w świat, w którym życie człowieka będzie coraz silniej sprzężone z wyposażonymi w sztuczną inteligencję ucieleśnionymi maszynami<sup>726</sup>. Dynamiczny rozwój sztucznej inteligencji sprawia, że wyposażane w nią maszyny wkraczają w szereg nowych obszarów ludzkiego życia. Z artystyczną działalnością człowieka od zawsze splecione były emocje. Sztuka jest najstarszym pasem ich transmisji, dzięki czemu docierają do nas zamknięte w mediach swojego czasu: w formie opowieści, obrazu, rzeźby czy współcześnie – za pośrednictwem symulujących emocje robotów, skłaniających do refleksji nad naszą gatunkową unikalnością. Prognozy coraz szerszych zastosowań inteligentnych technologii rodzą potrzebę stworzenia środowiska, umożliwiającego sztucznym systemom uczenie się umiejętności społecznych i emocjonalnych. Reakcje publiczności na symulujących emocje sztucznych agentów, ujawniane w trakcie artystycznych manifestacji sztuki robotycznej, stanowią mogą źródło cennych danych dla antropologów i inżynierów. Twórczość realizowana w paradygmacie *art@science* może wspierać ulepszanie inteligentnych urządzeń symulujących emocje. Artysta, kreując środowisko pogłębionego kontaktu z ucieleśnioną AI, przeprowadza jednocześnie społeczne badania służące analizie stosunku człowieka do inteligentnego agenta włączającego afekty w proces interakcji.

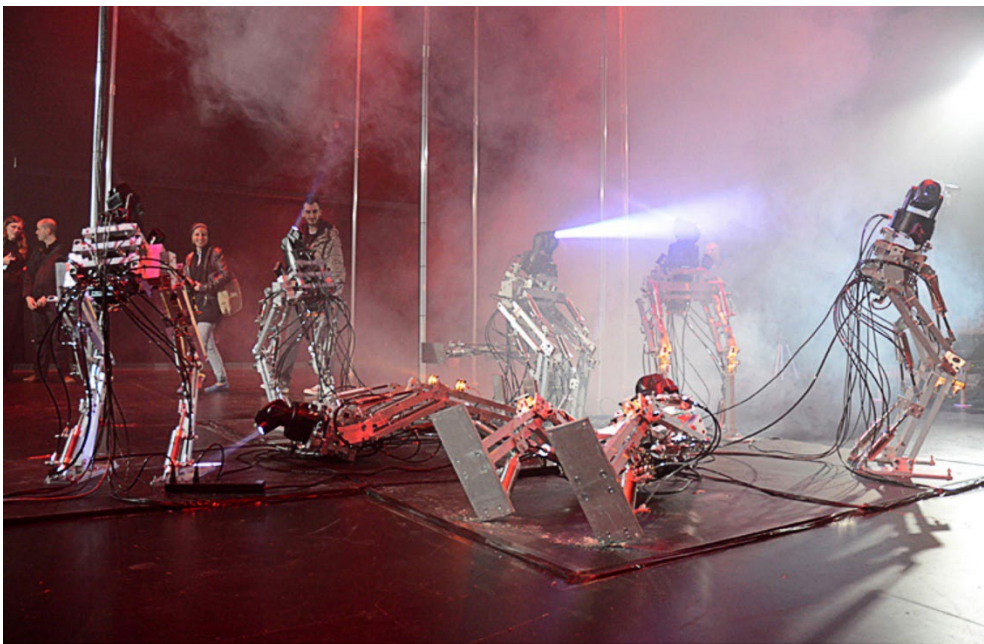
W 1997 roku Eduardo Kac stworzył termin „sztuka robotyczna” na określenie artystycznych przedsięwzięć, kształtujących się w kontekście rozwoju

---

<sup>725</sup> Słynny slogan artysty, pochodzący z jego dzienników, otwiera serial dokumentalny „Pamiętnik Andy'ego Warhola”, w którym artysta zwierza się widzom głosem wygenerowanym przez sztuczną inteligencję., por. <https://www.filmweb.pl/serial/Pamiętnik+Andy'ego+Warhola-2022-10009258> [dostęp: 02.10.2022]

<sup>726</sup> Mechanistyczny paradygmat wkroczył na nowe tory w XIX wieku, kiedy Charles Babbage i Ada Lovelace opracowali projekt maszyny analitycznej. Koncepcja ta pokazała, że maszyna nie tylko może upodobnić się do człowieka, kopiując jego mechaniczne ruchy, ale jest także urządzeniem abstrakcyjnym, potrafiącym naśladować funkcje logiczne. Inspiracje te przyczyniają się w późniejszych latach do rozwoju idei, dotyczących inteligentnych maszyn, zdolnych do reprodukcji i doskonalenia swoich funkcji, tak jak ma to miejsce w procesie ewolucji biologicznej., por. I. Reichle, *Art in the Age of Technoscience. Genetic Engineering, Robotics, and Artificial Life in Contemporary Art*, Springer, Wiedeń 2009, s. 147-151.

posthumanistycznej cyberkultury, skupiającej badania naukowe, dociekania filozoficzne i kreację artystyczną. Twórczość ta stawia fundamentalne pytania o relacje między tym, co prawdziwe, a tym, co sztuczne, i eksploruje granice między żywym a nieożywionym, czerpiąc intensywnie z osiągnięć technologicznych<sup>727</sup>. Sztuka robotyczna kieruje swoje intuicje w przyszłość, staje się „laboratorium” rzeczywistości, w którym wytwarzamy „świat jutra”, nadając mu znaczenie. Liczni artyści tego nurtu, tacy jak: Mark Pauline, Christian Ristow, Eric Paulos, Bill Vorn, Patrick Tresset, Chico MacMurtrie czy kolektyw RobotLAB, wykorzystują w dziełach z zakresu robotyki metody sztucznej inteligencji, między innymi sztuczne sieci neuronowe czy algorytmy genetyczne.



Bill Vorn, 2012, DSM-VI

Il. 12. Empatyczne niehumanoidalne maszyny Billa Vorna

Artysta i pionier w dziedzinie sztuki robotycznej, Edward Ihnatowicz, twierdził, że istnieje wspólny cel i sens pracy artysty i naukowca: obaj zainteresowani są odkrywaniem, czym jest rzeczywistość, życie, prawda, choć wykorzystują inne drogi poznania<sup>728</sup>. Naukowiec pracuje na abstrakcyjnych modelach, podczas gdy walorem pracy artysty jest materializowanie symbolicznych koncepcji i wcielanie ich w fizyczną rzeczywistość. Centralnymi zagadnieniami, wokół których koncentrowały się pionierskie działania Ihnatowicza, były interakcje urządzeń mechanicznych ze środowiskiem oraz

<sup>727</sup> E. Kac., *Foundation and Development of Robotic Art*, [w:] „Art Journal”, nr 56(3)/1997, s. 60–67.

<sup>728</sup> E. Ihnatowicz., *The Relevance of Manipulation to the Process of Perception*, [w:] „The Institute of Mathematics and its Applications”, nr 5/1977, s. 133–135.

ich konsekwencje postrzegane w kategoriach ewolucyjnych. W 1966 roku firma Philips udostępniła mu produkowany przez siebie komputer P9201, zaopatrzony w ośmiokilobajtową pamięć<sup>729</sup>. W tym samym roku artysta stworzył arcydzieło sztuki cybernetycznej – jednego z pierwszych robotów niehumanoidalnych w pełni sterowanych za pomocą komputera i oprogramowania. James Gardner, kurator pawilonu *Evolution* w Eindhöven, w którym prezentowano dzieło Ihnatowicza, nazwał robota *Sensterem*, układając neologizm z słów *sensual* i *monster* (ang. *sensitive* - wrażliwy, czuły i *monster* - potwór, dziwoląg). Robot był wyposażony w sześć ruchomych przegubów w ramieniu, zaś całość była wspomagana za pomocą maszynowni hydraulicznej, usytuowanej w piwnicy pod cybernetyczną rzeźbą. *Senster* miał zainstalowane mikrofony, które zbierały dźwięki z otoczenia, a dzięki oprogramowaniu porównującemu je w czasie rzeczywistym, robot obracał głowę w stronę źródła dźwięku odpowiednio do natężenia. Porządek interakcji regulowany był przez program napisany w asemblerze i wczytywany do komputera. Instrukcje programu sterującego rzeźbą sprawiały, że łagodne impulsy zachęcały *Senstera* do podążania za ich źródłem, natomiast hałas i gwałtowne ruchy były dla robota sygnałem do wycofania. Starannie opracowana mechanika potęgowała wrażenie kontaktu z żywą istotą, reagującą na emocje wyrażane przez znajdujących się w pobliżu ludzi. „W ciszy wczesnego poranka – wspominał artysta – można było zobaczyć, jak maszyna ze spuszczoną głową nasłuchiwała słabego szumu swoich hydraulicznych pomp. Gdy kobieta przeszła koło niego, stukając obcasami, przesuwał za nią łeb, wpatrując się w jej nogi”<sup>730</sup>. Edward Ihnatowicz zakładał, że reakcja na zewnętrzne bodźce jest podstawowym wyznacznikiem inteligentnego życia. Rozwijanie mechanizmów sterujących w stronę systemów sztucznej inteligencji, pogłębianie autonomii artefaktów, porzucenie reprezentacji na rzecz autoprezentacji przeobraziły sztukę cybernetyczną, która zaczęła ustępować miejsca perspektywie robotycznej.

Metaforyczne instalacje robotyczne od trzech dekad tworzy Chico MacMurtrie, którego prace – wyprodukowane wraz z interdyscyplinarnym kolektywem Amorphic Robot Works (ARW) – to delikatne, miękkie maszyny, uruchamiane ciśnieniem powietrza. *Pneuma World* jest światem złożonym z dziewięciu robotycznych rzeźb,

---

<sup>729</sup> A. Zivanovic., *The development of a cybernetic sculptor: Edward Ihnatowicz and The Senster*, [w:] „Proceedings of the 5th Conference on Creativity & Cognition”, ACM, New York 2005, s. 102–108.

<sup>730</sup> A. Olszewska, J. Walewska., Rekonstrukcja *Senstera*, [w:] „Magazyn Informacyjny Akademii Górniczo-Hutniczej”, nr (10)82/2014, [http://www.biuletyn.agh.edu.pl/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1691:rekonstrukcja-senster&catid=125:padziernik-2014-nr-82](http://www.biuletyn.agh.edu.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=1691:rekonstrukcja-senster&catid=125:padziernik-2014-nr-82) [dostęp: 25.07.2021].



dokumentujących wyrafinowane badania artystyczne i technologiczne MacMurtriego nad budzącą emocje architekturą niehumanoidalnych ciał<sup>731</sup>. Pneuma (gr. „tchnienie”) to stworzone przez stoików pojęcie filozoficzne, oznaczające pierwiastek czynny, dynamiczny, żywotny przeciwstawny pierwiastkowi biernemu. W przedstoickiej filozofii i literaturze ducha ożywiającego, ciała utożsamiano z ciepłym powietrzem wydechu (tchnieniem). Z czasem pojęcie to odgrywało w filozofii coraz większą rolę, stając się synonimem życia, źródłem wszelkich przemian we wszechświecie. W filozofii gnostyków terminem tym określano ducha jako boski element w człowieku. Pneumatyczne instalacje z serii *Inflatable Architectural Bodies* składają się z połączonych, wytrzymałych na rozciąganie komór, dzięki czemu kreują iluzję delikatnych, czujących maszyn<sup>732</sup>.



Il. 13. Świat pneumatycznych maszyn Chico McMurtrie'go

Miękkie istoty o płynnej sekwencji ruchów wykonują gesty i działania, wywołujące wrażenie badania przez nie oznak własnego istnienia. Artysta wykorzystuje zjawisko stopniowej metamorfozy. Podczas robotycznych spektakli „nadmuchane ciała” powracają do skulonych „embrionalnych” kształtów, podejmując następnie próbę odrodzenia przez rozkładanie ramion. Niekiedy, zanim rozwiną się w monumentalne

<sup>731</sup> Ch. McMurtrie., *Pneuma World*, <http://amorphicrobotworks.org/pneuma-world/> [dostęp: 25.07.2020]

<sup>732</sup> Ch. McMurtrie., *Inflatable Architectural Bodies*, <http://amorphicrobotworks.org/inflatable-architectural-body> [dostęp: 25.07.2020]

struktury, egzystują jako tajemnicza, pozbawiona powietrza forma, ujawniając spektrum stadiów swojej transformacji.

W 2017 roku na dziedzińcu Kremsmünster Monastery w Austrii stanęła nadmuchiwana rzeźba robotyczna Pneuma Fountain. Towarzysząca festiwalowi Ars Electronica realizacja złożona z ośmiu półprzezroczystych, czterometrowych, unoszących się ku niebu, zmiennokształtnych ramion, wypełnionych powietrzem, imitowała ruchy ożywionej istoty. Technologiczny mózg, znajdujący się w cylindrze rzeźby, wykorzystywał oprogramowanie do interpolacji i mapowania przestrzennych współrzędnych oraz prędkości ruchu rzeźby, której łuki stopniowo uwalniały powietrze, tworząc chaotyczne konfiguracje. Nieustanne metamorfozy Pneuma Fountain miały na celu przekształcenie przestrzeni wokół dzieła, a cykle wymiany powietrza, inicjujące ruch, inspirowane były przepływem energii między organizmami i ich środowiskiem. Chico MacMurtrie zaprojektował kontemplacyjne doświadczenie – pod wpływem powietrza i światła ruch „ożywia” miękkie tkanki maszyny<sup>733</sup>.

Emocje niepewności i lęku, powodowane przez ucieleśnioną sztuczną inteligencję, ujawnia praca z tego samego roku zatytułowana Border Crossers – seria lekkich, robotycznych instalacji, poetycznie odkrywających pojęcie granicy<sup>734</sup>. Nadmuchiwane rzeźby podnoszą się do wysokości kilku kondygnacji w choreograficznym, symbolicznym przedstawieniu. Wypełniona powietrzem instalacja, która rośnie, aby „zajrzeć” za symboliczny, graniczny mur, krytykuje militaryzację, geopolitykę, technologie wykrywania i nadzoru, zachęcając społeczeństwo do przemyślenia pojęcia podziałów w zglobalizowanym świecie. Projekt konceptualizuje technologię jako narzędzie do nawiązywania dialogu za pomocą delikatnych i ciekawskich niehumanoidalnych, robotycznych ciał. Poszukiwanie emocji w maszynie, McMurtie kontynuuje w pracy *Inner Space*, analizując fizyczne i metaforyczne podobieństwa między tym, co budujemy, a tym, z czego jesteśmy zbudowani na poziomie molekularnym<sup>735</sup>. Ruchy niehumanoidalnych, eterycznych form są zbliżone do organicznych ruchów mięśni poruszanych przez powolny rytm oddychania. Rozszerzenie i kurczenie się nadmuchiwanym rur przypomina unoszenie się klatki piersiowej w

---

<sup>733</sup> Ch. McMurtie., Pneuma Fountain, <http://amorphicrobotworks.org/pneuma-fountain> [dostęp: 25.07.2020]

<sup>734</sup> Ch. McMurtie., *Border-Crossers*, <http://amorphicrobotworks.org/border-crossers> [dostęp: 25.07.2021]

<sup>735</sup> Ch. McMurtie., *Inner Space*, [amorphicrobotworks.org/inner-space](http://amorphicrobotworks.org/inner-space) [dostęp: 25.07.2021]

powiększonej skali. Praca sprawia wrażenie żywego systemu poruszającego się intensywniej w odpowiedzi na obecność gości.

Technologię nadmuchiwania niehumanoidalnych korpusów Chico McMurtrie zastosował również w wieloobiektowej instalacji *Interactive Birds* z 2016 roku<sup>736</sup>. Interaktywne elementy obszernych, białych płatów tkaniny przypominały najprostszy rysunek linii ptaka. Po wejściu do galerii gość widział ułożone na wysokości swoich oczu zwisające z sufitu roboty o ptasich kształtach, które reagowały na jego obecność, stopniowo napędlając się powietrzem i elegancko wydłużając. Aktywizujący ich pracę mechanizm pneumatyczny generował stały, rytmiczny oddech robotycznych istot, które wchodziły w relacje z każdą pojawiającą się na wystawie osobą, sprawiając wrażenie, że stado przebudza się do życia dzięki ludzkiej obecności. Otwarta architektura instalacji zachęcała do swobodnej wędrówki między symulującym ożywienie robotycznym stadem. Odbiorca miał możliwość zobaczyć pełen spektakl, tylko gdy zachował odpowiedni dystans, ponieważ wkroczenie w ptasią przestrzeń uruchamiało „cykl śmierci” – ptaki nieruchomiały i – zamierając przedwcześnie – kończyły galeryjny performans.

Podczas *Ars Electronica* w 2017 roku odwiedzających festiwalowe *Post City* witał niehumanoidalny robot *Nyloid*, autorstwa kolektywu *Cod.Act* (André Décosterd, Michel Décosterd), budzący żywe reakcje publiczności hipnotyczną, dramatyczną choreografią, pełnym napięcia wysiłkiem wykrzywionego ciała i wokalnymi manifestacjami, upodabniającymi metalową strukturę do cierpiącej i niespokojnej, ożywionej istoty<sup>737</sup>. Uczestnik festiwalu mógł także zagrać z robotem *DELTU* autorstwa Alexi Lehot, prezentowanym jako silna osobowość, interaktywna z człowiekiem za pośrednictwem iPada. W zależności od nastroju *DELTU* podejmował grę, lecz wpadał w złość w chwili, gdy gracz popełniał zbyt wiele błędów. Wówczas chimeryczna istota denerwowała się i – zupełnie ignorując gracza – robiła sobie *selfie*, przesyłając je na Instagram. *The Art of Feeling* to projekt zrealizowany przez brytyjski kolektyw *Random Quark* dla agencji *Saatchi & Saatchi Wellness*, polegający na stworzeniu systemu *Mindswarms* – cyfrowych obrazów emocji. Artyści poprosili pracowników zleceniodawcy, aby przywołali silne, emocjonalne wspomnienie, a następnie użyli EEG do zarejestrowania ich fal mózgowych, który przekazywał dane do generatywnego

---

<sup>736</sup> Ch. McMurtrie., *Interactive Birds*, <http://amorphicrobotworks.org/interactive-birds/> [dostęp: 25.07.2021]

<sup>737</sup> *Nyloid* <https://plusinsight.de/2017/11/ars-electronica-2017-postcity-nyloid-von-andre-und-michel-decosterd/> [dostęp: 25.07.2021]



algorytmu tworzącego obrazy reprezentujące ich aktualny stan umysłu. Obrazy pamięci emocjonalnej każdego pracownika wydrukowano w wysokiej rozdzielczości, oprawiono i eksponowano w galerii we wschodnim Londynie<sup>738</sup>.

Maszyny, badające emocje człowieka, zaprezentował też w 2017 roku Random Quark w trakcie krakowskiego festiwalu PatchLab. Ciesząca się dużą popularnością wśród publiczności praca *Emotional Mirror* to cyfrowe lustro, wyposażone w algorytm analizujący wyraz twarzy patrzącego, dzięki czemu odbiorca mógł skonfrontować się z własnymi uczuciami poprzez obserwację wyniku maszynowej analizy. Oprócz wizerunku lustro wyświetla również tekst w formie tweedów, określających emocje, których doświadcza przeglądająca się w nim osoba, tworząc sprzężenie zwrotne pomiędzy samopoczuciem a postrzeganiem<sup>739</sup>.

Instalacja Przemysława Jasielskiego *Emotions Control Unit*, zaprezentowana w 2017 roku, podczas wystawy *Nonsensowne technologie* w Muzeum Sztuki Nowoczesnej MOC AK w Krakowie, badała stany emocjonalne odbiorców za pomocą maszyny zaprojektowanej na wzór budzących nostalgię dawnych radiodbiorników<sup>740</sup>. Zestaw do kontroli emocji ma retro-formę. W drewnianą szafę w kształcie szlachetnego mebla gabinetowego wbudowano mikrokontroler sterujący i wyposażono ją w specjalnie stworzony program, reagujący na zachowanie widzów, który wywoływał „emocje” maszyny, widoczne na zestawie pomiarowym. Interagujący z instalacją Jasielskiego może włączać i wyłączać czujniki odpowiedzialne za trójwymiarowe widzenie, zmysł dotyku i słuchu, zmieniając zachowanie maszyny i dostrajając jej konkretne „uczucia”. Wśród dziewięciu różnych emocji znalazły się między innymi: strach, zadowolenie, pobudzenie, smutek. Za pomocą czujników ruchu, odległości, mikrofonu i fotorezystorów maszyna „czyta” otoczenie, rozpoznając środowisko i działających w nim ludzi, sygnalizując swój stan emocjonalny, będący odpowiedzią na szereg bodźców takich jak: ruch, zmiana oświetlenia, hałas czy cisza. Emocje można odczytywać dzięki wskaźnikom analogowych woltomierzy. W przypadku braku bodźców maszyna przygasa i sygnalizuje smutek, w przypadku intensywnych ruchów sygnalizuje strach, prowokując rozmaite reakcje widzów, którzy automatycznie zaczynają traktować kawałek drewna, drutów i części elektronicznych jak istotę ożywioną – rozpoczynają próby dialogu,

---

<sup>738</sup> *Art of Feeling* <https://www.randomquark.com/work/the-art-of-feeling> [dostęp: 25.07.2021]

<sup>739</sup> *Emotional Mirror* <https://www.randomquark.com/work/emotional-mirror> [dostęp: 25.07.2021]

<sup>740</sup> P. Jasielski., R. Prohaska, *Nonsensowne technologie*, MOC AK, Kraków (20.10.2017–01.04.2018), <https://www.mocak.pl/nonsensowne-technologie> [dostęp: 25.07.2021]

delikatnie głaszczą lub przejawiają zachowania agresywne. Wymienione instalacje pokazują, że mamy w sobie tendencję do emocjonalnego traktowania wytwarzanych przez nas obiektów. Uważam, że szereg realizacji sztuki robotycznej dowodzi, że antropomorfizujemy niehumanoidalne ciała, dostrzegłszy w ich działaniach odpowiednik ludzkich reakcji emocjonalnych.

Artystą, zafascynowanym ludzkimi postawami wobec form sztucznego życia, jest Bill Vorn – wykładowca Uniwersytetu Concordia w Montrealu, związany z Artificial Life Art Lab. Specyfiką jego działań twórczych, mieszczących się w kręgu aktywności tworzących nurt *art@science*, zwanych także badaniami artystycznymi (*artistic research*), jest wzajemne oddziaływanie sztuki, problematyki sztucznego życia i robotyki<sup>741</sup>. Intryguje go, w jaki sposób maszyna może przeobrazić się w oczach odbiorcy w odczuwającą istotę. Konceptyjną ramą dla tworzenia rozmaitych „gatunków” robotycznych stworzeń, z których każde reaguje na obecność publiczności w swój własny, niepowtarzalny sposób, jest idea „niedoli maszyn” inspirowana Nędznikami Victora Hugo. W zamierzeniu kanadyjskiego twórcy maszyny mają uwidaczniać „ból” i „cierpienie”, tak jakby rzeczywiście borykały się z trudami swojej egzystencji. U źródeł robotycznej instalacji *Hysterical Machines* legła idea wytworzenia iluzji dysfunkcyjnych, absurdalnych i dewiacyjnych zachowań sztucznego życia. Prototyp Maszyny histerycznej, przemianowany z czasem na *Prehysterical Machine* (Maszyna przedhisteryczna), poszerzony został w roku 2010 o *Mega Hysterical Machine* (Megahisteryczna maszyna). Wzorując się na nich, artysta skonstruował dziesięć kolejnych maszyn, które złożyły się na większe środowisko<sup>742</sup>. *Crawling Machine* (Pełzająca maszyna) z mozołem czołga się po podłodze, rozpaczliwie starając się uciec od nadchodzącej publiczności. *Harassing Machine* (Maszyna molestująca) zaczepia przechodzących widzów, wyciągając ku nim kończyny zwieńczone małymi mackami wprawianymi w ruch sprężonym powietrzem, natrętnie usiłujące dotknąć intruzów. *Convulsive Machine* (Maszyna w konwulsjach) to cienka metalowa struktura, którą wstrząsają intensywne, nieregularne drgawki, nasilające się w bliskiej obecności człowieka. Zamknięta w klatce *Heretic Machine* (Maszyna heretycka) rzuca się gwałtownie w stronę nadchodzącej publiczności i – czepiając się chwytakami metalowych krat – wściekle potrząsa klatką. Każda z histerycznych maszyn ma kulisty korpus i osiem

---

<sup>741</sup> R. W. Kluszczyński., *Twórczość Billa Vorna w kontekście współczesnych tendencji artystycznych* [w:] Kluszczyński R.W. (red.), *Sztuka i kultura robotów. Bill Vorn i jego histeryczne maszyny*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk, 2014, s. 177.

<sup>742</sup> R. W. Kluszczyński., *Wprowadzenie*, [w:] R.W. Kluszczyński (red.), *Bill Vorn i jego histeryczne maszyny: sztuka i kultura robotów*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk, 2014, s. 6–13.

ramion wykonanych z aluminiowych tub i jest wyposażona w kilka systemów: sensoryczny, motoryczny i kontrolny, które działają jak reaktywny autonomiczny układ nerwowy. Niektóre maszyny podwieszono są pod sufitem, a ich ramiona uruchamia system pneumatycznych zaworów i siłowników. Ich ultradźwiękowe czujniki wykrywają obecność publiczności w najbliższym otoczeniu, co pozwala robotom reagować na człowieka w zależności od natężenia otrzymywanych bodźców.

Chociaż wielu artystów posługiwało się robotami industrialnymi, to niewielu starało się przekształcić je w autonomiczne, reaktywne istoty, okazujące intensywne emocje. Bill Vorn, będący kierownikiem badań robotycznych w Hexagram Concordia Centre for Research-Creation in Media Arts, podkreśla, że dąży do zaprojektowania i wykonania środowisk robotycznych, które zakwestionują, zrewidują i obalą wyobrażenia na temat postrzegania sztucznego życia, wytwarzającego iluzję ożywienia<sup>743</sup>. Artysta wskazuje, że „celem projektu jest wyzwianie w widzach empatii wobec postaci, które nie są niczym innym, niż połączonymi ze sobą kawałkami metalu”<sup>744</sup>. Kontynuacją dociekań z zakresu estetyki sztucznych zachowań jest także dzieło *Czerwone światło (Red Light)* – robotyczne środowisko, koncepcyjnie zbliżone do projektów *Histeryczne maszyny (Hysterical Machines)* i *Dziedziniec Cudów (La Cour des Miracles)*, będących wizją hipotetycznej dewiacji robotów, mogącej zaistnieć w niesprzyjających maszynom warunkach. Instalacja składa się z sześciu podwieszonych niehumanoidalnych robotów, które na obecność widzów reagują emisją dźwięku, światła i wykonywaniem organicznych, kompulsywnych ruchów. Każdy z nich zbudowany jest z czterech swobodnie poruszających się segmentów połączonych w całość za pomocą dwunastu tzw. „siłowników McKibbena” i wyposażony w zestaw piroelektrycznych czujników, umożliwiających wykrycie poruszających się widzów i uruchamiających różne sterowniki robotów.

W roku 2007 roku Bill Vorn podjął pracę nad projektem *Maszyny w stanie łaski (Grace State Machines)*, realizowanym w formie przedstawienia teatralnego z udziałem jednego ludzkiego aktora i grupy robotów, połączonych za pomocą specjalnie opracowanego, bezprzewodowego systemu rejestracji i analizy ruchu oraz zestawu

---

<sup>743</sup> B. Vorn., Kataktyczny teatr sztuki robotycznej, [w:] Kluszczyński R.W. (red.), Sztuka i kultura robotów. Bill Vorn i jego histeryczne maszyny, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk, 2014, s. 14–39.

<sup>744</sup> R. W. Kluszczyński., Twórczość Billa Vorna w kontekście współczesnych tendencji artystycznych [w:] Kluszczyński R.W. (red.), Sztuka i kultura robotów. Bill Vorn i jego histeryczne maszyny, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk, 2014, s. 178.

wyspecjalizowanych interfejsów. Roboty reagowały na ruch ciała performerera lub poruszały się autonomicznie, prowokując go do reakcji. Monitorując ruchy i stany wewnętrzne ludzkiego ciała oraz przekładając te dane na zachowania robotów, artysta wykreował dynamiczną, symbiotyczną relację między aktorami, którzy ostatecznie złączyli się w jeden cyborgiczny organizm. Tkanki, kości, przewody i rury stały się jednym symbiotycznie zespolonym ciałem. Twórca pragnął podważyć wyobrażenia, dotyczące indywidualnej tożsamości poprzez robotyczne rozszerzenie ciała. Artysta koncentruje się na skłonności obserwatora do zaakceptowania idei życia zaszczeplonego w nieruchomych mechanicznych częściach, pokazując siłę symulakrum i wpływ iluzji na wyobraźnię, uruchamiającą lawinę możliwych projekcji<sup>745</sup>.

Inspiracją dla kolejnego projektu, zatytułowanego DSM-VI z 2012 roku, był system diagnostyczno-klasyfikacyjny zaburzeń psychicznych Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego. Odwołująca się do niego praca Billa Vorna, to robotyczne twory, wykazujące symptomy „anormalnych” zachowań, symulujące poważne zaburzenia „zdrowia psychicznego”, takie jak: nerwica, psychoza, zaburzenia osobowości, paranoja, schizofrenia, depresja, delirium oraz inne rodzaje zaburzeń behawioralnych i umysłowych. Istoty robotyczne są jedynymi osobliwymi aktorami instalacji skonstruowanymi tak, aby rozpoznawalne były w nich dysfunkcyjne zachowania, uprawdopodobniające psychiczne schorzenia niehumanoidalnych architektur z aluminium, plastik i silikonu. W centrum instalacji DSM-VI znajduje się grupa ośmiu stojących albo leżących „Maszyn psychotycznych” (Psychotic Machines), wyposażonych w pneumatycznie sterowaną parę aluminiowych nóg, głośniki, światła, czujniki oraz ledowe reflektory DMX z funkcją obrotu i pochylenia. Reagują one na zbliżających się widzów i na siebie nawzajem, wykazując pobudzenie niczym stado nieoswojonych, spętanych zwierząt. W przestrzeni wokół centralnej grupy ustawiono „Maszyny autystyczne” (Autistic Machines), składające się ze swobodnie wirujących głowic, na których pneumatyczne ramię uruchamia zestaw złożony z głośnika i dwóch obrotowych kamer, dzięki którym roboty mogą się rozglądać i poznawać środowisko, wykorzystując oprogramowanie rozpoznające twarze<sup>746</sup>. Autystyczne roboty nie podążają tropem ludzi, lecz starają się ich unikać. Przyglądając się performansom robotycznych ciał wydaje mi

---

<sup>745</sup> N. Gingras., *Wokół Billa Vorna*, [w:] R.W. Kluszczyński (red.), *Bill Vorn i jego historyczne maszyny: sztuka i kultura robotów*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2014, s. 44.

<sup>746</sup> J. Walewska., *Niech zatriumfują Historyczne Maszyny*, [w:] R.W. Kluszczyński (red.), *Bill Vorn i jego historyczne maszyny: sztuka i kultura robotów*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2014, s. 77.

się, że nieprzewidywalny ruch maszyn wywołuje w odbiorcach sztuki Billa Vorna skomplikowane reakcje emocjonalne, łączące empatię oraz pierwotny lęk przed tym, co nieznanne.

W analizie robotycznych manifestacji artystycznych przydatne wydają się cztery modelowe ujęcia emocji w sztuce<sup>747</sup>. Są to: model emocji podstawowych, model oceny poznawczej, model konstrukcji psychicznej i model konstrukcji społeczno-kulturowej. Wymiarami porządkującymi powyższą taksonomię są biologia versus kultura (od biologicznie zaprogramowanych ekspresji emocji po wzorce wypracowane kulturowo) oraz indywidualizm versus kolektywizm (od jednostkowych przeżyć emocjonalnych po zunifikowane konwencją społeczną).

Model emocji podstawowych (*basic emotion model*) zakłada, że istnieje skończona liczba zdeterminowanych biologicznie procesów emocjonalnych, które z uwagi na swoją przyczynę i funkcję, odróżnia się od procesów mentalnych, takich jak poznanie czy percepcja. Każdej podstawowej emocji przypisany jest neuroendokryny mechanizm, a jego uruchomienie inicjuje skoordynowany zestaw afektywny, obejmujący specyficzne doznanie, program behawioralny i ekspresyjny. Zgodnie z tym modelem dzieło sztuki dzięki predyspozycjom biologicznym człowieka wywołuje szybkie i bezpośrednie pozytywne lub negatywne reakcje emocjonalne. Zdolność odczytania przez odbiorcę takich emocji opiera się na mechanizmie wrodzonym o charakterze uniwersalnym. Ponieważ w ramach tego modelu w dziełach sztuki wykorzystuje się analogowe wobec rzeczywistości reprezentacje obrazowe, o identyfikacji emocjonalnej decyduje stopień podobieństwa artystycznego przedstawienia rzeczywistości do doświadczanej przez człowieka rzeczywistości.

W modelu oceny poznawczej (*appraisal model*) dyferencjacja emocji od innych procesów psychicznych opiera się na czynnikach poprzedzających emocję. Ocena poznawcza nie jest od niej oddzielona, lecz stanowi jej cechę konstytutywną. W rezultacie dokonania poznawczej oceny dzieła sztuki mogą pojawić się dwa typy emocji odpowiadających ściślemu rozróżnieniu na „odczucie w stosunku do czegoś” i „odczucie czegoś”<sup>748</sup>. Pierwsza kategoria to emocje „zewnętrzne”, inaczej emocje artefaktowe (*artefact based emotion*), wzbudzone przez właściwości formalne dzieła dzięki jego

---

<sup>747</sup> A. Jasielska., *Reprezentacja współczesnych modeli emocji w dziełach sztuki*, „Teksty Drugie”, 6, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, 2013, s. 205-221.

<sup>748</sup> E. Tan., *Emocje a sztuka i humanistyka*, [w:] M. Lewis., Haviland-Jones J.M. (red.), *Psychologia emocji*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk, 2005, s. 160–182.

właściwościom strukturalnym, stylistycznym bądź kompozycyjnym. Ich intensywność zależy od doświadczenia wyniesionego z dotychczasowych kontaktów z reprezentacjami symbolicznymi. Drugi typ to emocje „wewnętrzne” – fikcyjne (fiction based emotion), odnoszące się do wydarzeń w świecie przedstawionym jak do zdarzeń rzeczywistych. Są efektem skrócenia „dystansu estetycznego”, warunkowanego skłonnością odbiorcy do zanurzania się w świat przedstawiony w dziele, oraz stopniem, w jakim widz odczuwa empatię. Emocje fikcyjne możemy podzielić na: pochodne empatii, emocje allocentryczne (alter-centric emotion) takie jak współczucie, litość, sympatia, oraz emocje egocentryczne (egocentric emotion), gdy odbiorca identyfikuje się z przedstawieniem doświadczając podobnych emocji<sup>749</sup>.

W modelu psychicznej konstrukcji (psychological construction) emocje nie są traktowane jako stany różniące się od innych stanów mentalnych, takich jak poznanie czy percepcja, lecz produkt scalenia pobudzenia o znaku pozytywnym lub negatywnym oraz uprzedniego, osobistego doświadczenia jednostki<sup>750</sup>. Model ten wiąże się z zastosowaniem symboli autorskich, cechuje go posługiwanie się metaforami oraz nasycenie indywidualną interpretacją procesu czy zdarzenia.

W modelu konstruktywizmu społecznego (*social construction model*) emocje są rozumiane jako społeczne lub kulturowe artefakty – określone zachowania ukonstytuowane w wyniku ról wymuszonych przez grupę i kontekst społeczny<sup>751</sup>. Proces transmisji społeczno-kulturowych oczekiwań i wymagań nie jest nadany przez naturę, lecz ustalony konkretną konwencją kulturową i wyuczony. Emocje wywoływane przez dzieło sztuki są tu konsekwencją konwencjonalnych przedstawień zrozumiałych jedynie dla odbiorców wyedukowanych wewnątrz określonej tradycji<sup>752</sup>.

Interakcje człowiek–robot są dynamicznie rozwijającym się obszarem badań, wykorzystującym osiągnięcia z zakresu sztucznej inteligencji, psychologii, antropologii i informatyki afektywnej, zajmującej się metodami i narzędziami rozpoznawania, analizy, interpretacji i symulacji stanów emocjonalnych użytkowników komputerów. Sztuka robotyczna ucieleśniająca sztuczną inteligencję włącza się w istotny społecznie

---

<sup>749</sup> A. Jasielska., *Reprezentacja współczesnych modeli emocji w dziełach sztuki*, „Teksty Drugie”, 6, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, 2013, s. 205-221.

<sup>750</sup> Ibidem, s. 214.

<sup>751</sup> B. Mesquita., *Emoting: A contextualized process* [w:] B. Mesquita., L.F. Barrett., E. R. Smith (red.), *The Mind in Context*, Guilford Press, New York 2010, s. 83–104.

<sup>752</sup> A. Jasielska., *Reprezentacja współczesnych modeli emocji w dziełach sztuki*, „Teksty Drugie”, 6, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, 2013, s. 216.

dyskurs na temat przemian technologicznych i transhumanizmu<sup>753</sup>. Warto przypomnieć, że obok tradycji ikonograficznej istnieje w sztuce tradycja zakazu reprezentacji, obok tradycji widzialności – tradycja niewidzialności. W kontekście symulujących uczucia syntetycznych ciał, nietworzonych na podobieństwo człowieka, warto zauważyć, że w przeciwieństwie do androidów, niehumanoidalne roboty w praktykach artystycznych ewokują przekonania ikonoklastów. Ożywione zostaje w nich coś ze starotestamentowego zakazu tworzenia obrazów, co jest świadectwem lęku przed tworzeniem kopii istniejącego życia. David Freedberg, w pracy „Potęga wizerunków”, w wielu religiach i kulturach dostrzega strach przed nadawaniem *imago* indywidualności, leżący w nieufności wobec iluzorycznego *mimesis*<sup>754</sup>. Intensywne doświadczenia odbiorców dowodzą jednak, że również niehumanoidalne ucieleśnienie robotycznych agentów ma moc wytwarzania potężnych iluzji dotyczących ich życia emocjonalnego.

Amorficzne istoty McMurtriego oddziałują na odbiorcę bezpośrednio, zgodnie z podstawowym modelem emocji. Na poziomie poznawczym skłaniają do porzucenia antropocentryzmu i współodczuwania cielesności oraz jej emocjonalnych stanów u innych form życia. Reakcje uczestników performansów potwierdzają, że nawet kształty odwiecznie przypisywane przedmiotom nieożywionym, takim jak np. drewniana szafa, przy odpowiedniej animacji, wywołują silny afektywny respons. Historyczne zachowania robotów Billa Vorna to zwiastun kulturowej nieufności i paniki wobec przemian cywilizacyjnych – konstruowania sztucznych i cyborgizowania ludzkich ciał. Prace, symulując zachowania żywych organizmów, budzą u odbiorców ambiwalentne uczucia, w których afekt łączy się z zainteresowaniem poznawczym, a empatia miesza z technofobią. Niehumanoidalne roboty, będące konstrukcjami z kawałków metalu lub z materiałów wypełnionych powietrzem, dzięki chaotycznemu posługiwaniu się ciałem, wzbudzają fascynację i współczucie. Maszyny sprawiają wrażenie żywych, ponieważ ich ruchy i reakcje nie są podporządkowane powtarzalnemu wzorcowi. Dzięki nieprzewidywalności wydają się podejmować niezależne decyzje i dysponować autonomią.

Mechaniczne istoty zamieszkujące „świat sztuki”, osvajane w przestrzeniach galerii, będą coraz częściej towarzyszyć człowiekowi w życiu codziennym – w biznesie,

---

<sup>753</sup> P. Celiński., Kulturowa wyobraźnia i ewolucja robotów, [w:] Kluszczyński R.W. (red.), Bill Vorn i jego historyczne maszyny: sztuka i kultura robotów, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk, 2014, s. 124–150.

<sup>754</sup> D. Freedberg., *Potęga wizerunków. Studia z historii i teorii oddziaływania*, tłum. Klekot E., Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005

edukacji, opiece zdrowotnej, rozrywce. Prace artystów udowadniają, że aby stworzyć w maszynie iluzję uczuć, nie musi ona przypominać człowieka. Roboty nie muszą mieć antropomorficznych kształtów, aby generować u ludzi intensywne uczucia, pozwalające im skonfrontować się z przejawiającym emocje bytem nie-ludzkim. Skuteczna symulacja życia emocjonalnego jest wynikiem współdziałania różnych parametrów (np. wyglądu, wydawanych odgłosów lub fizycznych ruchów), które wywołują wrażenia i pobudzają empatię<sup>755</sup>. Choć to emocje syntetyczne, zaprogramowane, symulowane, to performansy robotycznej rodziny mają realną moc oddziaływania i potencjał rozwijania empatii, stając się częścią posthumanistycznego dyskursu o ucieleśnianiu inteligencji. Maszyna, która na pierwszy rzut oka przeciwstawia się temu, co ludzkie, przejawiająca ekspresję ludzkich uczuć, symulująca intensywne afekty prowokujące ludzi do konfrontacji, sprawia, że człowiek obdarza urządzenie podmiotowością. Uważam, że emocje generowane przez automaty angażują nie tylko umysł i wyobraźnię, lecz przede wszystkim ciało i zakorzenione w nim pierwotne instynkty.

Bogaty repertuar doznań afektywnych, towarzyszących percypowaniu robotycznych instalacji, pozwala uchwycić działanie emocji o różnym statusie psychologicznym. Wszystkie poziomy reprezentowania emocji (model emocji podstawowych, model oceny poznawczej, model konstrukcji psychicznej i model konstrukcji społeczno-kulturowej) są obecne w pracach twórczości robotycznej i w sytuacji odbioru niemożliwe jest oddzielenie jednego poziomu od drugiego. Reakcje na tą sztukę są determinowane przez konstrukcję i sposoby działania instalacji, lecz również przez doświadczenia aprioryczne – przekonania, poglądy i odczucia wnoszone przez odbiorców, określając w znacznym stopniu przebieg doświadczenia. Interaktywne, robotyczne performansy to emocjonalno-poznawczy dialog, a wartość artystyczna konkretnej instalacji skorelowana jest z wartością poznawczą, którą ona transmituje<sup>756</sup>. Wyposażone w systemy sensoryczne, kontrolne i motoryczne, połączone ze sobą cyfrowym systemem nerwowym roboty, tworzą immersyjne środowiska, w których interakcja budowana jest zarówno przez maszyny, jak i zanurzających się w ich świecie odbiorców<sup>757</sup>. Niehumanoidalne ciała pozwalają przyjrzeć się naszym reakcjom na

---

<sup>755</sup> L. F. Barrett., *The future of psychology: Connecting mind to brain*, [w:] „Perspectives in Psychological Science”, nr 4/2009, s. 326–339.

<sup>756</sup> T. Anderson., *Interpreting works of art as social metaphor*, [w:] „Visual Arts Research”, nr 2/30/1989, s. 42–51.

<sup>757</sup> R. W. Kluszczyński., *Twórczość Billa Vorna w kontekście współczesnych tendencji artystycznych* [w:] Kluszczyński R.W. (red.), *Sztuka i kultura robotów. Bill Vorn i jego historyczne maszyny*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2014, s. 175.



emocje bytów nie-ludzkich. Kontemplacja instalacji to zarazem doświadczenie odkrywające gotowość odbiorcy (bądź jej brak) do zaakceptowania postludzkiej, niehumanistycznej wizji życia. W relacjach z robotami człowiek sięga ku odmienności, której jeszcze nie zna, ale z którą jest już symbiotycznie spleciony.

Zagadnienie emocji robotów, które zaczynają wypełniać kulturowe *universum*, nie wyczerpuje się w ramach artystycznych manifestacji, lecz ma głębokie znaczenie dla obrazu świata, w którym żyjemy – jego obszaru pojęciowego, filozoficznego, symbolicznego – i niewątpliwie wpłynie na społeczne relacje i zmusi człowieka do wychodzenia poza „to co się jawi”, poza widzialność. Dyrektor generalny *Ars Electronica* 2017, w tekście poświęconym sztucznej inteligencji, otwierającym festiwalowy katalog *Artificial Intelligence – The Other I*, zastanawia się, czy jej ucieleśnienia postrzegane będą w społeczeństwie jako antagoniści, pomocnicy czy *alter ego* człowieka<sup>758</sup>. Roboty coraz częściej będą programowane tak, by symulować emocje i reagować w sposób, który jawi się obserwatorowi jako ekspresja konkretnych uczuć. Warto zadać pytanie, czy naprawdę potrzebujemy emocjonalnej symulacji i czy moralnie uzasadniona jest konstrukcja wyposażonych w nią maszyn, które wkrótce staną się integralną częścią naszego życia? Jak pozorne emocje robotów wpłyną na obdarzanie afektem i autoidentyfikację? Czy stworzymy „emocjonalne lustro” w postaci „czujących maszyn” po to, by przyglądać się sobie i w obrazie różnicy odszyfrowywać to, kim jesteśmy?

Rozważając kwestię kopii i oryginału, Walter Benjamin w eseju *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technologicznej* podkreślał, że zacieranie się tych kategorii jest procesem symptomatycznym dla współczesnej kultury<sup>759</sup>. Specyficzna dla dzieła aura cierpi w procesie reprodukcji, gdyż powielony obiekt traci jednostkową egzystencję, a dzięki wielokrotnemu zreprodukowaniu kopie mogą znajdować się w dowolnym miejscu i czasie. Człowiekowi pozostaje jedynie obserwacja namnażającej się powtarzalności. Warto rozważyć auratyczność i własne przekonanie o nieomyślnej różnicy między kopią i oryginałem w erze produkowanych masowo „czujących maszyn”. W performansach syntetycznych ciał, podobnie jak w performowaniu istot ludzkich, pojawiają się zarówno pozytywne afekty, jak i dysregulacja emocjonalna, cielesna dekompozycja,

---

<sup>758</sup> *Ars Electronica Festival 2017, Artificial Intelligence. Das andere Ich*, <https://ars.electronica.art/ai/files/2017/08/festivalcatalog2017.pdf> [dostęp: 25.07.2021]

<sup>759</sup> W. Benjamin., *Dzieło sztuki w dobie możliwości jego reprodukcji technicznej*, [w:] J. Bocheńska., A. Kisiełowska., M. Pęczak (red.), *Wiedza o kulturze. Część IV. Audiowizualność w kulturze. Zagadnienia i wybór tekstów*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1993, s. 273–284.

impulsywność, lęk i histeria wyzwalające potencjał trwogi i sprawiające, że przyglądamy się sobie w czarnych zwierciadłach. To terapia prowokatywna i ostrzeżenie, że wiek robotów może stać się wiekiem maszyn kapryśnych i nieposłusznych<sup>760</sup>. Zarówno osiągnięcia sztuki robotycznej, jak i wprowadzane na rynek roboty społeczne są wyrazem naszych głębokich tęsknot i żądz, zaś potrzeba doświadczania emocji w relacji z syntetyczną istotą odsłania stan przesilenia antropocentrycznego, w którym ludzie nie są w stanie nadążyć za żywiołowością przemian technologicznych. Z pewnością relacje człowiek–robot wytyczają nową świadomość mieszkańców technokultury. Pozostaje wierzyć, że artystyczne doświadczenie jej odczuwania w stosunku do niehumanoidalnych maszyn będzie zachętą do intensywnego rozszerzania inteligencji emocjonalnej w relacji z ludźmi i zwierzętami.

Sztuka w mariażu z nowoczesnymi technologiami funkcjonuje jako metadyskurs technokultury. W wyniku „paktu” zawartego między artystami a światem nauki powstaje kreatywna przestrzeń teoretyczna, posiadająca dyskursywną moc. Współcześni artyści z obszaru art@science nie są jedynie dostarczycielami produktów kulturalnych lecz przede wszystkim badaczami eksplorującymi nieznane obszary rzeczywistości, związane ze „zwrotem biotechnologicznym”. Projekty cechuje dialogiczność, mieszanie tego, co naukowe i artystyczne. Agnieszka Jelewska powołuje się na postulaty metodologiczne Gilla Deleuze i Felixa Guattariego, którzy charakterystyczne dla współczesnych form artystycznego wyrazu tendencje odnotowali w stwierdzeniu: *Filozofia potrzebuje nie-filozofii, która ją obejmie, potrzebuje rozumienia niefilozoficznego, tak jak nauka potrzebuje nie-nauki, a sztuka nie-sztuki*<sup>761</sup>. Projekty realizowane w paradygmacie art@science prowadzą do dekonstrukcji podstawowych pojęć estetycznych zmieniając zasadniczo elementy doświadczenia estetycznego: dzieła, autorstwa, kreacji, odbioru<sup>762</sup>. Artyści oferują alternatywną estetykę, przeobrażając sztukę w dyskursywne pole i

---

<sup>760</sup> Stelarc., Mięso, metal i kod. Alternatywne anatomiczne architektury, [w:] R. W. Kluszczyński (red.), Mięso, metal i kod / Rozchwiane chimery. Stelarc. Meat, metal & code / Contestable chimeras, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk, 2014, s. 14–31.

<sup>761</sup> A. Jelewska., *Sensorium. Eseje o sztuce i technologii*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012, s. 9.

<sup>762</sup> Działania w obszarze art@science sprawiają, że znaczenia w ramach autonomicznych sfer nauki i sztuki łączą się, aby stać się czymś, czego nie da się jednoznacznie przypisać ani do sfery sztuki, ani nauki, wytwarzając nowe sensory. W ramach projektu na Wydziale Trans-Technologii Uniwersytetu w Plymouth w Wielkiej Brytanii zaproponowano taneczno-muzyczną maszynę, która umożliwiłaby naukę biochemicznej cyklu Krebsa. Według badaczy cielesne, immersyjne doświadczenie pozwoliłoby przyswoić wiedzę przy pomocy całego ciała i wszystkich zmysłów., por. J. Zilberg, B. Kitto, K. Trenshaw, *The Dance of Life: A Biochemistry Learning Machine*, „SEAD. White Papers” <https://seadnetwork.wordpress.com/white-paper-abstracts/draft-white-papers-for-comment/the-dance-of-life-a-biochemistry-learning-machine/> [dostęp: 25.07.2020]

przybliżając rozmaite sposoby odczytywania oraz klucze interpretacyjne szeroko pojętej technokultury.

- 1) Współczesne praktyki artystyczne realizowane w paradygmacie art@science mają charakter **transdyscyplinarny** – łączą kompetencje warsztatu artystycznego, naukowego i inżynierskiego. Sztuka i nauka traktowane są jako uzupełniające się perspektywy, wchodzące w twórczą interakcję<sup>763</sup>. Laboratorium staje się aktywnym zapleczem przestrzeni wystawienniczej lub wkracza do galerii, bezpośrednio wspierając żyjącą lub pół-żyjącą sztukę (*semi-living art*).
- 2) Dzieła mają charakter **hybrydyczny** – odnoszący się zarówno do poznania naukowego, jak i doświadczenia artystycznego. Prace nabierają właściwości dyskursywnych, charakteryzuje je teoretyzowanie na temat własnej substancji, podejmują refleksję nad sobą jako wytworem sztuki i relacjami z innymi zjawiskami i praktykami.
- 3) Medium artystycznym jest nietrwały materiał biologiczny, wystawienie wielu dzieł artystów związanych z tym nurtem jest utrudnione. Realizacje bioartu często posiadają tymczasowy charakter i mają wpisaną w swój status przemijalność - to **dzieła terminalne**.
- 4) Skutkiem owej nietrwałości jest gromadzenie możliwie bogatej dokumentacji procesu (fotograficznej lub filmowej) tworzenia i „tworzenia się” dzieła sztuki. Odbiorcy bioartu często mogą zapoznać się jedynie z kopią obiektu a efemeryczność prac prowokuje do podjęcia dyskusji na temat kulturowego statusu **oryginału i jego kopii**, a także powstających między nimi napięć.
- 5) Proces twórczy ukazywany jest jako **proces uniwersalny** tzn. nie przynależny wyłącznie ludziom a jego formalne uwarunkowania mogą być modelowane za pomocą komputera. Artyści proponują nową postać sztuki – tyleż tworzonej, co hodowanej, jednocześnie autorskiej i kolektywnej, ludzkiej i generowanej przez pozaludzkie, autonomiczne podmioty sprawcze.
- 6) Praktyka artystyczna podporządkowana idei *Zrób to Sam (Do It Yourself)*, zastępowana jest konceptem – **Zrób to z Innymi (Do It With Others)**<sup>764</sup>. Projekty

---

<sup>763</sup> A. Jelewska., Sztuka i technologia w Polsce. Od cyberkomunizmu do kultury makerów, red. A. Jelewska, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2014

<sup>764</sup> Celem tego typu działalności, realizowanej często w multikompetencyjnych zespołach twórczych, jest poszerzanie granic i narzędzi praktyki artystycznej w oparciu o naukowe koncepcje i procedury. Kiedy inżynier James Gimzewski, uznany profesor, badający nanoprocesy, i Viktoria Vesna, artystka

art@science rozwijają się dzięki wymianie idei, narzędzi eksploracji, stanowią formę generowania wiedzy praktycznej i przeżyć estetycznych. Cechuje je dialogiczność, fuzje artystyczno-naukowo-poznawcze <sup>765</sup>. Zacierają opozycje między performerem a badaczem, praktyka artystyczna, tworzona w ramach zespołów, w skład których wchodzi oprócz artystów, inżynierowie, naukowcy, przedstawiciele nauk społecznych i humanistycznych. Sztuka wybiera model **rozproszonego autorstwa**.

7. Realizacje artystyczne to zarazem praca badawcza, forma aktywizmu i działalność krytyczna, a twórcy działający w paradygmacie art@science przybliżają skomplikowane problemy współczesnej nauki i kultury post-technologicznej, **wykorzystując sztukę jako mediatora**. Sztuka staje się jedną z najważniejszych **przestrzeni projektowania namysłu krytycznego dla społecznej debaty** nad realnym wpływem nauki na różne sfery życia. Dla nieartystów sztuka staje się coraz częściej ważniejszym od nauki sposobem osiągnięcia i przekazywania wiedzy <sup>766</sup>. Traktuje się ją jako narzędzie pomocne w translacji i odczytywaniu świata. Techniczno-organiczne projekty w obszarze bioartu i sztuki robotycznej zmierzają do wciągnięcia odbiorców w praktyczny i etyczny dialog na temat przyszłości technologii oraz ich możliwych zastosowań, a także skłaniają do refleksji nad własnymi wyobrażeniami i poglądami. Działania skupione pod szyldem bioartu i sztuki cyborgicznej podejmują problemy etyczne, społeczne i filozoficzne, związane ze zmianami definicji życia i ewolucji pod wpływem narzędzi technologicznych.
8. Artyści wprowadzają nowe metody badawcze oparte na improwizacji. co określić można jako **alternatywną epistemologię**. Naukowcy podkreślają, że istotny jest dla nich nie konkretny rezultat, jaki chce uzyskać artysta proszący ich o możliwość kooperacji, lecz niekonwencjonalny sposób myślenia, który często okazuje się

---

multimedialna, pokazują swoje prace z tzw. nurtu nano-artu, to zarówno oni sami, jak i ich dzieła przekraczają sztywne granice dzielące naukę i sztukę, badacza i artystę. Pochodną filiacji sztuki i nauki jest też wiele nowych zjawisk, jak np. kreatywne programowanie (*creative coding*), polegające na pisaniu kodu programistycznego z większym naciskiem na jego funkcje estetyczne niż na samą funkcjonalność i sprawczość, będąc autorskim sposobem na uzyskiwanie wyjątkowych cech programistycznych sztuki nowych mediów, software art, sztuki generatywnej czy net artu., por. R. W. Kluszczyński, From Digital Identity to Architecture of the Nanoworld: Remarks on the Art of Victoria Vesna [w:] *Blue Morph: Victoria Vesna + James Gimzewski*, edited by Marta Korga and Anna Zalewska, 5-9. Gdańsk: Baltic Culture Center, 2011

<sup>765</sup> R.W. Kluszczyński., art.@science. O związkach między sztuką i nauką, [w:] W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii, (red.) R.W. Kluszczyński, Omikron Sp. Zo.o. 2011

<sup>766</sup> E. Domańska., *Zwrot performatywny we współczesnej humanistyce*, [w:] „Teksty Drugie”, nr 5/2007, s. 51.

inspirujący w ich pracy naukowej, ponieważ w historii nauki istotne odkrycia dokonywane były przez tych, którzy przełamywali obowiązujące konwencje.

9. Nowa sztuka pozwala **prześledzić nie tylko proces twórczy, lecz również strategie marketingowe** w obrębie przemysłu biotechnologicznego, które zazwyczaj umykają uwadze przeciętnego konsumenta. Działania artystyczne odtajniają laboratoryjne procedury i biotechnologiczne praktyki aby odbiorca-niespecjalista mógł je zrozumieć.
10. Artyści pytają o kontrolowanie życia na poziomie makro **ujawniając mechanizmy** i instytucje molekularnej biowładzy, biokontrolii i biopolityki.

Uważam, że klasyczne kategorie estetyki w dyskursach art@science ulegają rozmyciu, a uczestnicy kultury stoją przed koniecznością nabycia nowych kompetencji, aby działania twórcze odczytać, skontekstualizować i poddać krytycznej refleksji. W wyniku przemian odbiorca sztuki zmuszony jest porzucić wzrokocentryzm, podkreślający odcieleśniony intelektualizm. Artyści wychodzą z ofertą wielozmysłowych modalności, oczekując od publiczności transformacji nie tylko na poziomie intelektualnym lecz doświadczenia cielesnego, fizjologicznego i afektywnego<sup>767</sup>. Działalność artystyczna, prócz tego, że ma charakter estetyczny, oferuje odbiorcom dzieł możliwość przyjrzenia się temu, co stanowi źródło współczesnego strachu – organicznej formie, w jakiej egzystujemy. Transhumaniści pragną ją przekroczyć, projektując dla gatunku ludzkiego swoisty kulturowy rytuał przejścia, w wyniku którego człowiek bezpowrotnie opuści znany mu „świat ciała” i rozpocznie podróż w stronę postgatunkowości. Sztuka transhumanistyczna, korzystająca z dokonań współczesnej nauki, przyczynia się do powszechnego uznania cielesności za kolejną z przestrzeni, którą można poddać fizycznej i kulturowej rekonstrukcji<sup>768</sup>. Warto zwrócić uwagę na dwa rodzaje transhumanistycznych rozszerzeń zwiększających ludzkie możliwości. Granicą jest tu ciało, które ma zostać poddane rozszerzeniom od zewnątrz i od wewnątrz. Transponując ten podział w obszar sztuki możemy uznać sztukę cybernetyczną i robotyczną za próbę poszerzania ludzkich funkcjonalności od zewnątrz (aż do cedowania na maszyny samego statusu artysty), zaś bio-art i – będącą jego

---

<sup>767</sup> *Sztuka i technologia w Polsce. Od cyberkomunizmu do kultury makerów*, (red.) A. Jelewska, Wydawnictwo UAM, Poznań 2014

<sup>768</sup> P. Zawojski., *Bio–techno–logia, czyli logos w świecie biologii i technologii. Wprowadzenie [w:] Bio-Techno-logiczny świat. Bio art. oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu* (red.) P. Zawojski, Wydawnictwo 13 muz, Szczecin 2015

odmianą sztukę transgreniczną – za odpowiednik postulowanych przez transhumanistów wzmocnień wewnętrznych. Obustronny ruch ciała (na zewnątrz – do maszyny i maszyny do wewnątrz – do ciała) przyczynia się do rozmycia koncepcji istoty ludzkiej jako stabilnego podmiotu. Artyści z kręgu bioartu i sztuki robotycznej, niezależnie czy prezentują postawy biokonserwatywne czy technoentuzjastyczne, tworzą dla poddawanego przemianom gatunku ludzkiego rodzaj **mapy obszaru biotechnologicznych transfiguracji**, niedostępnego szerokiej publiczności. Eduardo Kac uważa, że nie możemy pozostawić całej wiedzy i terminologii w rękach wąskiej grupy wtajemniczonych naukowców, polityków i ludzi świata biznesu. Wszyscy członkowie społeczeństwa powinni uczestniczyć w debacie na temat naszej gatunkowej przyszłości, ponieważ wkrótce wszyscy będziemy transgeniczni. Dziś zarówno biokonserwatywni badacze, tacy jak Jurgen Habermas czy Francis Fukuyama, jak liberałowie tacy jak Slavoj Žižek i Peter Sloterdijk, stwierdzają, że naczelnym zadaniem humanizmu jest ponowne zdefiniowanie człowieka w obliczu jego biologicznej otwartości i moralnej ambiwalencji<sup>769</sup>. W pracy *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej* Fukuyama nawołuje, aby idee transhumanizmu potraktować poważnie, ponieważ nie należą już one do marginalnych prądów intelektualnych rozwijanych przez entuzjastów *science fiction*, lecz realizują się na naszych oczach dzięki rozwojowi nauki. W dystopijnych wizjach transhumanizm nazywany jest przez autora „najniebezpieczniejszą ideą współczesności”, postulującą, że człowiek nie jest niczym więcej niż skomplikowaną maszyną, którą można zbudować z krzemu i tranzystorów, tak samo łatwo, jak z węgla i neuronów<sup>770</sup>.

Sądzę, że współczesny triumf nauki to również przełomowy okres w dziejach sztuki, która inicjując, tworząc i wpływając na naukową refleksję stała się obszarem badań kulturowych, przestrzenią negocjacyjną, eksploratorem współczesnego świata i jego komentatorem. Artyści sięgając po technologię i naukowe strategie poznania prowadzą intensywny dialog z transhumanistyczną wizją rzeczywistości. Ilustrując ingerencje w cielesność i transformację gatunków, wskazują na transgresyjną moc technologii, jednocześnie z nich korzystając. Sprzęgnięta ze sztuką wchodzi w zaskakujące sojusze i jest dyskursywnym narzędziem, rozwijającym potencjał

---

<sup>769</sup> P. Sloterdijk., Reguły dla ludzkiego zwierzyńca. Odpowiedź na Heideggera list o humanizmie, przeł. A. Żychliński, [w:] „Przegląd Kulturoznawczy”, nr 1(4)/2008

<sup>770</sup> F. Fukuyama., Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej, przeł. Bartłomiej Pietrzyk, Znak, Kraków 2004, s. 205–207.

kognitywny, wchłaniającym rozmaite inspiracje, areną wymiany idei, przestrzenią eksploracji rzeczywistości.

Zwróćmy uwagę, że teoretycy szkoły frankfurckiej wskazują, jak przebiega panowanie w epoce kapitalistycznej, w której przedstawiciele elit wielkiego biznesu kontrolują przepływ środków i rozwój produkcji, a poprzez utworzone przez siebie i zawiadywane fundacje wywierają wpływ na rozmaite sfery życia społeczno-gospodarczego<sup>771</sup>. Kapitalizm urynkowił sztukę – artysta nie jest już tylko wirtuozem światła, obrazu, pędzla czy dźwięku, lecz kapitalistą, którego pierwszorzędnym zadaniem jest generowanie zysku. W tą pokrętną dialektykę została dodana polityka, a następnie poszczególne dziedziny kultury. Twórcy zagarniają dla siebie nowe przestrzenie, wyprowadzają sztukę z akademii i galerii w tętniące życiem miejsca, przeobrażając często wizerunek całych miast. Bywa, że dekonstrukcja staje się zaczynem konstrukcji i to, co wytworzone w antystrukturze, zasila następnie strukturę pola sztuki. Dzieła powstałe w paradygmacie art@science posiadają jednak wielki potencjał badawczy, inspirują badania naukowe, wchłaniają ich wyniki, generują nie tylko przeżycia estetyczne, lecz i wiedzę praktyczną. Artyści dokonują także transgresji społecznych, ujawniając tabu, pokazując to, co niezauważane i przemilczane, wpływając tym samym na zmianę ludzkiego życia. W końcu dokonują prywatnych transgresji, przekroczenia granic indywidualnego „ja” w akcie samopoznania, przechodząc indywidualne transformacje. Twórcze wypowiedzi są przestrzenią mediacji i negocjacji między naukowym systemem przepływu danych, technologicznie rozwijaną rzeczywistością a społeczeństwem. Awangarda technologiczna, rozpoznając *homo sapiens* w jego stadium liminalnym<sup>772</sup>, naświetla problemy etyczne, zadaje pytania o społeczną odpowiedzialność wobec technologicznej i biologicznej otwartości współczesnego człowieka. To modelowe laboratorium przemian współczesności, soczewka zmian zachodzących w świecie, obszar ich aktywnej analizy i krytycznej dyskusji. Poprzez stosowane strategie dekonstrukcji, subwersji i generowanie alternatywnych modeli poznawczych sztuka przekształca się w krytyczną teorię kultury i Zachodniej cywilizacji zmierzającej w stronę techno-monstruarium.

---

<sup>771</sup> D. Strinati., Wprowadzenie do kultury popularnej, tłum. W. Burszta, Zysk i S-ka, Poznań 1998, s.53.

<sup>772</sup> Termin „liminalność” Victor Turner wyjaśnia w następujący sposób: „Podczas pośredniego okresu liminalnego status uczestnika obrzędu staje się wieloznaczny, zawieszony, znajduje się pomiędzy wszystkimi możliwymi punktami klasyfikacji. Uczestnik przechodzi przez symboliczną sferę, która ma tylko nieliczne właściwości jego wcześniejszego lub późniejszego statusu lub nie ma ich wcale”. V. Turner, Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działanie w społeczeństwie, tłum. W. Usajewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005, s.196.

## 2.6. Sztuczne zmysły biohackera. Transgresja z ludzkiego porządku ku ciału cyborgicznemu

*tak się miesza  
tak się miesza we mnie  
to co siwi panowie  
podzielili raz na zawsze  
i powiedzieli  
to jest podmiot  
a to przedmiot<sup>773</sup>*

Zbigniew Herbert

W „Ścieżkach śpiewu” antropolog, Bruce Chatwin, będący też wędrowcem i piechurem, pisał o egzystencjalnym wymiarze chodzenia. Poruszająca opowieść uświadamia jak ważny jest poprzedzający język rytm i pieśni, bez których nie umieliby się przemieszczać, a tym samym istnieć<sup>774</sup>. Brytyjski badacz wielokrotnie powtarzał, że ludzkość zaniknie, ponieważ przestaliśmy być nomadami. Choć do teorii o zanikaniu gatunku można mieć szereg uwag, należy się zgodzić w zakresie jego znaczącej przemiany w obszarze ludzkiego sensorium. Podkreślmy, że podlegający biologicznym procesom ludzki organizm jest zarazem społecznym konstruktem i odbiciem kulturowych dyskursów i praktyk. Wedle wpisujących się w nurt konstruktywistycznej socjologii ciała analiz, społeczny fenomen cielesności polega na tym, że kształtowany jest zgodnie z zasadami organizacyjnymi społeczeństwa, a ciało poddawane jest bez przerwy wartościującym ocenom zgodnie z akceptowanymi powszechnie kryteriami. Uznanie cielesności za przestrzeń, którą można poddać „kulturowej rekonstrukcji”<sup>775</sup> postuluje społeczność biohackerów, przyczyniająca się do popularyzacji transhumanistycznych idei. Biohacking (ang. *biology*, ang. *hack* – włamywać się) jest terminem parasolowym dla różnorodnych działań, mających na celu włamanie się do ludzkiej biologii w celu rozszerzenia możliwości organizmu w warunkach pozainstytucjonalnych, poza

---

<sup>773</sup> Z. Herbert., *Chciałbym opisać*, z tomu *Hermes, Pies i gwiazda*, 1957 [w:] *Wiersze zebrane*, Wydawnictwo a5, Kraków, 2018, s.87.

<sup>774</sup> B. Chatwin., *Ścieżki śpiewu*, tłum. J. Ruskowski, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Warszawa 1998

<sup>775</sup> P. Zawojski., *Bio-techno-logia, czyli logos w świecie biologii i technologii. Wprowadzenie* [w:] *Bio-Techno-logiczny świat. Bio art. oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*, (red.) P. Zawojski, Wydawca: 13 muz, Instytucja Kultury Miasta Szczecin, Szczecin 2015



oficjalnymi jednostkami badawczymi<sup>776</sup>. Technokultura wyznacza nowy etap w sposobach posługiwania się ciałem umożliwiając człowiekowi jego rekonstruowanie za pomocą mechanicznych urządzeń wykonanych dzięki wytworom najnowszej myśli biotechnologicznej takim jak implanty, protezy, chipy czy biomateriały wspomagające ludzkie ciało. Aby swobodnie funkcjonować w biotechnokulturowej rzeczywistości człowiek musi na nowo kształtować swoje ciało dzięki aplikowaniu technosfery do swojego wnętrza. Istota ludzka zostaje „poszerzona”, a podział na podmiot (człowieka) i przedmiot (nie-człowieka) staje się coraz bardziej problematyczny. Dla transhumanistów ciało nie jest raz na zawsze danym narzędziem służącym do eksploracji świata czy wehikułem duszy, lecz staje się obiektem technologicznych operacji transformacyjnych.

W 1998 roku Kevin Warwick, profesor cybernetyki na Uniwersytecie w Reading i pionier biohackingu, w ramach projektu „Cyborg 1.0”, wszczepił sobie w rękę specjalny chip, dzięki któremu zdalnie kontrolował obsługę komputera i zarządzał zdalnie oświetleniem: wszystkie elektroniczne drzwi na kampusie otwierały się przed nim automatycznie, a gdy wchodził do swojego laboratorium, zapalały się światła<sup>777</sup>. Warwick jest też autorem „Cyborg Project 2.0”, w ramach którego kierowany przez niego zespół stworzył sztuczną rękę, powielającą ruchy zwykłej ręki (obleczonej specjalną „bransoletą” z sensorami) i kierowaną przez internet, dzięki czemu Warwick był w stanie podnosić kubek znajdujący się na innym kontynencie i doznawać równocześnie odpowiednich wrażeń dotykowych. W kolejnej wersji projektu do organizmu jego żony został wprowadzony czujnik, chirurgicznie podłączony do włókien nerwowych. Dzięki temu małżonkowie zyskali możliwość somatycznego komunikowania się na odległość, sterowania motoryką cudzego ciała, z potencjałem komunikacji emocjonalnej<sup>778</sup>.

Postaciami znanymi w środowisku wspólnot biohackerskich są m.in. Leph Anonym, mająca magnesy w opuszkach palców, Tim Cannon, który zainstalował w przedramieniu urządzenie odczytujące sygnały dotyczące temperatury, wilgotności skóry i tętna, Wafaa Bilal Posiadający wszczepiony z tyłu czaszki aparat fotograficzny, Liviu Babitz, założyciel firmy Cyborg Nest, oferującej dodawanie do ciał sztucznych zmysłów, takich jak: zmysł północy, umożliwiający łączenie ludzkiego ciała z ziemskim w polu

---

<sup>776</sup> A. Delfanti., *Biohackers. The Politics of Open Science*, Palgrave Macmillan, New York 2013

<sup>777</sup> K. Warwick., *Transhumanism: Some Practical Possibilities*, „FifF Kommunikation” (2), 2016, s. 24-27, <https://core.ac.uk/download/pdf/228145468.pdf>, [dostęp:4.5.2021]

<sup>778</sup> A. Jelewska., *Sensorium*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012, s. 156-157.

magnetycznym. Artefakt po wszczępieniu w tors, zaczyna drżeć, po skierowaniu ciała na północ, zyskując charakterystyczną dla ptaków orientację w przestrzeni.



Il. 15, 16, 17, 18. Zmysł Północy firmy Cyborg Nest

Przykładem transhumanistycznych ekstensji jest również poszerzenie *sensorium* przez Todda Huffmana, który zaimplantował sobie magnes w koniuszek palca, co pozwoliło mu odczuwać pola magnetyczne poprzez mikroskopowe ruchy magnesu, reagującego na zewnętrzne pola. Celem implantacji było rozszerzenie zdolności sensorycznych naturalnych zmysłów na doświadczenie odczuwania statycznych pól magnetycznych, które nie jest normalnie dostępne dla człowieka. W wyniku modyfikacji Huffman odkrył, że stał się czuły na urządzenia generujące zmienne pola (silniki, kable) i nabył umiejętność odróżniania doświadczenia magnetycznych i mechanicznych wibracji (np. dotykając patelni na kuchence indukcyjnej)<sup>779</sup>. Zwolennikiem ekstensji jest również cierpiący na achromatopsję Neil Harbisson, który traktuje przymocowaną chirurgicznie do czaszki sonifikującą antenę<sup>780</sup> jako część swojego ciała. Antena

<sup>779</sup> S. Laratt., *The Gift of Magnetic Vision. Body Modification Ezine*, London, N.L. & London, 2004

<sup>780</sup> Sonifikacja to zastosowanie dźwięków niebędących mową do wyrażenia, przetworzenia informacji lub poznania danych. Podobnie jak wizualizacja, znajduje zastosowania naukowe, przemysłowe, edukacyjne, estetyczne i artystyczne. Pozwala jednostce postrzegać struktury poprzez słuch. Zob: T. Hermann, A. Hunt.

zaopatrzona w kamerę, pozwala interpretować sygnały i rozpoznawać kolory dzięki dźwiękom<sup>781</sup>.

Uważam, że to biohacking to praktyczny transhumanizm – autoeksperyment, mający na celu poprawę kondycji ludzkiej. Zauważmy też, że transhumanista Max More postuluje w swoich manifestach tzw. „otwarte społeczeństwo”, zalecając wspieranie oddolnych ruchów społecznych promujących eksperymenty kulturowe, wolność komunikacji, swobodę działania, innowacje, krytycyzm, uczenie się, sprzeciwianie się autorytarnej kontroli społecznej i niepotrzebnej hierarchii<sup>782</sup>. Biohacking jest dynamicznym trendem - to styl życia dążących do cielesnej emancypacji poprzez realizację transhumanistycznych postulatów technologicznego wzmocnienia szerokiej gamy funkcji poznawczych, umożliwiających odbiór bodźców z otoczenia. Uważam, że ruch ten czerpie inspirację z powieści i kultury wizualnych cyberpunku – gatunku o charakterze dyskursywnym, badającym oddziaływanie technologii na ciało człowieka, które absorbuje przedmioty z otoczenia. Postrzegane jest ono w narracjach cyberpunkowych jako przedmiot, który można dowolnie kształtować. W powieściach przybiera ono rozmaite formy: jest zmodyfikowane za pomocą „cyberwszczepów”, poddaje się implantacji, uzupełnieniom w formie podzespołów i sztucznych kończyn, aż po ingerencję w mózg i fuzję ze sztuczną inteligencją. Estetyka szoku i obsceniczności, przekraczanie granicy cielesności oraz motyw przemiany zarówno w sferze fizycznej, jak psychologicznej zbliża manifestacje biohackerów do nowofalowego kina transgresji<sup>783</sup>.

Powtórzmy – cielesność jest polem inskrypcji znaczeń, wartości i symboli. W takim ujęciu ciało wiecznie doświadcza transgresji, jest nieustannie „otwarte” na nowe wzory i interpretacje, będąc miernikiem sposobu widzenia świata przez dyscyplinujące je społeczeństwo i kulturę. Rewolucja technologiczna przynosi nie tylko zmiany społeczno-ekonomiczne, lecz wieszczy transhumanistyczne sposoby posługiwania się ciałem, zachęcając do jego optymalizacji i wzmocnienia (*human enhancement*) za pomocą urządzeń wykonanych dzięki wytworom najnowszej myśli biotechnologicznej. Działania, polegające na eksploracji *sensorium*, implementacji techniki w obręb ciała biologicznego i poszerzaniu struktury zmysłowej percepcji stały się zapowiedzą nowego

---

, *Znaczenie interakcji w sonifikacji*. Materiały z dziesiątego spotkania ICAD International Conference on Auditory Display, Sydney, Australia, 2004.

[http://www.icad.org/websiteV2.0/Conferences/ICAD2004/papers/hunt\\_hermann.pdf](http://www.icad.org/websiteV2.0/Conferences/ICAD2004/papers/hunt_hermann.pdf).

<sup>781</sup> L. Else., A cyborg makes art using seventh sense. „New Scientist”, 215(2877), 2012, s. 50.

<sup>782</sup> M. More., The Philosophy of Transhumanism [w:] The Transhumanist Reader..., op. cit., s. 117.

<sup>783</sup> K. Loska., *Nowy film japoński*, Kraków 2013, s. 97-129.

paradygmatu: wiedzy ucieleśnionej. Drogą do postczłowieczeństwa ma być szerokie zastosowanie technologii wszczepianej w ciało dzięki implantacji, która wpisuje się w tzw. „konwersję cybernetyczną”<sup>784</sup>. Jest to proces, w ramach którego poszczególne naturalne elementy cielesności będą zastępowane przez bardziej wydajny elementy cybernetyczne. Cyborgizacja, rozumiana jako proces denaturalizacji biologicznych aspektów egzystencji człowieka, następująca poprzez zniesienie granicy między tym co naturalne, a tym co mechaniczne, wpisuje się w ramy dyskursu o cielesności i tematykę transgresji, rozumianej jako przekraczanie granic niedoskonałej fizyczności.

Uważam, że biologiczna proveniencja człowieka i kulturowe ramy, w których realizowało się człowieczeństwo, jawią się biohackerom jako przestarzała matryca. Czas pojmowania ciała i zmysłów jako naturalnie „danych”, niezmiennych i trwałych, ich zdaniem dobiega końca. Warto podkreślić, że cielesne modyfikacje są według transhumanistycznych eksperymentatorów źródłem poczucia sensu i dobrostanu. Istotnym wydaje mi się w tym kontekście, że biohacker poznaje świat ciałem poszerzonym, zwiększającym możliwości dotykowo-kinestetyczne i motoryczne funkcje organizmu<sup>785</sup>. Ingerencje w cielesność mają na celu rozszerzenie sensorium i optymalizację ciała oraz umysłu, dlatego biohacking odróżnić należy od przywrócenia funkcjonalności niepełnosprawnego ciała i wyrównaniu szans na poziomie genetycznym, co stanowi tradycyjny cel medycyny (np. bioniczne kończyny dla niepełnosprawnych, które testują Jessi Sullivan czy Nigel Ackland), implanty bezprzewodowe sterujące protezami; restytucja zmysłu wzroku np. dzięki urządzeniu *The Argus® II Retinal Prosthesis System* znanemu jako „bioniczne oko”, przywracanie słuchu przez implant ślimakowy). Kultura biohackerów skupia pod swoim szyldem nie tylko niezależnych wynalazców, innowatorów i projektantów, ale też wszelkiej maści hobbystów i „cielesnych majsterkowiczów”.

---

<sup>784</sup> N. Agar., *Humanity's End: Why We Should Reject Radical Enhancement*, The MIT Press, Cambridge, London 2010, s. 29.

<sup>785</sup> Optymalizacją cielesności zainteresowana jest coraz większa grupa mieszkańców technicyzowanej cywilizacji, znajdującej się w zasięgu cyberkultury i biotechnologicznych eksperymentów. Nowoczesna medycyna i osiągnięcia technologii, takie jak interfejsy mózg-maszyna, pozwalają niepełnosprawnym na posługiwanie się robotycznym ramieniem, poruszonym za pomocą myśli. Niepełnosprawni, wymagający interwencji nowoczesnych wynalazków, optymalizujących cielesność, stają się „ambasadorami” transhumanistycznych projektów w obszarze Human Enhancement: rozruszniki serca, bioniczne kończyny (Jessi Sullivan, Nigel Ackland), implanty bezprzewodowo sterujące protezami czy restytucja zmysłów: wzroku (*The Argus® II Retinal Prosthesis System* znany jako „bioniczne oko” czy słuchu (implant ślimakowy), komercjalizowane przez firmę *Second Sight*. <http://www.secondsight.com/g-the-argus-ii-prosthesis-system-pf-en.html> [dostęp:14.5.2021]

Biohacking obejmuje wiele technik i metod od nieinwazyjnych po inwazyjne, od temporalnych po trwałe. Przyjąć może formę bodyhackingu, czyli ingerencji w cielesność w celu jej optymalizacji bez udziału technologii za pomocą różnorodnych metod i technik, powodujących poprawę wydajności ciała, takich jak: specjalna dieta (np. popularny w USA *Booleproof Program* Dave'a Aspreya), aktywność fizyczna, medytacja czy wspieranie ciała urządzeniami noszonymi w celu zbierania i archiwizowania danych biometrycznych: tzw. *quantify self* za pomocą technologii ubieralnej (*wearable technology: hearing aids, smart-watches, fitness bands, e-skin*). Biohacking inwazyjny zakłada ingerencję biotechnologiczną w cielesność i polega bądź to na wzmocnieniu za pomocą urządzeń technicznych tj. implanty, mikroczipy, głęboka stymulacja mózgu, interfejsy mózg-komputer, które stosują tzw. Grinderzy (*Grinder Movement*)<sup>786</sup>, bądź na przekształcaniu cielesności chemicznymi środkami farmakologicznymi (*pharmaceutical enhancements*), takimi jak: leki nootropowe, propagowane m.in. przez Michaela Brandta (*Nootrobox*) czy poprzez modyfikacje genetyczne.

Doświadczenie przekraczania granic cielesnych granic widoczne jest w manifestacjach biohakerów, uprawiających działania, które określam projektowaniem zmysłów (*senses design*). Przedstawiciele ruchu cyborgicznego, funkcjonujący pod nazwą „Międzygatunkowa Społeczność” (*Trasnpecies Society*)<sup>787</sup>, skupiają swoją działalność w Barcelonie w ramach organizacji non-profit, *Cyborg Foundation*. Projektują nowe zmysły, których funkcje inspirowane lub zapożyczone są od innych organizmów żywych czy zjawisk przyrodniczych. Przykładem takiego cyberorganu jest czujnik, pozwalający odczuwać wibracje w ciele wraz z występującym w dowolnym miejscu na planecie trzęsieniem ziemi, czy organ powstały na podstawie echolokacji nietoperza, który pozwala właścicielowi wyczuwać wibracje, zależne od umiejscowienia obiektu najbliższej od jego ciała. Estetyka sensoryczna, oparta jest na doświadczeniu, afekcie i wrażliwości, wiążąc sztukę z życiem, transformacją i zmysłowością. Artyści cyborgiczni eksplorują obszary związane z dotykiem i kinestetycznie aktywnym ciałem.

---

<sup>786</sup> From Grinders to biohackers: where medical technology meets body modification, [https://medicaltechnology.nridigital.com/medical\\_technology\\_jan20/from\\_grinders\\_to\\_biohackers\\_where\\_medical\\_technology\\_meets\\_body\\_modification](https://medicaltechnology.nridigital.com/medical_technology_jan20/from_grinders_to_biohackers_where_medical_technology_meets_body_modification), [dostęp:14.5.2021]

<sup>787</sup> Transpecies Society, <https://transpeciessociety.wixsite.com/transpeciessociety>, [dostęp:14.5.2021]



Il. 14. Założyciele *Transpecies Society* Neil Harbisson i Manuel Munoz

Poza działalnością artystyczną czy indywidualnymi pobudkami, dla członków *Transpecies Society* celem scalenia ciała z tego typu cybernetycznym zmysłem jest zwiększenie powiązania cyborga ze zjawiskami naturalnymi, czy nawet częściowego utożsamienia się z przedstawicielami innych niż ludzkie gatunków. Konsekwencją takiego scalenia ma być zwiększenie altruizmu wobec środowiska przyrodniczego, a co za tym idzie pozytywne zmiany w codziennych praktykach i podejściu do problemów klimatycznych i przyrody. Pamiętać należy, że ingerencja w cielesność w celu jej optymalizacji nie jest w kulturze zjawiskiem nowym. Piero Camporesi wśród pionierów-eksploratorów sekretów ludzkiego wnętrza wymienia m.in. Hipokratesa z Kos, Aleksandra Wielkiego, Arystotelesa, egipskich Faraonów czy Marka Aureliusza. „Ci, co badali ręcznie to ożywione królestwo władcy-chirurdzy i chirurdzy-władcy, byli prawdziwymi pionierami nauki o człowieku, prekursorami owego długotrwałego zainteresowania anatomią, które w XVI i XVII wieku, po niekończącej się stagnacji średniowiecza, przeistoczyło się w pragnienie poznania fizycznych tajemnic życia, trybów cielesnych maszyny i przemieniło w upojenie, jakie daje możliwość

rozmontowywania części i mechanizmów”<sup>788</sup>. W baroku anatomie i autopsje stanowiły intelektualne i kulturowe punkty odniesienia, źródło metafor, obrazów, asocjacji, analogii, zaś funkcję „edukacyjną” – prócz instruktażowych teatrów anatomicznych – pełnią publiczne egzekucje. Cieleśność staje się dla tłumów źródłem fascynacji, napawającej lękiem i poczuciem winy. Nowoczesna metoda naukowa odchodzi od podejścia spekulatywnego, kładąc nacisk na eksperyment<sup>789</sup>. W kontekście możliwości, jakie stwarza biohacking, zmianie ulega pojmowanie ciała jako naturalnie „danego”, własnego, jedyne, posiadającego spójną indywidualną historię. Celia Lury w pracy *Prosthetic Culture: Photography, Memory and Identity* zauważa, że uwzględnienie w myśleniu o nas samych wymienialności ciała oznacza jednocześnie zmianę podejścia do kwestii tożsamości, która staje się eksperymentalna<sup>790</sup>.

Filozofowie religii i religioznawcy zauważają współlistnienie dwóch płaszczyzn: mitu i rytuału. Mit jest dla rytuału scenariuszem, wedle mitu rytuał jest odprawiany. W kulturach pierwotnych mit uobecniał się tylko w rycie. Rytuał pozwalał oswajać siły przyrody, zrozumieć potęgę otaczającego świata, rytuał wprowadzał porządek w świat zastany i sprawiał, że człowiek mógł poczuć się w tym obcym świecie jak u siebie. We wspólnotach, gdzie mity były lub nadal pozostają żywe, pojawiają się one nie tyle w opowieściach, ile w żywych rytuałach. Biohackerzy to społeczność, która w atmosferze rytualnych performansów stawia istotne pytania dotyczące społecznej akceptacji transhumanistycznej filozofii. Performatywny bunt wobec ograniczeń ciała jest zarazem wizualizacją procesu adaptacji do otoczenia technologicznego. Narzędziem transgresji są zwykle performanse z użyciem realnych urządzeń technologicznych, a ich dokonanie

---

<sup>788</sup> P. Camporesi., *Laboratoria zmysłów*, tłum. J. Ugniewska, Gdańsk 2005, s. 118-119.

<sup>789</sup> Tradycja eksperymentowania na własnym ciele ma długą historię w wielu dziedzinach odkryć naukowych. Pierre Curie aplikował sobie rad na nagie ramię, skraplał go do oczu. Niemiecki lekarz, specjalista od cewnikowania, wysnuł hipotezę, że oddziaływanie leków podawanych dożylnie najefektywniejsze jest przy aplikowaniu ich bezpośrednio do serca. By udowodnić swoją teorię, wprowadził cewnik do swojego serca, po czym kazał sobie zrobić, w ramach dowodu, rentgen klatki piersiowej. Zdjęcie powstało i przyczyniło się do przyznania Forssmannowi Nagrody Nobla w dziedzinie kardiochirurgii. Barry Marshall, laureat Nagrody Nobla z dziedziny fizjologii i medycyny w roku 2005 celowo wywołał u siebie chorobę wrzodową, wypijając próbkę wyhodowanych bakterii, czym udowodnił, że *Helicobacter pylori* są odpowiedzialne za chorobę wrzodową żołądka i dwunastnicy. W latach 40. XX wieku wierzono, że przeciążenie równe 18 G jest dla ludzi śmiertelne. Pułkownik lotnictwa John Stapp, zajmujący się tego rodzaju badaniami, uważał, że to nieprawda. Aby to potwierdzić, z uwagi na brak innych chętnych, poddał się praktycznym testom na własnej skórze, płacąc za badania własnym zdrowiem – połamanymi zębami i kłopotami ze wzrokiem. O eksperymentowaniu na własnym ciele pisał też krakowski lekarz Andrzej Szczeklik., zob. A.Szczeklik, *Nieśmiertelność. Prometejski sen medycyny*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2012

<sup>790</sup> C. Lury., *Prosthetic Culture: Photography, Memory and Identity*, Taylor & Francis e-Library, 2004, <http://cachescan.bcub.ro/10-03-2017P/559054.pdf>, [dostęp: 10.10.2021]

prowadzi do trwałej lub tymczasowej przemiany ciała i formułowania metaspołecznych komentarzy.

W performansie kulturowym, autoportret kultury zostaje przedstawiany wobec jej własnych członków, jak również innych, pozostających poza wspólnotą osób. Jego główną funkcją, jak wskazuje Richard Schechner, jest: 1. zabawianie, funkcja ludyczna; 2. tworzenie czegoś pięknego – rozumiane nie tyle jako funkcja estetyczna, ile performatywny wymiar tej funkcji, polegający na ustanawianiu świata iluzji; 3. funkcja kreatywna, polegająca na ustanawianiu lub zmienianiu tożsamości; 4. funkcja integracyjna, mająca na celu budowanie lub podtrzymywanie wspólnoty; 5. uzdrawianie-funkcja terapeutyczna; 6. funkcja dydaktyczna i perswazyjna, mająca za zadanie nauczanie i przekonywanie<sup>791</sup>. W performansie na wiele sposobów wykorzystywać można ludzkie ciało w wymiarze biologiczno-fizjologicznym i semiotycznym np. inscenizacje ciała, w których pojawia się ono jako przedmiot, medium i wystawiona na pokaz powierzchnia dla zapisów kulturowych. Inszenizacje ciała eksponować mogą bądź to jego "mięśność" i bycie żywym organizmem, bądź też estetyzować, odrealniać, służąc autoprezentacji jednostki w aspekcie bycia sobą lub odgrywania „innej”, „cudzej” tożsamości.

Victor Turner wprowadził podział między ergicznie-ludyczną liminalnością rytuału (realnym działaniem w świecie) i anergiczno-ludyczną liminoidalnością rozrywkowych gatunków<sup>792</sup>. Zdaniem badacza liminoidalne performanse różnią się od liminalnych fenomenów mocą performatywną, zasięgiem oddziaływania (z uwagi na brak wspólnego horyzontu wierzeń i symboli, performanse liminoidalne nie ogarniają całych społeczeństw) i charakterem uczestnictwa (od obowiązkowego udziału w rytuale do pełnej dobrowolności praktyk ludycznych), autorstwem praktyki performatywnej – rytuał, kolektywny wytwór danej kultury, zostaje wyparty przez dzieła indywidualnych artystów, dysponujących swobodnie dziedzictwem kulturowym. O ile w społeczeństwach dawnych akcent kładziony był na tożsamość i przekaz tradycyjnych wartości, o tyle w erze postindustrialnej nacisk kładziony jest na innowacje, różnice, wystawienie na pokaz i sprzedaż.

---

<sup>791</sup> R. Schechner., *Performatyka. Wstęp*, Ośrodek Badań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych, Wrocław 2011, s.6.

<sup>792</sup> V. Turner., *Od rytuału do teatru. Powaga zabawy*, tłum. M. i J. Dziekanowie, Volumen, Warszawa, 2005, s. 29.



Zauważmy, że modyfikowanie wyglądu w celu ekspresji poglądów, przynależności do danej wspólnoty czy nastroju, towarzyszy ludziom od zarania dziejów w formie zabiegów kosmetycznych, tatuowania ciała czy okaleczeń. Cechą tradycyjnych modyfikacji jest jednak ich powierzchowność (zmiana koloru włosów, makijaż, piercing), większa bądź mniejsza nieodwracalność (tataże, operacje zewnętrznych cech płciowych) oraz transparentność modalna (niemająca istotnego wpływu na funkcjonowanie jednostki). Modyfikacje transhumanistyczne mogą być odwracalne, jak np. augmentacja modalna, pozwalająca na doznania zmysłowe nowego rodzaju czy zmiana płci, lecz także dogłębne i nieodwracalne (zmiany kodu genetycznego, struktury chromosomów czy struktury mózgu). Technologie mogą zwiększyć i poszerzyć ludzką recepcję sensoryczną, zdolności poznawcze i emocjonalne przyczynić się do radykalnej poprawy zdrowia i wydłużenia długości życia. Zmiany te, wynikające z zastosowania i łączenia technologii biologicznych i fizycznych, byłyby mniej lub bardziej permanentnie włączone w ludzkie ciało. Fetyszyzacja elementów technologicznych i przedstawianie ich jako wyrafinowanych gadżetów, celebrowanie inności, transgresja cielesności, postrzeganej jako twór niedokończony i wymagający ulepszenia w procesie połączenia z maszyną, stanowią tło dla wprowadzania tematyki funkcjonowania postczłowieka w świecie przyszłości.

Towarzysząca cielesnym manifestacjom „narracja autoewolucyjna” podkreśla proces przemiany jednostki w obliczu nowych warunków bytowych w technokulturze. Naruszenia integralności cielesnej rozumiane są jako udoskonalenia cielesnej powłoki – transformacja człowieka starej epoki w nowy, technologiczny twór, mający stać się częścią nowego światowego porządku. Performansy somatyczne są rytuałopodobną zabawą. Uważam, że działania biohackerów wpisują się najczęściej w to, co Turner nazwał „antystrukturą” i mają charakter liminoidalny, jednak zdarzają się również wystąpienia przemieniające, powodujące nie chwilowe, lecz trwałe przemieszczenie. Odwołując się do klasyfikacji gier Rogera Caillois<sup>793</sup>, **performansy biohackerów** to performansy ilinktyczne (przeważa element oszołomienia, czasowe unicestwienie stabilności odbioru i narzucenia innego stanu świadomości. Ich celem jest osiągnięcie upojenia wobec których rzeczywistość traci swe prawa i pojawia się inny świat doznań), aleatoryczne – z przeważającym elementem przypadku, w których performerzy mierzą

---

<sup>793</sup> R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997

się z nieznanymi siłami, uzależniając efekty od łaski losu, i performansy mimetyczne – w których kluczowe jest naśladownictwo wyobrażonej figury cyborga.

Performatywne spotkanie z Techno-Absolutem ma charakter spotkania numinotycznego, które cechuje bojaźń i cześć, fascynacja i lęk, tajemnica i cudowność. To *mysterium tremendum*, o jakim mówi Rudolf Otto – tajemnica, która budzi lęk i grozę, a mimo to przyciąga i fascynuje. Choć fabuła mityczna służy do naświetlania ważnych problemów epoki, współcześnie postawa mityczna nie jest odgrywana, ale w dramatycznym sensie – doświadczana. W artykule „Estetyka i anestetyka” Welsch opisuje dialektykę estetyzacji i anestetyzacji. Anestetyka, tak, jak rozumie ją niemiecki filozof, tematyzuje stan, w którym zniesieniu ulega elementarny warunek estetyki – zdolność doznawania<sup>794</sup>. Anestetyzacja to według badacza proces odwrotny, który zaprowadza szeroko pojmowane nie-doznawanie. Zdaniem Welscha dokonująca się obecnie estetyzacja przeradza się właśnie w anestetyzację. Uważam, że fenomen haptycznej estetyki wskazuje, że zatracamy więź z własnym ciałem, domagając się przywrócenia należytego miejsca cielesnemu doświadczeniu. Estetyka haptyczna w procesie percepcji angażuje takie rejestry, jak: dotyk, zmysł kinestetyczny, propriocepcję, zmysł równowagi, zmysł temperatury oraz zmysł bólu, czyli te zmysły, które – decydując się na pewną konwencję – moglibyśmy nazwać „cielesnymi” (w istocie wszystkie zmysły są cielesne – cały układ percepcyjny jest częścią ciała).

W książce *The Senses Considered as Perceptual System*, twórca psychologii ekologicznej, James J. Gibson, zauważa, że system haptyczny operuje wówczas, gdy człowiek, bądź zwierzę, odczuwa środowisko swoim ciałem, bądź za sprawą jego koniuszków<sup>795</sup>. Autor wskazuje, że percepcja jest rezultatem oddziaływań z bogatym w afordancje środowiskiem oferującym działającemu podmiotowi możliwości działania. Anthony Giddens podkreśla natomiast, że ciało w ponowoczesności przestało być pojmowane jako stała wielkość fizjologiczna i biologiczna, zaczęło być postrzegane jako elastyczne i zmienne, stało się przedmiotem procesów wiedzy i sposobów kształtowania. Włączone do projektu nowoczesności refleksyjnej stało się centralnym punktem odniesienia dla tworzenia się tożsamości społecznej. W roli protagonistów tzw. polityki życia, polegającej na poszukiwaniu samorealizacji i tożsamości „Ja”, brytyjski badacz

---

<sup>794</sup> W. Welsch., *Estetyka i anestetyka*, tłum. M. Łukasiewicz, [w:] R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 1998, s.522.

<sup>795</sup> J. Gibson., *The Senses Considered as Perceptual System*, Houghton Mifflin, Boston 1966, s. 97.

umieszcza nowe ruchy społeczne<sup>796</sup>. W pracy „Symbole naturalne. Rozważania o kosmologii” Mary Douglas dochodzi do wniosku, że zainteresowanie otwarciem ciała połączone jest ze społecznym poszukiwaniem dróg ucieczki i inwazji, „wejściami i wyjściami”<sup>797</sup>. Autorka zauważa, że jeśli nie istnieje troska o zachowanie granic społecznych, to można się spodziewać, że nie istnieje także troska o granice ciała. Realizowane w antystrukturze twórcze działania, odbierane są często jako przerażające, niebezpieczne i szokujące, ponieważ w obszarze tym artyści dokonują transgresji wszelkiego rodzaju. Zmiana, jaką przyniósł rozwój nauki, sprowadziła też nowe strategie i narzędzia, umożliwiające realizację ponowoczesnych pragnień. Ciało wyraża potrzebę ulepszeń, gotowość do modyfikacji i eksperymentowania<sup>798</sup>. Podobnie jak współczesna tożsamość, jest ono coraz śmieiej poddawane procesom rozproszenia, staje się niespójne, o nieustalonym kształcie, i zmierza w stronę całkowitej fragmentaryzacji – wymienialnego konglomeratu elementów. Transhumanistyczna koncepcja „otwartego człowieczeństwa” wiąże się też z moralnym dylematem. Jak zdefiniować *homo sapiens* z wszczepionymi naturalnymi (auto-/homotransplantacje), sztucznymi (kończyny, rozruszniki i inne maszyny wspomagające pracę organizmu) lub zwierzęcymi organami (kseno- transplantacje/ heterotransplantacje), z przeszczepionymi narządami zmarłych (transplantacje), z protezami, implantami, aparatami podtrzymującymi życie lub wzmacniającymi zmysły? Podstawę wyznaczania linii granicznych stanowić ma cielesna absorpcja technologii i technosfera, w jakiej egzystuje „poszerzony człowiek”. Niewątpliwie biohacking jest poszukiwaniem wyjścia ze słabego, zawodnego śmiertelnego ciała i wejściem w ciało, umożliwiające niekończącą się modernizację – potworne ciało mechaniczne<sup>799</sup>.

Poszerzana technologicznie cielesność biohackerów, inspirowanych transhumanistycznym imaginariem, mającym korzenie w kulturach wizualnych science-fiction, może jawić się jako monstrualna. Zauważmy, że świat, w którym żyją monstra, sytuuje się zwykle na peryferiach kultury – jest nieznanym z bezpośredniego doświadczenia, lecz inspiruje wyobraźnię. Obraz osobliwej cielesności zmusza też do szczególnego rodzaju refleksji nad granicami tego, co ludzkie. Transgresywność jest

---

<sup>796</sup> T. Lemke., *Biopolityka*, tłum. T. Dominiak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2010, s. 98.

<sup>797</sup> M. Douglas., *Symbole naturalne. Rozważania o kosmologii*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2004

<sup>798</sup> Z. Bauman., *Kultura jako praxis*, tłum. J. Konieczny, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012, s. 162.

<sup>799</sup> S. Dixon., *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge - Massachusetts 2007, s. 306.

podstawą pytań nie tylko o granicę cielesności, lecz również o podmiotowość monstrum. Historia monstrów i potworów łączy się z ciekawością i fascynacją, które wypływają ze zderzenia z anomalią fizyczną. Potwór – istota o odmiennym, niesamowitym kształcie – sytuuje się w „strefie pomiędzy”: jest zarówno nasz/taki sam, jak i obcy. Jego inność jest jednocześnie liminalna i strukturalnie centralna dla naszej percepcji normatywnej ludzkiej podmiotowości. Przyjmując pozycję „pomiędzy”, monstrum niesie ze sobą obietnicę transgresji, dzięki której wszelkie granice i kategoryzację ulegają rozmyciu, rozproszeniu. Jest więc „znakiem ostrzegawczym”, na co wskazuje istotny aspekt etymologiczny terminu „monstrum”, odsyłający do łacińskiego *moneo*, które oznacza „ostrzegać”<sup>800</sup>. Oszołomienie widokiem dziwnego ciała mieszało się z czcią dla ponadludzkiego bytu i jego formy mającej coś ludziom sygnalizować. W obszarze wiedzy potocznej panowało przekonanie, że zniekształcone ciało niesie pewną naukę. Obrazy monstrów, kryjąc w sobie szczególnie potencjał perswazyjny, funkcjonowały jako niezwykle pojemne toposy, mogące służyć złożonym celom, tj. utwierdzać w zmieniających się porządkach ideologicznych, moralnych czy politycznych.

Każda epoka da się opisać przez tworzone przez nią monstra. Myślę, że refleksja nad potwornością jest zwykle namysłem nad granicami normatywnego wnętrza kultury i podmiotu. Jej celem jest zredefiniowanie porządku, odkrycie tego, co nieznanego. Narodzinom potwora towarzyszy nie tylko lęk, ale i fascynacja. O rasach dziwnie uformowanych istot wspomniano w starożytności w różnych kontekstach, lecz najczęściej sięgano do księgi Pliniusza *Historia naturalna*, w której pojawiają się rasy o cielesnej odmienności, m.in. Blemmyom, mający usta i oczy na piersiach, Cyklopii czy Satyry z rogami na czole i kocimi nogami<sup>801</sup>. Wizerunki hybryd, istoty z manuskryptów i bestiariuszy, straszyły ludzi średniowiecza, stając się elementem społecznej wyobraźni – czymś zarazem eksponowanym, oglądanym jak przerażającym. Średniowieczne monstra zamieszkiwały jednak odległe krainy, o których niewiele wiedziano. Opowieści o hybrydach odnosiły się początkowo do porządku religijnego, potem medycznego, lecz zawsze do pomieszania porządków zastanych, otwierając imaginacyjną przestrzeń dla powiązań porządku ludzkiego z nieludzkim. Hybryda to także metafora przemiany, czegoś wstrząsającego, radykalnie obcego, lecz jednocześnie naszego, w którym to, co

---

<sup>800</sup> R. Braidotti., *Signs of Wonder and Traces of Doubt: on Teratology and Embodied Differences*, [w:] *Between Monsters, Goddesses and Cyborgs. Feminist Confrontations with Science, Medicine and Cyberspace*, Eds. N. Lykke, R. Braidotti, London - New Jersey 1996, s.135.

<sup>801</sup> A. Wieczorkiewicz., *Monstruarium*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2009, s. 22.

wydawało się oddzielone, zostaje powiązane. „Anomalie wymykają się możliwościom klasyfikacyjnym, pozwalają na zakradnięcie się heretyckiej myśli, że mogą zaistnieć inne klasyfikacje lub też ich zupełny brak, a wtedy każdy może stać się monstrum dla każdego”<sup>802</sup>. Nie ma kultury, której obcy byłby mit przemiany – w przekazywanych historiach ludzie przemieniają się w drapieżne zwierzęta, niszczycielskie bestie lub niegroźne insekty. W mitologii greckiej bóstwo karze człowieka, sprowadzając go do poziomu zwierzęcia, gdy naruszył prawo lub obraził któregoś z bogów. Maszyna antropologiczna, przekonuje Agamben, odkrywa, że człowiek nie ma własnej natury – „jest zawsze czymś mniej i czymś więcej niż to, czym jest”<sup>803</sup>.

Myślenie za pomocą monstrialnych figur to sposób zajmowania się niejasnymi, wątpliwymi, budzącymi niepokój obszarami ludzkiego bycia w świecie. Potwór w kulturze ludowej był odpowiedzią na brak wiedzy i będące jego konsekwencją lęki, próbą oswojenia rzeczywistości i nadania nieznanemu konkretnych kształtów. Metodą osvajania lęku jest tworzenie fantazmatów, ponieważ, aby przetrwać trwogę, trzeba ją skonkretyzować, nadać jej jakiś kształt<sup>804</sup>. Uzyskawszy przedmiotowe odniesienia, lęk ulega neutralizacji, przestaje być aż tak dotkliwy: staje się strachem mającym źródło w konkretnych przyczynach. Monstrum związane jest również z łacińskim *monstrare* (pokazywać), odnoszącym się do spektaklu. Obecność potwora od wieków warunkowała prawidłowe funkcjonowanie energii społecznej, a jego obserwacja coraz silniej sprowadzała się do aktu estetycznego. Warto podkreślić, że rewersem procesu prowadzącego do inkarceracji jest spektakularyzacja<sup>805</sup>: *homo monstrosus* wprowadza się na scenę i pokazuje w określonym porządku i układzie instytucjonalnym. XIX wiek inauguruje komercjalizację potwornych ciał – wszelkie przypadki dziwności, niesamowitości, można było podziwiać no jarmarcznych scenach rozrywki, oddając się voyerystycznej przyjemności – „pornografii wynaturzeń”. Kolekcjonowanie szczególnie wyrazistych, potwornych ciał zapoczątkowało ich teatralizację – zostały wystawione, sklasyfikowane w ramach wiedzo-władzy dominującej cywilizacji. Monstrialne demonstracje uczyniły zeń przedmiot wystawy, figurę ekspozycji. Gdy osobliwe ciało

---

<sup>802</sup> M. Bakke., *Wyobrażone ciałem się staje. O hybrydach, monstrach i istotach postludzkich*, [w:] *O wyobraźni*, red. R. Liberkowski, W. Wilowski, Poznań 2003, s. 23-24.

<sup>803</sup> G. Agamben., *The Open*, Stanford University Press, Stanford 2004, s.29.

<sup>804</sup> A. Gemra., *Łagodzenie lęku. Wyobraźnia opuszczona przez rozum stwarza potwory*, [w:] *Od Gotycyzm do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław 2008, s. 5-40.

<sup>805</sup> Chodzi o opisany przez Guy’a Deborda proces zapośredniczenia stosunków społecznych przez wszechobecne obrazy, które swą perswazyjną siłą kształtują wyobrażenia o świecie, organizują pragnienia i w ten sposób wpływają na nasze wybory i podejmowane przez nas działania., zob. G. Debord., *Spoleczeństwo spektaklu*, tłum. A. Ptaszkowska, Wydawnictwo Słowo/Obraz/ Terytoria, Gdańsk 1998

pojawia się nagle tu i teraz, dezorganizuje rzeczywistość, wymagając od ludzi, by w praktyczny sposób ustosunkowali się do sytuacji. Społeczeństwa wypracowują różne sposoby pozwalające ludziom oswoić się z widokiem anomalii, odmienności, osadzając je w szerszych układach pojęć i wartości. To, w jaki sposób społeczność traktuje potworność, jakie postawy wobec niej promuje, stanowi praktyczny probierz oficjalnie uznawanej wrażliwości. Implantacja technologii w cielesność, modyfikacja biologii techno-gadżetami prowadzi do zmiany pejzażu estetycznego i przemian w kulturowym statusie kuriozów i osobliwości. Praktyczny transhumanizm, realizujący się w manifestacjach biohackerów, wytwarza monstrualne ciało cyborga, zaświadczające o tym, że biologia może być porzucona, ponieważ ciało posiada zdolność do transformacji. Zmodyfikowana cielesność stanowi więc „materiał retoryczny”, pozwalający bezpośrednio wyrażać sens transhumanistycznej ideologii.

Pamiętać należy, że ciało konstryuuje podstawowy wymiar naszej tożsamości, kształtując pierwotną perspektywę i sposób zaangażowania w świat, determinuje wybór celów i doświadczeń. Jest najbardziej pierwotnym narzędziem, podstawowym medium interakcji koniecznym dla naszej percepcji. Działania biohackerów koncentrują się wokół żywej tkanki (*flesh*), cielesnego mięsa (*soma*) – czującego, dynamicznego i percepcyjnego ciała, które leży w sercu projektu somaestetyki, mającej na celu podnoszenie poziomu somatycznej świadomości i autopraktyk zmierzających do samowiedzy. Uważam, że biohackerzy swoją tożsamość budują na życiu aktywnym rozumianym jako ciągła eksploracja, eksperymentowanie z formą cielesną i przekraczanie samego siebie. Odczuwając ciało jako niekompletne, wymagające zarządzania, uzupełnienia, dokonują zmian, walcząc o pojawienie się nowej cielesności. Budują tożsamość w oparciu o wyobrażenie przyszłości, przez to do czego są zdolni, co mogą zrobić i kim mogą się stać. Według eksperymentatorów ciała, wolność przejawia się poprzez aktywność, łączy się z możliwością zmieniania, przekształcania, z stawianiem oporu środowisku i proponowaniem nowych strategii życiowych.

Kluczem do poznania ciała nie jest refleksja, lecz jego przeżywanie, cielesne zaangażowanie w świat, zanurzenie świadomości w cielesne doświadczenie. Interesujące wydają mi się w tym kontekście rozważania Maurice Merleau-Ponty’ego, który zastępuje kartezjańskie „Ja myślę” aktywnym i cielesnym „Ja mogę”<sup>806</sup>. Ciało, która rozważa filozof, jest ciałem własnym, badanym z jednostkowej i subiektywnej perspektywy,

---

<sup>806</sup> J. Migasiński., *Merleau-Ponty*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1995, s. 157.

uczestniczącym w odkrywaniu świata. Ponieważ działamy i żyjemy jako ciała, to wykształcanie nowych cielesnych powiązań, poszerzanie spektrum działań, otwarcie na różnorodność sposobów istnienia i morfologicznych form, jest wyrazem wolności i autonomii. Zgodnie z podejściem biohakerów, ciało – podobnie jak inne fragmenty społecznego świata – jest obiektem ludzkiej pracy i może być transformowane przez praktyki społeczne. Uważam, że cyborgizm wyraża reakcję na egzystencjalną i duchową niepewność oraz kryzys w społeczeństwach późnej kultury Zachodu. Zauważmy, że filozofia somatyczna Michela Foucaulta broniła ciała jako miejsca kształtowania jaźni. Francuski myśliciel twierdzi, że autokreacja jest nie tylko sprawą zewnętrznej stylizacji za pomocą wyglądu ciała (estetyka egzystencji), lecz transfiguracji wewnętrznego poczucia własnego „ja” przy pomocy doświadczeń transformacyjnych.

Podkreślić należy, że istotnym elementem doświadczanej przez biohackerów cielesnej transformacji jest odczuwanie intensywnych cielesnych wrażeń przeżywanych w wyniku somatycznych praktyk – zarówno bólu jak przyjemności i intensywnych rozkoszy. Dlatego warto przywołać Richarda Shustermana, który w sercu swojego projektu lokuje doświadczenie, uznając ciało jako organizujące je centrum<sup>807</sup>. Badacz definiuje somaestetykę jako krytyczne analizowanie użycia ciała, będącego ośrodkiem sensorycznej świadomości i kreatywnego kształtowania siebie. Skoro ciało jest pierwotnym medium pojmowania świata, to więcej dowiemy się o świecie, jeśli poprawimy sposób używania tego instrumentu – twierdzi Shusterman<sup>808</sup>. Według filozofa ciało to zasadnicze miejsce, w którym etos i wartości mogą się fizycznie ujawnić i atrakcyjnie rozwinąć – to medium, poprzez które umiejętności związane z percepcją mogą być refleksyjnie doskonalone. Wymaga to włączenia się w szersze, kształtujące same społeczne i kulturowe konteksty, które wspierać będą przekształcenia. Amerykański pragmatysta wskazuje, że ciało stanowi najczystszy wyraz ludzkiej śmiertelności, niedoskonałości i słabości, a cielesne bytowanie rodzi jednocześnie dotkliwe odczucia niedostatku i bezradności w próbie sprostania porządkowi zgodnemu z ideałami piękna, zdrowia i skutecznego działania. Zdaniem myśliciela sztuka autokreacji powinna polegać na zwiększaniu świadomości somatycznej i jej kultywacji. Ujęcie ciała jako przestrzeni odczuwania a jednocześnie czegoś co posiadam i używam,

---

<sup>807</sup> R. Schusterman., *Świadomość ciała. Dociekania z zakresu somaestetyki*, tłum. W. Małecki, S. Stankiewicz, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2016

<sup>808</sup> R. Shusterman., *Myślenie ciała. Eseje z zakresu somaestetyki*, tłum. P. Poniatowska, Instytut Wydawniczy „Książka i Prasa”, Warszawa 2016, s. 20.

co przeszkadza i sprawia mi ból, wywołuje dysonans sprzyjający somatycznemu wyobcowaniu. Somaestetyka pragmatyczna określana jest przez filozofa jako reformatorskie wysiłki mające na celu zmienić ten stan rzeczy na drodze przekształcania ciała i sposobów jego używania - scala teorię i praktykę na drodze zdyscyplinowanych ćwiczeń somatycznych, przez co prowadzi filozofię w postulowanym przez pragmatyzm meliorystycznym kierunku, przywołując przy tym starożytną ideę filozofii jako ucieleśnionego sposobu życia raczej niż dyskursywnego ledwie uprawiania abstrakcyjnej teorii.

Według mnie praktyki biohackerskie to działania zorientowane na siebie, skoncentrowane zarówno na przemianie wyglądu zewnętrznego, jak również na poszerzaniu wewnętrznych doświadczeń. To wcielenie zarówno transhumanistycznych idei i teoretycznych postulatów somaestetyki, mające uczynić cielesność bogatszą pod względem percepcyjnym przez zwiększanie cielesnych doznań. Praktycznym manifestacjom biohackerów towarzyszy też somaestetyka analityczna – deskryptywne i teoretyczne przedsięwzięcie, polegające na wyjaśnianiu ich doświadczeń, w postaci publikowanych w sieci raportów z implantacji, w formie podcastów czy videopamiętników publikowanych w serwisach streamingowych tj. YouTube. W tym miejscu warto przypomnieć myśl Mary Douglas, która zwraca uwagę, że ludzkie ciało jest najbardziej czytelnym wizerunkiem systemu społecznego i sugeruje, że wyobrażenia na jego temat ściśle odpowiadają dominującym wyobrażeniom na temat społeczeństwa – ciało jest metaforą społeczeństwa jako całości<sup>809</sup>. Jest nie tylko produktem kontekstu, w jakim się znajduje, lecz również jego symbolem, a wszelkie normy, zakazy i rytuały, odgrywane na ciele, ukazują system granic, obowiązujących w danym społeczeństwie. Granice ciała stają się granicami tego, co społeczne, głównie dlatego, że ich zakres, obszary, w jakich przebiegają, nie wynikają z biologicznych właściwości ciała, lecz z kulturowych uzgodnień<sup>810</sup>. Niepokój związany z ryzykiem i niepewnością relacji społecznych jest projektowany na obawy związane z ciałem. Marcel Mauss zauważył, że różne kultury mają specyficzne „sposoby posługiwania się ciałem”, dostarczające swoim członkom tożsamości<sup>811</sup>. Podobnie Erving Goffman postrzega ciało jako integralny

---

<sup>809</sup> M. Douglas., *Symbole naturalne. Rozważania o kosmologii*, tłum. E. Dzurak, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2004, s.19.

<sup>810</sup> M. Douglas., *Czystość i zmaza*, tłum. M. Bucholc, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2007, s.149.

<sup>811</sup> M. Mauss., *Sposoby posługiwania się ciałem*, tłum. M. Król, [w:] M. Mauss, *Socjologia i antropologia*, Wydawnictwo KR, Warszawa 2001. Podkreślić wypada, że tożsamość (Identity) w języku polskim posiada



element ludzkiej sprawczości, pozwalający ludziom wkroczyć w bieg codziennego życia i je zmieniać<sup>812</sup>. W pracach teoretyka ciało odgrywa istotną rolę w zakresie pośredniczenia w relacjach między tożsamością osobistą a społeczną. Społeczne znaczenia przypisane poszczególnym formom ciała oraz ich występom ulegają internalizacji i wywierają silny wpływ na jednostkowe poczucie „ja” oraz poczucie własnej wartości. Dzieje się tak, ponieważ słownik idiomatyki ciała, używany przez ludzi do klasyfikacji innych, jest wykorzystywany również dla celów autoklasyfikacji.

Istotny wydaje mi się autokreacyjny aspekt cielesnych modyfikacji. Wiele praktyk cielesnych wiąże się z definiowaniem tożsamości (np. zmiana wyglądu zewnętrznego, zmiana płci). W moim pojęciu zmodyfikowane ciało staje się świadectwem odrębności, sposobem na wyrażenie „cyborgicznej” tożsamości i oznaką statusu społecznego – sposobem wejścia w posiadanie prestiżu „hackera” przez prezentację pozytywnego stosunku do technologii. Zauważmy że w społeczeństwach tradycyjnych tożsamość była otrzymywana automatycznie przez rytualne praktyki, łączące ludzi z reprodukcją ustalonych pozycji społecznych. Należy zgodzić się z Anthonym Giddensem, który twierdzi, że późna nowoczesność kreuje „tożsamość deliberatywną”<sup>813</sup>. Współcześnie tożsamości są tworzone refleksyjnie przez generowanie autonarracji, ogniskujących się wokół kwestii ciała, refleksyjne organizowanymi projektami. Im bardziej tradycja traci zdolność wyposażenia ludzi w stabilne poczucie tożsamości, tym bardziej jednostki muszą negocjować wybór stylu życia i przypisywać swoim wyborom znaczenie.

---

dwa odpowiedniki. Pierwszy oznacza tożsamość - tzn. „bycie tym samym”. Drugi - identyfikację. Do równoważników pojęciowych zaliczyć można następujące określenia: samoświadomość, świadomość jednostki, blisko sensu nadawanemu tożsamości lokują się kategorie takie, jak: światopogląd, postawa, jaźń, ego, dusza. Tożsamość odnosi się do złożonego związku pomiędzy światem a świadomością jednostki, pomiędzy zewnętrznym i wewnętrznym, obiektywnym i subiektywnym, realnym i idealnym, materialnym i duchowym, naturą i kulturą. Jest czymś, co kształtuje osobowość i biografię społeczną jednostek, zob. *Słownik języka polskiego*, (red.) M. Szymczak, Wydawnictwo: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1981, s. 519. Używając terminologii komputerowej, tożsamość jest samodoskonającym się, autonomicznym programem dostosowania człowieka do świata i do innych ludzi. Najtrudniejszą rzeczą jest wyodrębnienie w tym programie tego, co jest własnością tylko jednego nosiciela tego programu – osoby, osoby – od tego obszaru, który jest wspólny wszystkim. Tożsamość umożliwia nam poruszanie się w świecie różnorodnych kultur: religii, języków, systemów normatywnych, wartości, obyczajów, narodów, cywilizacji. Pozwala na funkcjonowanie w złożonym układzie zależności społecznych. To, co określamy mianem tożsamości jest naszym duchowym, intelektualnym i emocjonalnym portretem. Refleksje teoretyczne na temat tożsamości można odnaleźć w wielu dziedzinach nauki: antropologii, psychologii, socjologii i filozofii. Interesuje się nią również publicystyka. W literaturze najczęściej stosuje się takie określenia, jak: zjawisko (Babiński 1998, Mach 1994), fenomen (Nikitorowicz 1995) czy konstrukt (Warمیńska 1999, Bausinger 1983). Zagadnieniem tożsamości zajmowali się m.in. W. James, Ch. H. Cooley, J. M. Baldwin, G. H. Mead, J. Dewey, R. E. Park, F. Znaniecki.

<sup>812</sup> E. Goffman., *Piętno. Rozważania o zranionej tożsamości*, tłum. A. Dzierżyńska, J. Tokarska-Bakir, Gdańskie Towarzystwo Psychologiczne, Gdańsk 2005

<sup>813</sup> A. Gidens., *Nowoczesność i tożsamość*, tłum. A. Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010, s.16-18.

Uważam, że transhumanści definiują się poprzez *praxis* i charakterystyczną obrazowość czy wręcz widowiskowość. Nie prezentują obiektywnego wpływu technologii na jakość życia i możliwości fizyczne czy intelektualne, lecz emocje wywoływane dzięki wiązaniu się z urządzeniami. Performansy somatyczne biohackerów są nakierowane na poznawanie cielesnej kondycji i jej zmienianie. Artefakty technologiczne są włączane do zasobów ciała, wykorzystywane do cielesnego odczucia siebie i modyfikacji relacji z własnym ciałem. Rodzi to zagrożenie uzależniania poczucia autentyczności egzystencji od hiperstymulacji i samoprzekształcania, utożsamiania spełnienia z wewnętrznymi doznaniem cielesnymi, do których wyłączny dostęp ma odczuwające jednostka. Performansy, poszerzające cielesne doświadczenia, świadczą o wpływie kultury biohackerskiej na społeczną transmisję idei transhumanistycznych. Według mnie, ich manifestacje rodzą następujące efekty:

- 1) **popularyzatorski** – autokreacja przy użyciu nowoczesnych technologii jest w kulturze zjawiskiem nowym, dającym bezprecedensowe możliwości w zakresie ulepszania ludzkiego ciała i umysłu. Biohackerzy to praktycy transhumanizmu, promujący poszerzone sensorium, czyniący dodatkowe funkcjonalności ciała przedmiotem pożądania i symbolem nowoczesności. Propagatorzy filozofii transhumanistycznej, głoszącej, że obecną naturę człowieka można usprawnić dzięki zastosowaniu rozwiązań naukowych, proponują, aby każda osoba miała możliwość korzystania z osiągnięć technologicznych, które pozwolą jej na maksymalny rozwój zdolności poznawczych, emocjonalnych i fizycznych (*human enhancement*). Inscenizacje technicznej adaptacji ciała do zmieniającej się rzeczywistości to symptom wkraczania transhumanizmu do kultury w wymiarze praktycznym. Członkowie ruchu wprowadzają idee wolności morfologicznej do środowisk młodzieżowych, rozpoczynając szeroki dyskurs.
- 2) **tożsamościowy** – wszystkie rozszerzenia, których używa społeczność biohackerska i towarzyszące im narracje, komunikują pragnienie bycia autonomicznym podmiotem. Są również emanacją poczucia współdzielonej cyborgicznej tożsamości. Bolesne doświadczenia implantacji to „rytuały przejścia” – symboliczne oddzielenie się od statusu człowieczego i wejście w społeczność cyborgów, po czasie wyczekiwania na przyjęcie się implantu.
- 3) **społeczny** – działalność kolektywów biohackerskich ustanawia etos eksperymentowania, poznawania świata przez doświadczanie ciała ma według nich stać się częścią kultury młodzieżowej. Ideologia bazuje na idei

samowystarczalności, współuczestnictwa i współpracy, prezentując się jako alternatywa dla konsumpcyjnej kultury oraz postępującej komercjalizacji codziennego życia oraz sposób walki z dominacją wielkich korporacji.

- 4) **zmiana kulturowej roli sztuki** – wykorzystując mit niezależności i samostanowienia artysty, biohackerzy oswiają społeczeństwo ze zmianą technologiczną. Figura zbuntowanego twórcy, kojarząca się z niezależnością i postrzeganiem sztuki jako przestrzeni transformacji oraz metamorfozy, służy dziś dystrybucji nowości technologicznych, będących w służbie cielesnej modyfikacji.
- 5) **hacktywistyczny** – kultura może transmitować dominujące wartości, ale można ją również widzieć jako miejsce oporu, gdzie wspólne kody są rozrywane lub przemieszczane, gdzie produkowane są kody alternatywne. Biohackerzy, tacy jak Tim Cannon czy Leph Anonim, przekazują szerokiej publiczności wiadomość jako praktycy technologicznych metamorfoz: cokolwiek jest w twoim ciele, powinieneś tym całkowicie zarządzać.
- 6) **ekonomiczny** – wystąpienia biohackerów mają wpływ na branżę biotechnologiczną i wzrost tzw. *Citizen Biotech Economy*. Rozpoczynają od budowy mikro-wspólnot, opracowujących tanią alternatywę dla drogiego sprzętu komercyjnego, służącego modyfikacji ciała. W chwili, gdy pomysł zyska uznanie dużej społeczności, często sprzedają pomysły finansowym gigantom.

Choć zaangażowani w działalność omawianego ruchu deklarują, że biohacking jest odpowiedzią na konsumpcyjny model życia i wszechwładzę korporacji, warto zauważyć, że w ruch kontrkulturowy wpisana była zawsze potrzeba uwolnienia się od podporządkowującej władzy, stworzenie doskonalszego modelu funkcjonowania dla nowych form zbiorowej mentalności i specyficznej wrażliwości. Technokracja zawsze była definiowana jako eksploatująca machina inżynierii społecznej, będąca zdecydowanym wrogiem kontrkultury<sup>814</sup>. Chcąc uwolnić się z masowej sieci komunikacji, buntownicy starali się budować własne kanały transmisji i korzystać z

---

<sup>814</sup> Przypadkiem afirmatywnego podejścia do technologii przez kontrkulturowych aktywistów i kreatywnego jej wykorzystywania jest tzw. *Whole Earth Catalog*. Było to alternatywne czasopismo, medium umożliwiające przechowywanie i wymianę idei oraz platforma wymiany informacji pomiędzy artystami, pisarzami, filozofami, profesorami, programistami. Katalog oswajał czytelników z nuansem technologicznego świata, przedstawiając propozycje kreatywnego wykorzystania technologii. Społeczność zorientowana wokół *Whole Earth Catalog* opowiadała się za demokratyzacją technologii i oddolnego, w stosunku do głównego nurtu konsumpcjonistycznego, jej wykorzystania. T. Roszak., *The Making of the Counter Culture*, Garden City, New York 1969, s. 88-93.

mediów technologicznych po to, aby przywrócić je społeczeństwu w celu kreatywnego i samodzielnego ich wykorzystywania<sup>815</sup>. Ich strategie opierały się na przechwytywaniu technologii, korzystaniu z niej w sposób odwrotny niż funkcjonujący w mainstreamie kultury. Zgadzam się, że kreatywna transgresja wymaga eksperymentowania i wyobraźni. Nie wydaje mi się jednak, że działalność biohackerów stoi w kontrze do kapitalizmu i ostentacyjnego konsumpcjonizmu, lecz – mimo całej swej transgresyjnej niekonwencjonalności – jest alternatywnym sposobem reżimu biowładzy, mogącym skutkować wspieraniem opresyjnych programów radykalnych innowacji technologicznych. Uważam też, że ciało podlega tu technologicznej estetyzacji, przekształcając się w „kostium cyborgiczny”. Cyborgiczna dystynkcja i kult samego siebie koncentruje się często wokół pozoru, iluzji – futurystycznego, mało użytecznego przebrania, maski cyborga.

Przypomnijmy, że Abraham Maslow wskazywał na wolność jako warunek konieczny, aby samostereowna jednostka podejmować mogła wyzwania mające na celu „tworzenie siebie”<sup>816</sup>. Zdaniem badacza, dążący do niej człowiek jest wewnętrznie wolny, nie ulega zewnętrznym wpływom i kieruje się spójnym systemem wartości, stosowanym w sposób zgodny z własnymi wewnętrznymi przekonaniem i normami. W koncepcji Allporta podkreślana jest również konieczność funkcjonowania w warunkach wolności, wyrażającej się w możliwości przyjmowania bądź odrzucania elementów kultury i w uzgadnianiu podejmowanych decyzji z akceptowanym przez siebie systemem wartości. W ujęciach obu autorów, atrybuty jednostki transgresyjnej to między innymi wolność wyboru, sprawstwo, samodzielność, wewnątrzsterowność. Należy podkreślić, że transhumanizm zamierza wyzwolić człowieka z „biologicznego więzienia”, w czym pomóc ma cyborgizacja, łącząca ciało z artefaktami technologicznymi. Z deklaracji biohackerów jasno wynika, że zmierzają do osiągnięcia maksimum możliwości fizycznych, psychicznych i intelektualnych, jednak ich osobliwe relacje z cyfrowymi innowacjami wskazują, że proces technologicznego wzmacniania cielesności rozpatrywać należy nie pod kątem użyteczności artefaktów, lecz w kontekście

---

<sup>815</sup> Takie podejście było reprezentowane chociażby przez grupę artystyczną *Ant Farm*, która działała poza głównymi kanałami społecznej komunikacji starając się stworzyć alternatywne ścieżki medialnego przekazu informacji, jak np. w projekcie *Media Van*. Jego ideą było stworzenie samochodu, który stanowiłby jednocześnie partyzancką stację transmisyjną nadającą na własnych falach. W pojeździe umieszczono rozmaite media służące do rejestracji i nadawania dźwięku i obrazu. Obiekt ten pełnił jednocześnie funkcje środka lokomocji, domu, a także narzędzia do nawiązywania medialnej komunikacji. T. Roszak., *The Making of the Counter Culture*, Garden City, New York 1969, s. 88-93.

<sup>816</sup> A. H. Maslow., *Motywacja i osobowość*, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1990

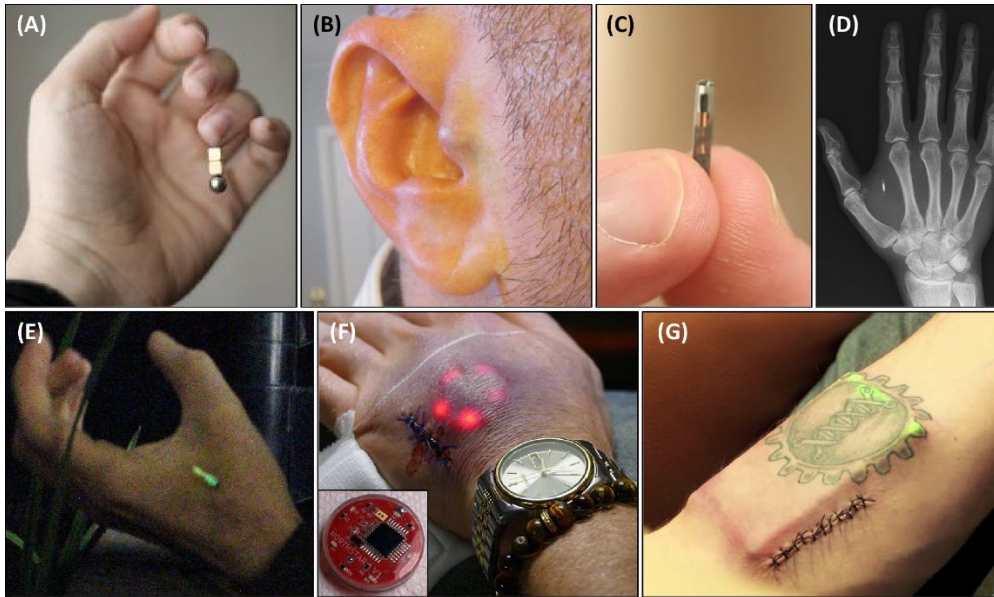
technologicznego kapitału symbolicznego. Sądzę, że modyfikacje somatyczne nie są wyrazem społecznego buntu, lecz manifestem estetycznym, promującym pewien model cielesności, któremu nadpisuje się wartości i znaczenia, takie jak: wolność, autonomia, emancypacja, otwartość na kreację. Sztuczne waloryzowane jest jako lepsze, poprawione, unowocześnione, udoskonalone. Wzmocnione technologicznie ciało ma być doskonałym narzędziem w nowej cywilizacji, a *self made man* przykładem nowego wzorca osobowego.

W biohackingu ciało ma więc proteuszową naturę – jest obiektem nieustających badań i eksperymentów, wciąż jest w nim coś do poznania, do odkrycia, doświadczenia i przemiany. Ciało, które poddaje się zabiegom, ludzi, że jesteśmy omnipotentni, zaś okaleczanie się może być metodą na odzyskanie poczucia kontroli nad własną cielesnością. W Foucaultowskiej estetyce egzystencji widać jednak uprzywilejowanie izolowanego „ja”, poza siecią intersubiektywnych relacji społecznych. Intensyfikacja relacji z sobą samym, troska o siebie i stylizacja egzystencji sprawia, że skoncentrowane na własnych doznaniach „ja” nie dąży do wytworzenia wspólnoty, ponieważ skupia się na walce wewnętrznej i nie jest w stanie wypracować skutecznych strategii oporu.

Warto pamiętać, że realizacja zachowań transgresyjnych może być rozmaicie motywowana. Jej źródła można upatrywać w złożonych potrzebach człowieka – poznawczych, osobistych, społecznych. Osią motywacyjną ludzkiej aktywności jest najczęściej tzw. potrzeba hubrystyczna, definiowana jako dążenie do wzrostu poczucia własnej wartości, związana z mechanizmami autowaloryzacji, czy podnoszenia własnych kompetencji. Hubrystyczny wymiar ludzkiego działania bywa określany jako motyw zwiększania własnej wartości (*motive to maintain self esteem*), potrzeba wzrostu „ja” (*need for self – enhancement*), pragnienie samowywyższania się (*ego aggrandizing*) czy szacunek do samego siebie (*self – regard*). W koncepcji twórcy tzw. teorii motywacji – psychologa z Uniwersytetu Harvarda, Davida McClellanda, potrzeba hubrystyczna podkreślana jest w kontekście „motywacji mocy” określającej dążenie do wywierania silnego wpływu na innych, uzyskiwania poczucia własnej wartości i ważności, władzy i społecznego znaczenia<sup>817</sup>. Sposobem na jej podtrzymywanie jest automobilizacja i samoaktualizacja. Dzięki temu, transgresyjna jednostka zwiększa własne standardy, poziom aspiracji i podejmuje działania kierowana dążeniem do wewnętrznej doskonałości i osobistego mistrzostwa.

---

<sup>817</sup> David McClelland., *The Achieving Society*, Princeton, 1961



Trends in Biotechnology



Il. 19, 20. *Utensylia cyborgiczne stworzone przez Grindhouse Wetware (Northstar V1)*

## Rozdział 3. Płaszczyzna ponadindywidualna transhumanizacji. Upodmiotowienie cyfrowego obrazu i sztucznej inteligencji

### 3.1. Wielki Łańcuch Nie-ludzkich Bytów. Rola robotów humanoidalnych w procesie społecznego osvajania sztucznej inteligencji

*Był sobie raz kawałek drzewa*

Carlo Collodi<sup>818</sup>

Poszczególne kultury, wykorzystując różne aspekty ludzkiej inteligencji, budują relacje z technologią na wiele sposobów, w oparciu o swoje wartości i przekonania, tworząc narzędzia w celu usprawnienia egzystencji. Kilka lat temu antropolodzy odkryli plemię żyjące w puszczy amazońskiej w Dolinie Javari (hiszp. *Vale do Javari*; ang. *Javari Valley*)<sup>819</sup>, które nigdy wcześniej nie miało kontaktu z jakąkolwiek inną cywilizacją<sup>820</sup>. Szacuje się, że istnieje około stu nieznanymi plemion, posiadających obce, niezrozumiałe dla nas symbole, wyobrażenia, marzenia o życiu na ziemi i w zaświatach, mających bezcenną wiedzę, jak przystosować się do zmieniającego się środowiska, które współdzielią z roślinami i zwierzętami. Świat człowieka to wciąż bardzo zróżnicowana rzeczywistość, w obrębie której funkcjonuje również cywilizacja wysoce technologiczna i której symbolem jest, rozwijające się od połowy XX wieku, *technopolis*, Dolina Krzemowa (ang. *Silicon Valley*) – centrum amerykańskiego przemysłu nowych technologii komputerowych. Mieszkańcy zachodniej cywilizacji, tak jak rdzenne ludy w Dolinie Javari, adaptują się do gwałtownych zmian określanych jako Rewolucja 4.0. Wiąże się ona z upowszechnianiem w cywilizacji Zachodu sztucznej inteligencji, automatyzacji i robotyzacji. Doświadczenie technologii odbywa się zarówno w planie cielesnym, mentalnym, jak i społeczno-kulturowym. Towarzyszący czwartej rewolucji przemysłowej projekt transhumanistyczny przewiduje między innymi kreację sztucznego człowieka w procesie inżynierskim – tworzenie technologicznych bytów, wyposażonych w sztuczną inteligencję i doskonalsze od *homo sapiens* ucieleśnienie.

---

<sup>818</sup> C. Collodi., *Pinokio*, tłum. J. Mikołajewski, Wydawnictwo Media Rodzina, Poznań 2012, s. 5.

<sup>819</sup> Dolina Javari znajduje się na terytorium Brazylii przy granicy z Peru, zajmuje obszar wielkości Portugalii. Dzięki wykorzystaniu dronów, plemię odkryła Narodowa Fundacja ds. Indian (FUNAI), <https://www.survivalinternational.org/about/funai>, [dostęp: 26.08.2020].

<sup>820</sup> N. Christofaro., *New drone shots show isolated tribe in Brazil's Amazon*, <https://www.ctvnews.ca/sci-tech/new-drone-shots-show-isolated-tribe-in-brazil-s-amazon-1.4064560> [dostęp: 26.08.2020].

W tradycji Zachodu człowiek jest historycznie pozycjonowany w hierarchicznej skali przeciwstawienia do nie-człowieczej rzeczywistości. Pierwszym wielkim architektem biologii był Arystoteles, a jej fundamentem – zbiór jego pism, *Historia animalium*. Arystoteles rozważa w nich m.in. „drabinę bytów” (*scala naturae*), czyli hierarchiczne uporządkowanie organizmów od najprymitywniejszych do najbardziej złożonych, wskazuje na celowościowe urządzenie przyrody (organizmy realizują „zakodowane” w nich możliwości), a także daje podwaliny pod systematykę zwierząt i określa, czym jest gatunek i rodzaj. W księdze pierwszej pisze: „przez rodzaj (...) rozumiem np. ptaka lub rybę, bo każda z tych grup zawiera cechę wyróżniającą ją z [własnego] gatunku; toteż istnieje większa liczba gatunków ryb i ptaków”<sup>821</sup>. Dla Stagiryty gatunki nie są tylko konwencjonalnymi nazwami. Każdy gatunek charakteryzuje jego istota – dany organizm przynależy do określonego gatunku ze względu na stałe (niepodlegające żadnym zmianom) cechy esencjalne. Strukturę symboliczną, opartą na poczuciu ludzkiej wyjątkowości, obrazuje tzw. Wielki Łańcuch Bytu, afirmujący prymat człowieka nad nie-człowieczymi istotami. Wraz z rewolucją robotyczną i pojawianiem się nowych, sztucznych ucieleśnień powstają hierarchie maszyn, tworzących „Wielki Łańcuch Nie-ludzkich Bytów”<sup>822</sup>.

Symbolicznym zwiastunem Rewolucji 4.0 są roboty konstruowane w wielu formach, również humanoidalnych – androidy<sup>823</sup>, femboty<sup>824</sup> takie jak Sophia, Erica czy Bina48. Biorąc pod uwagę różnorodność, tempo wzrostu zaawansowania konstrukcji, piękno i bogactwo form, roboty są współcześnie najszybciej ewoluującym „gatunkiem” na Ziemi. Figura robota dotyka ontologicznych fundamentów człowieczeństwa, pozwalając

---

<sup>821</sup> A. F. Pawlak., *Wielki łańcuch nie-ludzkich bytów. Rola robotów humanoidalnych w procesie społecznego oswojenia sztucznej inteligencji*, [w:] *Swój - Obcy - Wróg. Wędrowki w labiryntach kultur*, (red.) T. Korczyński, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2019, s. 287-301.

<sup>822</sup> Praca Arthura O. Lovejoy’a prezentuje historię, mającej swe korzenie u Platona, Arystotelesa i w Starym Testamencie, koncepcji Wielkiego Łańcucha Bytów, strukturyzującego wszelką żywą materię (również w jej hipotetycznych formach, poczynając od Boga przez byty, takie jak anioły i demony). Model ten, z różnicami i specyfiką, wynikającą z określonego kontekstu, kontynuowany jest w chrześcijańskiej interpretacji przez średniowiecze, renesans, aż do XVIII wieku., zob. A. O. Lovejoy., *The Great Chain of Being: A Study of the History of an Idea*, Cambridge: Harvard University Press 1936

<sup>823</sup> Android (gr. *andros* – mężczyzna, istota ludzka + *eidos* – postać, kształt; gr. *άνήρ, άνδρός*: człowiek, mężczyzna + *ιδέα*: obraz, forma, wygląd) to robot humanoidalny, którego kształt przypomina ludzkie ciało czyli maszyna morfologicznie podobna do człowieka. Cyborg (ang. *cybernetic organism*) to organizm poddany przekształceniom – takim jak rozszerzenie czy wzmocnienie – dokonywanym przy pomocy sztucznych implantów. Fundament ontyczny cyborga to substrat organiczny, natomiast android to twór sztuczny, posiadający abiologiczną naturę., <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/android>, [dostęp: 26.08.2020]

<sup>824</sup> Fembot (ang. *female* + robot) to odmiana robota humanoidalnego, przypominająca wyglądem dojrzałą kobietę. Przez analogię do androida (gr. *andros* - mężczyzna, człowiek), innym proponowanym określeniem fembota jest gynoid (gr. *gynē* - kobieta), <https://www.collinsdictionary.com/submission/15717/Fembot>, [dostęp: 26.08.2020]



wydobyć różnice między człowiekiem a jego sztucznymi kreacjami. Generuje nie tylko problemy etyczne i metafizyczne, lecz jest również figurą inspirującą analizy społeczne. W technologicznych bytach nie-ludzkich przyglądamy się naszym wyobrażeniom dotyczącym człowieczeństwa i definiującym je pojęciom, które wraz z przełomem robotycznym stają się płynne i wymagają redefinicji.

Historia konstruowania robotów to również opowieść o zmieniającym się stosunku człowieka do samego siebie. Wtórna demiurgia, polegająca na kreacji bytów na podobieństwo człowieka, jest silnym elementem potocznej wyobraźni, a także projektem marzeń, pojawiającym się w umysłach inżynierów i artystów w minionych stuleciach<sup>825</sup>. Motyw sztucznego człowieka maszerował w kulturze dwiema drogami. Fundamentalna różnica spełnia się w opozycji biologiczny-technologiczny, czyli sprowadza się do materii, z której ukształtowana jest istota ludzka i nieorganiczny twór robotyczny. W starożytności automaty, działające pod wpływem gorącego powietrza i mechanizmów hydraulicznych, służąc kapłanom i elitom, ilustrowały nadzwyczajne zdolności bogów i herosów. W VIII wieku p.n.e. o inteligentnych maszynach rozmyślał Homer, umieszczając w *Iliadzie* piękne, mechaniczne złote dziewice, wyrzeźbione przez Hefajstosa<sup>826</sup>. Albert Wielki, XIII-wieczny mnich, większość swojego życia przeznaczył na stworzenie mechanicznego człowieka z mosiądzu, którego nazywał „androidem”. Mechaniczna głowa była cennym elementem osobliwych zbiorów papieża Sylwestra II, zaś Doctor Illuminatus, kataloński tercjarz i filozof Raimund Llull, w traktacie *Ars Magna* prowadził rozważania o „maszynie myślącej”<sup>827</sup>.

Wspominałam już, że mitem źródłowym wielu współczesnych narracji o stworzonych przez człowieka istotach jest opowieść o programowalnym słudze stworzonym przez alchemika i rabina Liwa ben Becalel. Golema, będącego mroczną metaforą mocy pozostającej w stanie uśpienia, uznać można za praojca androidów.

---

<sup>825</sup> J. D. Bolter., *Człowiek Turinga*, tłum. T. Goban-Klas, Polski Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1990, s. 294-296.

<sup>826</sup> „Dwa zaś posągi w kształcie dwóch dziewic zrobione / Krok niepewny swym pewnym krokiem podierały / I ruch, i głos, i rozum bogi im nadały (...)”. Homer, *Iliada*, tłum. F. K. Dmochowski, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2019, s. 206.

<sup>827</sup> Tendencje do automatyzacji i mechanizacji rozumowania prezentowane przez Lulla i przedstawiony w *Ars generalis ultima (Ars magna)* projekt urządzenia (maszyny logicznej), doceniał m.in. Gottfried W. Leibniz, którego zainspirowały do stworzenia projektu uniwersalnego i ścisłego języka graficznego, Francis Bacon czy Kartezjusz. Współcześnie jego dziedzictwo pozostaje istotne w badaniach nad sztuczną inteligencją i reprezentacją wiedzy, które starają się sformalizować język i wiedzę – w sposób, który można przełożyć na program komputerowy., por. A. Fidora, C. Sierra, *Ramon Llull: From the Ars Magna to Artificial Intelligence*, Artificial Intelligence Research Institute, IIIA Consejo Superior de Investigaciones Cientificas Barcelona, Spain 2011

Gershom Scholem w artykule pt. „Wyobrażenie golema w kontekście tellurycznym i magicznym” wskazuje, że ożywienie golema przez człowieka, związane jest nie z tradycją biblijną, ale z żydowską tradycją chasydzką i kabalistyczną, która utrzymała się na terenie krajów europejskich<sup>828</sup>. Dla kabalistów ziemską cielesność ma swoje źródło w grzechu, co jest istotne dla koncepcji golema, gdyż w tych kręgach jeszcze w wieku XII i XIII słowo golem było powszechnie używane na określenie ciała. Transhumaniści widzą je w stadium „ewolucyjnie nieukończonym”, dlatego sądzą, że człowiek w swej aktualnej kondycji znajduje się dla nich w fazie golema. Dla biokonserwatystów natomiast golemem będzie owoc techno-kreacji, czyli odczłowieczona przez wtórną demiurgię istota postludzka. Przekonanie, że przedmioty mogą posiadać duszę istniał na gruncie shintoizmu i zainspirowało dyskurs na temat umiejętności odczuwania i przeżywania przez ucieleśnioną sztuczną inteligencję np. androidy. Już w XVII wieku w Japonii popularne były *iki ningyo* – hiperrealistyczne lalki, mające imitować żywych ludzi. Kunszt ich twórców był podziwiany do tego stopnia, że o lalkach zaczęły powstawać legendy, mówiące o ich ożywaniu i pomaganiu artystom przy pracy. Od XVIII wieku pojawiają się *karakuri ningyo* – automaty, lalki mechaniczne o zestawach powtarzalnych ruchów<sup>829</sup>.

Jednym z pierwszych konstruktorów „mechanicznego ciała” w Europie był Leonardo da Vinci, który w 1495 roku swoją robotyczną zbroją zachwyił kilku z włoskich książąt. Konstrukcje sztucznego człowieka cieszyły się dużym powodzeniem również w epoce renesansu i późniejszych. Nad maszynami posiadającymi ludzkie umiejętności pracowali Blaise Pascal, John Napier czy Gottfried Wilhelm Leibniz. Zaabsorbowany pracami nad sztucznym człowiekiem, duchowy ojciec współczesnych androidów, Jaques Vaucanson, opracował w XVIII wieku jedno z najbardziej pomysłowych automatów, których przeznaczeniem było dostarczanie rozrywki na europejskie dwory. Już wówczas nie były one jedynie techniczną nowinką, lecz ilustrowały zwycięstwo nauki nad naturą i ludzkiego geniuszu nad boskim porządkiem. Choć termin „robot” po raz pierwszy w języku angielskim pojawił się za sprawą sztuki

---

<sup>828</sup> Źródłem tradycji stworzenia golema są legendarne opowieści Talmudu, dotyczące pobożnych rabinów z II i IV wieku, którzy za pomocą magii stwarzają golema. Opowieść ta odnosi się do pewnej teorii, zgodnie z którą Bóg stworzył wszechświat, używając liter Tory. Dlatego też osoby wtajemniczone, znające ową kombinację liter, również są w stanie dokonać aktu stworzenia. Zdaniem Scholema ważną rolę w tej tradycji odgrywała tajemnicza Księga Jecira (*Księga Stworzenia*), datowana na przełom III i IV wieku, autorstwa pewnego neopitagorejczyka żydowskiego pochodzenia., zob. G. Scholem, *Wyobrażenie golema w kontekście tellurycznym i magicznym*, [w:] *Kabala i jej symbolika*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2014, s. 227–292.

<sup>829</sup> S. A. Pate., *Ningyō: The Art of the Japanese Doll*, North Clarendon, Singapur 2005, s. 9-11.

teatralnej Karela Čapka „*R.U.R. Uniwersalne Roboty Rossuma*” (*R.U.R. Rossumovi Univerzální Roboti*) z 1920 roku<sup>830</sup> to opowieści o sztucznych ludziach, sterowanych lub obdarzonych wolną wolą, poruszały zbiorowe imaginarium również w poprzednich stuleciach, inspirując wielu autorów. Figury takie jak homunkulus, Frankenstein czy Faust wpłynęły na kształt wyobrażeń dotyczących sztucznych ludzi.

Ślady sztucznych bytów możemy tropić w historii kultury, o czym przypomina Piotr Paziński w eseju „Atrapy stworzenia”, w którym podejmuje problem imitacyjnego charakteru otaczającego nas świata<sup>831</sup>. Woskowe figury, manekiny, automaty przywołują pragnienie doskonałego naśladownictwa i udatnych złudzeń aplikowanych publiczności, lecz również obecne są w koszmarze wadliwego stworzenia. Jarmarki osobliwości zasadały się na zwielokrotnionej iluzji, udawaniu „realnego życia”, dzięki któremu sztuczne ukazywało się w taki sposób, że wyglądało jak prawdziwe. Figury z wosku, lalki i manekiny ożywiane były siłą marzeń i fantazmatów, podobnie jak cyfrowe istoty tworzone z bitów. Joseph Roth upierał się, że prawda istnieje tylko w teatrze marionetek, które tkwią w bezruchu pod dyktando aktora poruszającego drutami<sup>832</sup>. Pisarz, posługujący się chętnie figurą panoptikonu, twierdził że teatr lalek oznacza konszachty ze śmiercią. Wskazując na śmieszność naturalistycznych imitacji, dostrzegał, podobnie jak Walter Benjamin, ich związek ze spektaklem, wielką historią i kulminacyjnymi punktami dziejów powszechnych. Panoptikon padł ofiarą kina, oferującego publiczności ruchome obrazy. Gabinet figur woskowych to repozytorium ludzkich dziejów, oglądanych dzięki jarmarcznym sztuczkom. Ludzkie upodobanie do spektaklu to wielka tradycja zniekształcenia rzeczywistości, lubująca się wszelkiego rodzaju maskaradach. Świat cyfrowych imitacji człowieka jest maskaradą tej samej jarmarcznej proveniencji, co teatr marionetek, gabinety figur woskowych i manekinów. Zdjęcie jest inną postacią potwierdzania niż ta, którą zapewnia tekst. Są dla czytelnika oznaką, że opowiadana historia opiera się na prawdzie i nie jest czystym wymysłem. Fotografiami wierzymy bardziej, niż innego rodzaju dowodom. Oznacza to, że zdjęciami można się posłużyć do oszustwa. O dwuznacznym statusie fotografii i związanych z nią zagrożeniach dla rzeczy oraz ludzi fotografowanych wypowiada się W. S. Sebald w eseju „Kafka i kino”: „Jeśli

---

<sup>830</sup> Czeski pisarz, Karel Čapek, posłużył się słowem „roboti”, oznaczającym pracownika lub pracę, nazywając tak opisywanych w powieści *R.U.R. mechanicznych robotników.*, por. K. Čapek, *R.U.R. Uniwersalne roboty Rossuma*, tłum. A. Sieczkowski, [w:] *Dramaty*, Warszawa 1956

<sup>831</sup> P. Paziński, *Atrapy stworzenia*, Wydawnictwo Austeria, Kraków 2021

<sup>832</sup> J. Roth., *Filozofia panopticum*, [w:] tegoż, *Proza podróżna*, tłum. M. Łukasiewicz, Wydawnictwo Austeria, Kraków 2018, s. 59.

w czasach romantyzmu, kiedy to po raz pierwszy dał o sobie znać lęk przed aparatami, sobowtór był jeszcze upiornym zjawiskiem wyjątkowym, to teraz jest wszechobecny. Zasadą całej techniki fotograficznego odwzorowywania jest w końcu doskonałe podwojenie bądź potencjalnie nieskończone powielanie modelu. Wystarczy wziąć do ręki jedną z tych stereoskopowych kart i już widać wszystko podwójnie. A ponieważ podobizna trwała, choć model dawno już przeminął, nasuwała się też niemiła intuicja, że modelom, człowiekowi i przyrodzie, przysługuje niższy stopień autentyzmu niż kopii, że kopia podważa oryginał, inaczej – że ktoś, kto spotyka swego sobowtóra, sam czuje się unicestwiony”<sup>833</sup>.

W latach 60-tych XX wieku tematyka sztucznej inteligencji (ang. *Artificial Intelligence* – AI) i robotów humanoidalnych trafiła do kultury popularnej za pośrednictwem powieści science-fiction, komiksów, kreskówek i przemysłu filmowego. Wówczas to trwały intensywne prace nad rozwojem AI, a jeden z jej pionierów, profesor MIT Joseph Weizenbaum, stworzył pierwszego bota<sup>834</sup> – psychoterapeutę nazwanego „Eliza”. Obserwując działanie swojego wynalazku, Weizenbaum ostrzegał przed grożącym ludzkości wyborem towarzystwa symulacji w miejsce człowieka. W konfrontacji z programem, zdolnym do imitacji empatii, ludzie odsłaniali swoje tajemnice chętniej niż przed ludzką istotą. Już dwie dekady później, według badań Sherry Turkle, nasz sposób percepcji i definiowania „ożywienia” przesunął się w stronę innych kategorii – kognitywnych i emocjonalnych<sup>835</sup>. Gdy w latach 90-tych XX wieku na amerykański rynek wkroczyły interaktywne zabawki, tj. wymagające opieki tamagotchi, furbisie i robotyczne lalki, kwestia życia biologicznego przestała mieć dla ich młodych użytkowników znaczenie. Dzieci otworzyły się na idee biologii jako mechaniki i mechaniki jako alternatywnej biologii, nawiązując bliskie relacje z pielęgnowanymi symulakrami, odwzajemniającymi ich przywiązanie. Potrzeba pielęgnacji i opieki, która przybyła wraz z zabawkami afektywnymi była „zabójczą aplikacją” (ang. *killer*

---

<sup>833</sup> W.G. Sebald., *Campo Santo*, tłum. M. Łukasiewicz, W.A.B., Warszawa 2014, s. 233-234.

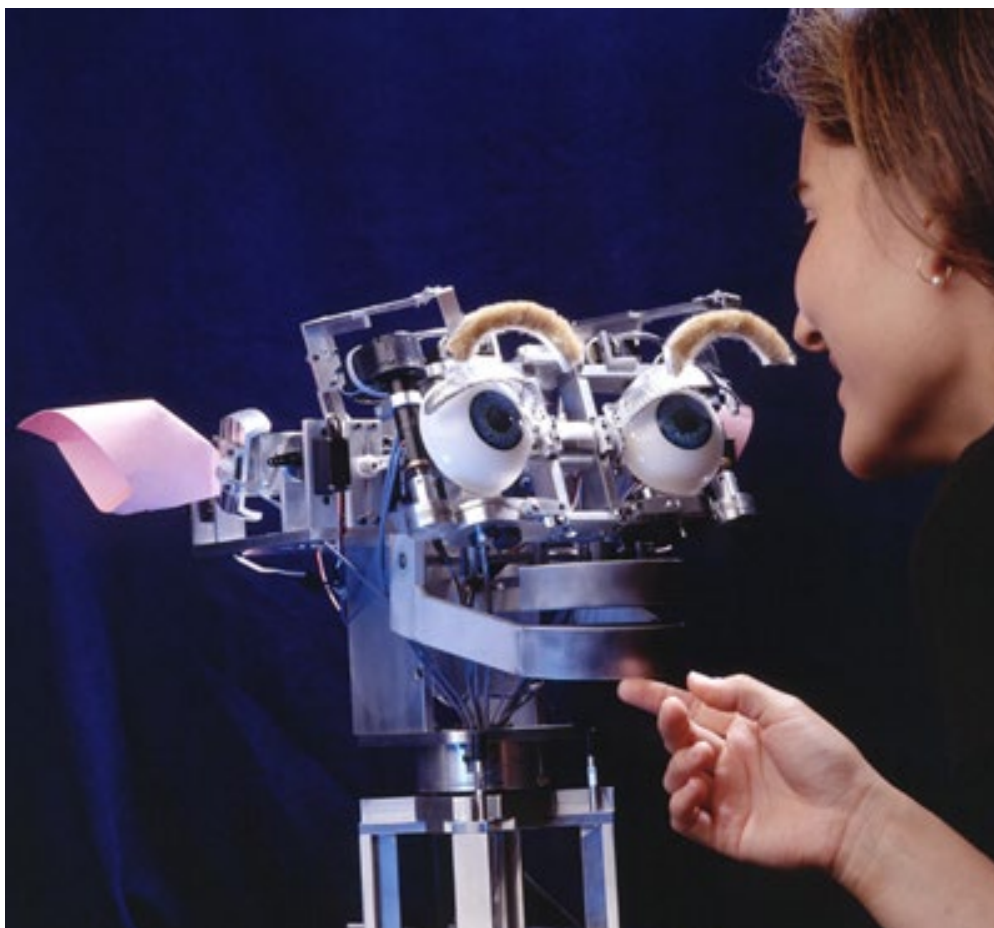
<sup>834</sup> Bot to program wykonujący pewne czynności w zastępstwie człowieka. Niekiedy jego funkcją jest imitowanie ludzkiego zachowania (np. prowadzenie rozmowy). *Botyką* nazywa się wykorzystywanie wiedzy na temat zachowania ludzi do modelowania i symulowania cyfrowych postaci. Przykładami są złożone interfejsy, oparte na analizie języka naturalnego i zasadach komunikacji człowiek-człowiek, umożliwiające sprawniejsze interakcje w relacjach człowiek-maszyna., zob. J. Weizenbaum., *ELIZA - A Computer Program For the Study of Natural Language Communication Between Man And Machine*, <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/365153.365168> [dostęp: 15.6.2020]

<sup>835</sup> W latach 20-tych XX wieku badania Jeana Piageta wykazały, że dla dzieci obiekt jawi się jako żywy, gdy jest zdolny do ruchu bez ingerencji zewnętrznych sił., zob. S. Turkle., *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, tłum. M. Cierpisz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013

*application*), przygotowującą grunt pod erę wrażliwości bionicznej i stworzenie możliwości oplakiwania sztucznego życia, było przekroczeniem istotnego progu. Dzieci, podobnie jak testerzy Elizy, traktowały afektywne zabawki jako ekrany projekcyjne. Zaobserwowaną wśród badanych skłonność do współudziału w tworzeniu efektu ożywienia Sherry Turkle nazwała „efektem Elizy”. Chęć zaangażowania w relacje z nieożywionym zdetektowano jako cechę ludzkiego umysłu, który chce uzupełniać braki. Zabawki, sprawiające wrażenie obdarzonych umysłem, wywoływały uczucie troski, przywiązania, dawały obietnicę stałości i niezmienności relacji, zapraszały do współodczuwania, będącego jednak czystą projekcją. Dzięki wprowadzonym w ostatniej dekadzie asystentom głosowym, takim jak np. *Echo* firmy *Amazon*, nastawienie do inteligentnego programu komputerowego uległo diametralnej zmianie, otwierając drzwi traktowaniu nie-ludzkich bytów jako partnerów interakcji (Bot Eugene, Bot Samantha)<sup>836</sup>. Sukces rynkowy robotycznych zabawek takich jak *Nexi*, *Cuddler*, *Hugger* zachęcił producentów do badań, rozwoju i komercjalizacji coraz szerszej linii produktów. Już w pierwszej dekadzie XXI wieku powstał szereg zaawansowanych robotów społecznych, pełniących funkcję towarzyszy: do dziecięcych pokoi przybyły robotyczne zwierzęta (firma *Sony* sprzedała setki tysięcy piesków *AIBO*, popularność zyskała foczka *Paro*). Dwie dekady od pionierskich eksperymentów przeprowadzanych na MIT przez Rodneya Brooksa i Cynthie Brazel z symulującymi emocje ucieleśnionymi robotami tj. robot Kismet czy robot Cog, Unia Europejska wdrożyła wielki projekt LIREC (*Living with Robots and Interactive Companions*), w ramach którego powstaje szereg zaawansowanych technologicznych towarzyszy, takich jak np. robot EMYS, działający na wszystkie zmysły dziecka, potrafiący rozpoznawać twarze i reagujący na podstawie analizy obrazu z kamery lub sygnału akustycznego. W 2018 roku wprowadzono na rynek szereg komercyjnych robotów społecznych, będących rozwiniętą formą głosowych asystentów, wyposażonych w ciało umożliwiające działanie w środowisku człowieka.

---

<sup>836</sup> Zaawansowaną wersją ELIZY jest A.L.I.C.E. (*Artificial Linguistic Internet Computer Entity*), stworzona przez Richarda Wallace’a. To zaawansowany system wspomagania decyzji, będący w stanie poruszać się w skomplikowanym semantycznie środowisku. zob. <https://www.chatbots.org/chatbot/a.l.i.c.e/>, [dostęp: 15.6.2020] Wśród rozwijanych projektów z zakresu botyki wymienić należy program Maxbot, Eugene Goostman, który w 2014 roku przeszedł test Turinga., zob: [https://www.chatbots.org/chatterbot/eugene\\_goostman/](https://www.chatbots.org/chatterbot/eugene_goostman/), [dostęp: 15.6.2020]



Il. 21. Humanoidalny robot emocjonalny Kismet

Prowadzone obecnie europejskie projekty badawcze, finansowane z programu *Horyzont 2020*, poświęcone są również robotom przeznaczonym dla osób starszych. Rozpoczęty w 2015 roku projekt *Grow-Me Up*, ma na celu zbudowanie istoty zdolnej do uczenia się na podstawie obserwacji osobistych nawyków i przyzwyczajzeń, aby pomagać w postępujących z wiekiem ograniczeniach zdolności ruchowych i percepcyjnych. W ramach projektów *Cogniron*, *Robot-Era*, *Accompany* czy *Domeo* powstają społeczne roboty, dedykowane interakcji z ludźmi, mające zapobiegać odosobnieniu, zdolne zaprowadzić użytkownika do apteki lub sklepu, monitorując jego bezpieczeństwo. Znajdują one zastosowanie w terapii osób z depresją, autyzmem lub przeznaczone są do pomocy osobom starszym, które mają problemy z komunikacją. Na rynku dostępny jest zaprojektowany i zbudowany na Uniwersytecie Waseda w Tokio inteligentny robot humanoidalny *Twendy-One* – asystent ludzi starszych i niepełnosprawnych. Sztuczny pomocnik używa wbudowanej kamery do lokalizacji wskazanych obiektów, potrafi się przywitać, przynieść śniadanie na tacy, pomóc wstać z łóżka, podać ubranie lub laskę. Dzięki czujnikom współpracuje z właścicielem, reagując odpowiednio na dotyk i nacisk,

a także prowadzi ograniczone rozmowy. Roboty społeczne, zdolne są rozpoznawać emocje i dostosować swoje zachowanie do nastroju swojego użytkownika, stopniowo zapamiętują cechy jego osobowości, preferencje, przyzwyczajenia i odpowiadają na jego nastrój, dostosowując treść i ton głosu.

Przykładem robota społecznego jest symulujący ekspresję emocjonalną humanoidalny robot Pepper, komunikujący się w języku naturalnym, gestami oraz informacjami na wbudowanym wyświetlaczu. Roboty te są wykorzystywane do terapii osób z demencją, jednak ich możliwości działania mogą również być wykorzystane w celu wzmocnienia poznawczego. Robot wyposażony w liczne czujniki, kamery, mikrofon, może rejestrować zachowania osoby, której towarzyszy. Monitoruje jej nastroje, napięcia, stany emocjonalne. Bezprecedensowym zjawiskiem w „królestwie robotów” są tzw. *Baby Clon* – projektowane przez artystów, wyposażone w sztuczną inteligencję imitacje dzieci – hiperrealistyczne lalki, symulujące noworodki<sup>837</sup>.

### THE NEW BABYCLON® MODELS AI (Artificial Intelligence)



Il. 22. Humanoidalne roboty dziecięce *Baby Clon* wyposażone w sztuczną inteligencję

Wraz z uspołecznieniem ludzących zmysły przedmiotów, w odniesieniu do których dokonujemy rytuałów troski, przekraczamy kolejny próg. Technologiczne dzieci obiecują klientom pełnym obaw o przyszłość „komfort użytkownika”, dając iluzję zatrzymanego czasu – będą trwać w nieziennej, dziecięcej formie, łagodząc lęk przed zmiennym, nieprzewidywalnym *Technopolis*.

<sup>837</sup> *Baby Clon.*, <https://babyclon.com/en/home/> [dostęp: 6.7.2021]

W książce *Bodies in Technology*, Don Ihde wyróżnia cztery zasadnicze typy relacji z technologią, których konstytutywną cechą jest silne wywieranie wpływu na człowieka<sup>838</sup>. W relacji odróżnienia (*alterity*), technologia doświadczana jest jako Inny, jawi się w interakcji jako Obcy, posiadający swój własny świat<sup>839</sup>. Kategoria Obcego to jedno z kluczowych pojęć do zrozumienia wyobrazeniowej egzystencji robotów<sup>840</sup>. Konstruujemy je jako punkt odniesienia dla tego, co oswojone, realizując dzięki nim potrzebę *fascinatum* i *tremendum* – upojenia niezmiernymi możliwościami i przerażenia ich powstaniem, możliwością budowy „na podobieństwo”. Robot zawsze jest widziany jako Inny, ponieważ to artefakt, który pobudza nas zarazem do identyfikacji i alienacji. Konfrontacja kulturowa w ramach trychotomicznego podziału Innego na Swojego- Obcego -Wroga to tylko jeden wymiar problemu Inności, omawiany z socjologicznego czy antropologicznego punktu widzenia. W drugiej dekadzie XXI wieku robot społeczny to wciąż jeszcze Obcy „u drzwi”, którego wpływu nie sposób na razie porównać ze zmianami powstałymi wraz z pojawieniem się wirtualnych Obcych – pozbawionej humanoidalnego ciała sztucznej inteligencji w postaci głosowych asystentów, botów czy ucieleśnionych cyfrowo awatarów. Choć programy te nie posiadają robotycznego ciała, a w ich głosach „zamieszkują” smartfony, to empatyczne, inteligentne „maszyny dialogowe” budzą uczucia i zachęcają do budowania silnych emocjonalnych więzi. Wytwarzanie i uspołecznianie narzędzi otwartych na emocjonalne akty komunikacyjne, nawiązywanie relacji i osvajanie pozbawionych indywidualności, ucieleśnionych „zespołów binarnych”, otworzyło możliwość ich upodmiotowienia. Opozycja Swoi-Obcy w odniesieniu do technologicznych bytów ujawnia się na wielu polach, podobnie jak podobieństwo między nami a tworzonymi przez nas sztucznymi ludźmi. Przeciwstawienie Swoi-Obcy może pełnić funkcje klasyfikacyjne tylko dzięki znaczeniom, jakich udzielić mu może konkretny kontekst znaczeniowy – historyczny, społeczny, kulturowy<sup>841</sup>. „Obcość” to kategoria myślenia o otaczającym świecie, znana od zarania kultury, pomagająca określić się wobec wspólnoty i uporządkować

---

<sup>838</sup> D. Ihde., *Bodies in Technology*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2002

<sup>839</sup> Pierwszym z typów jest typ hermeneutyczny – technologia funkcjonuje w nim jako odniesienie do czegoś poza nią samą (np. mapa); drugi typ to relacja tła (*background*), z którą mamy do czynienia w przypadku technologii nieangażujących świadomej uwagi (np. inteligentne pomiary energii elektrycznej).

<sup>840</sup> W socjologii kategorię analityczną Obcego zaproponował Georg Simmel. Pojęcia tego używali w swoich badaniach William Graham Sumner, Ferdinand Tönnies i Robert Michels, Alfred Schütz i Florian Znaniecki, Robert E. Park, Everett V. Stonequist czy Howard S. Becker.

<sup>841</sup> Z. Benedyktowicz., *Portrety „obcego”*. *Od stereotypu do symbolu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2000



rzeczywistość<sup>842</sup>. Spełnia ona funkcję integracyjną, obronną, tożsamościową w ramach struktur i układów grupowych. Doświadczanie obcości wiąże się utratą ładu (społeczno-kulturowego porządku), bo jest w istocie doświadczaniem wieloznaczności. Obcy, podobnie jak Inny, „ściągał na siebie głęboko zakorzenione w psychice i podświadomości uprzedzenia, obawy, uczucia wstrętu i obrzydzenia. Nadto jeszcze, postawiony w jednym rzędzie z robactwem, Inny przestawał być podmiotem praw moralnych, zaś sposób jego potraktowania nie był już przedmiotem moralnych ocen”<sup>843</sup>. Każda społeczność tworzy własne reguły reakcji na Obcego, ustanawiając granicę różnic, ale zarazem możliwość jej przekraczania, bądź utrwalania. Ktoś spoza, choć jest niejednokrotnie źródłem zachwytu, jednocześnie budzi niepokój, ponieważ nie wiemy, czego możemy oczekiwać, jakie przejawia zachowania, jak budować z nim relację. Zwróćmy uwagę, że grupa potrzebuje Obcego, który może się stać np. kozłem ofiarnym, odpowiadającym za wszelkie niepowodzenia wspólnoty, służącym do eksternalizacji lęków, fobii, uprzedzeń, wrogości, poczucia winy. Szczególnie ważne wydaje mi się, że robotyczny Obcy przychodzi znikąd – nie ma historii, biografii. Robotycznego przybysza nie można odesłać do domu, wyłonił się, aby uczynić nim nasz dom. To przybysz, który zostaje i jak pisze Zygmunt Bauman – w oczach tutejszych Obcy jest nikim i dlatego może stać się wszystkim.

Nadrepzentacja w naszym życiu ludzających „iskrą życia” sztucznych bytów rodzi nowe, nieznane lęki. Byty pseudoludzkie podzielić mogą los wielu Obcych, którzy przeszli przez historię bezpodstawnie uważani za przyczynę katastrof i wszelkiego zła na ziemi. Zauważmy jednak, że jedną z konsekwencji zwiększonych interakcji z ludzającymi przedmiotami jest celebrowanie ich materialnej powłoki – robotycznej cielesności. Możliwy jest więc scenariusz, że oswoimy sztucznych Obcych i rozpoczniemy koegzystencję z upodmiotowionymi artefaktami, pławiąc się w iluzji, że człowiek i istota robotyczna są wymienialni. Nad uczuciami, towarzyszącymi obcowaniu z nieożywionym bytem symulującym człowieka i strachem przed nagłym ożywieniem przedmiotów martwych, koncentrowało się wielu filozofów i artystów. Rozmyślał nad tym Maurice Maeterlink we fragmencie cytowanym przez Wiesława Juszcza: „Zdaje się, że każda istota, mająca pozory życia, a bez życia, odwołuje się do jakiś potęg nadzmysłowych (...). Czy groza ta nie ma źródła właśnie w braku grozy, którą każda żywa istota szerzy naokoło

---

<sup>842</sup> T. Kalniuk., *Muśnięcie „obcego”*, [w:] „Literatura Ludowa”, nr 4-5/2015, s. 95-97.

<sup>843</sup> Z. Bauman., *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna*, tłum. J. Bauman, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1995, s. 83.

siebie, grozy tak nieuniknionej i tak zwykłej, że nieobecność jej przeraża nas tak, jak przekazałby nas człowiek bez cienia lub armia bez broni?”<sup>844</sup>. Na fakt, że uczucie niesamowitości wzbudzone jest szczególnie przez wątpliwość w uduchowiecie istoty żywej i lęk czy jakiś przedmiot nieożywiony nie jest przypadkiem obdarzony duszą, wskazywał Zygmunt Freud<sup>845</sup>, zaś Thomas Ligotti widział w nim efekt wytworzony przez ludzkie umysły w toku ewolucji, przyznając, że w powszechnym odbiorze niesamowitość jawi się jako silnie oddziałujący obiektywny bodziec<sup>846</sup>. W *Potędze wizerunków* David Freedberg zastanawia się nad postrzeganiem przez człowieka bezwładnej materii - stworzonego przez artystę lub inżyniera obrazu „na podobieństwo”. Píše: „Ponieważ wiemy, że artysta nie jest bogiem, dochodzi dystans estetyczny i estetyczne rozróżnienia. Co podważa bezwład materii? Właśnie postrzeganie podobieństwa, kiedy dochodzi do ostatecznego podważenia dystansu – powiedzmy, obraz otrzymuje oczy – nie możemy kwestionować faktu, że wizerunek wydaje się żywy”<sup>847</sup>.

W latach 70. XX wieku, japoński inżynier i konstruktor robotów Masahiro Mori badał emocjonalną reakcję ludzi na wygląd zewnętrzny robotów<sup>848</sup>. Najbardziej zbliżone do człowieka roboty humanoidalne wywoływały uczucie dyskomfortu, a nawet strachu z powodu niewielkich szczegółów odróżniających je od człowieka. Nieoczekiwany spadek na wykresie komfortu psychicznego nazwany został „doliną niesamowitości”. Dolina Niesamowitości (ang. *Uncanny Valley*) oznacza emocjonalną reakcję ludzi na widok humanoidalnych robotów, wynikłą z faktu, że oczekujemy po adroidzie pewnych ludzkich odruchów, a nie zobaczywszy ich, wpadamy w „dolinę niesamowitości” i odczuwamy negatywne emocje. W 2011 roku profesor Ayse Pinar Saygin z Uniwersytetu Kalifornijskiego zainicjowała projekt, mający na celu ustalenie przyczyn występowania Doliny Niesamowitości<sup>849</sup>. W konkluzji badań stwierdzono, że widok robota

---

<sup>844</sup> W. Juszczak., *Wojtkiewicz i nowa sztuka*, Universitas, Kraków 2000, s. 157.

<sup>845</sup> Z. Freud., *Pisma psychologiczne*. T. 3. Cz. 11: *Niesamowite*. Warszawa: KR, 1997, s. 243.

<sup>846</sup> Thomas Ligotti w doświadczeniu niesamowitości widział efekt wytworzony przez ludzkie umysły, choć przyznawał, że w powszechnym odbiorze niesamowitość jawi się jako obiektywny bodziec. T. Ligotti, *The Conspiration Against the Human Race*, przeł. Z.A. Królicki, dostęp na: <http://www.zacmienie.org/niesamowitosc/>, [dostęp: 6.7.2021]

<sup>847</sup> D. Freedberg., *Potęga wizerunków*, tłum. E. Klekot, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005, s. 207.

<sup>848</sup> M. Mori., *The Uncanny Valley*, tłum. K. F. MacDorman, T. Minato, „Energy” nr 7, 1970, s. 33–35.

<sup>849</sup> W toku badań największą aktywność mózgu zaobserwowano podczas oglądania przez badanego filmów, przedstawiających robota humanoidalnego. Podczas przedstawienia człowieka i robota niehumanoidalnego obserwowana aktywność mózgu była na niskim poziomie., por. A. P. Saygin., T. Chaminade, H. Ishiguro., *The thing that should not be: predictive coding and the uncanny valley in perceiving human and humanoid robot actions*, „Social Cognitive and Affective Neuroscience”, 7(4), 2012, s. 413-422.

człekopodobnego powoduje u obserwatora oczekiwanie wykonania konkretnych ruchów, a wobec ich braku, brak komfortu. Kontrintuicyjność, czyli sprzeczność z intuicyjnymi oczekiwaniami, zachodzi pomiędzy danym sądem a naszymi oczekiwaniami, dotyczącymi rzeczywistości. Nie jest to więc problem obiektywnej nietrafności (kontrfaktyczności), lecz wewnętrznej sprzeczności w świadomości subiektywnego podmiotu. Współczesne androidy, przybyłe z Rewolucją 4.0, nie są produkowanymi seryjnie, pozbawionymi indywidualizmu identycznymi egzemplarzami, lecz sztucznymi ludźmi, których wizerunek częstokroć przekracza Dolinę Niesamowitości. Profesor sztucznej inteligencji, Tobi Walsch, formułuje tzw. prawo czerwonej flagi Turinga, mające zabezpieczać przed łudzeniem humanoidalnych robotów<sup>850</sup>. Prawo to rozciągnęłabym również na cyfrowe awatary, takie jak bot Google Assistant<sup>851</sup>, generujące lęk przed sobowtórem. Google Assistant dzięki technologii Google Duplex może dzwonić i prowadzić rozmowy w naszym imieniu, umawiając się np. na spotkanie czy rezerwując w restauracji stolik. Testy wykazały, że program robi to tak perfekcyjnie, że rozmawiające z nim osoby były przekonane, że mają do czynienia z prawdziwym człowiekiem, a po poinformowaniu ich, iż jest to maszynowy głos sztucznej inteligencji i mają do czynienia z botem, odpowiadali, że trudno jest im w to uwierzyć.

---

<sup>850</sup> T. Walsh., *To żyje! Sztuczna inteligencja. Od logicznego fortepianu po zabójcze roboty*, PWN, Warszawa 2018

<sup>851</sup> Y. Leviathan., *Google Duplex: An AI System for Accomplishing Real-World Tasks Over the Phone*, 2018, <http://ai.googleblog.com/2018/05/duplex-ai-system-for-natural-conversation.html> [dostęp: 29.08.2020]

### 3.2. Sobowtór gatunkowy. Rittes de pasassage sztucznej inteligencji

*Nie szukamy nikogo oprócz ludzi.  
Nie potrzeba nam innych światów.  
Potrzeba nam luster. Nie wiemy,  
co począć z innymi światami.  
Wystarczy ten jeden, a już się  
w nim dławimy.*

Stanisław Lem<sup>852</sup>

Obce robotyczne istoty są, konstruowanymi również symbolicznie, uspołecznianymi artefaktami. Francuski symbolista, August Villiers de l'Isle-Adam, w 1886 roku napisał powieść zatytułowaną *Ewa jutra*, w której zastanawiał się nad społecznym wpływem pojawienia się androidów<sup>853</sup>. Android jest tworzony, by udawał, powstaje, aby łudzić i zwodzić, imitując zachowanie ludzkiego gatunku. Choć sztuczny człowiek jest bytem intencjonalnym, wynikiem pracy naszej świadomości, posiada indywidualne oblicze, „twarz”, która w rozumieniu Emanuela Levinasa „wzywa nas” i nie pozwala na obojętność. Gatunkowy sobowtór-robot humanoidalny, wymyka się strukturom myślenia ustanowionym na opozycji. Android to sztuczny Obcy (*Artificial Alien*) – wynaleziony: podobny do nas, lecz zamieszkujący inne kategorie ontologiczne, dlatego objęcie go naszym porządkiem etycznym budzi opór. Jest dostrzegalny, istnieje przestrzennie blisko, ale nie przynależy do danego kręgu społecznego, bowiem jest inny, odległy, spoza rozpoznawalnego świata. „Chodzi o podstawienie w miejsce rzeczywistości znaków rzeczywistości, to znaczy operację, gdzie w miejsce realnego wysuwa się jego operacyjny sobowtór”<sup>854</sup> – pisał Jean Baudrillard, wskazując, że z chwilą podwojenia znika podział na rzeczywiste i wyobrażone. Zarówno kopię, jak oryginał, można uważać za coś sztucznego. Android przybywa jako gatunkowy sobowtór, zacierając różnice między tym, co autentyczne a tym, co symulowane. To Obcy, który roztopia różnice i służyć może za metaforę człowieka w epoce maszyn.

W centrum procesu wiodącego do społecznej ekskluzji stoi poczucie nieposiadania cech wspólnych, niepodzielanie wartości, przekonań, wierzeń, mitów grupy, negatywne stereotypy i uprzedzenia. Teoria zwrotu inkorporacyjnego podkreśla

---

<sup>852</sup> S. Lem., *Solaris*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2012, s. 153.

<sup>853</sup> A. Villiers de l'Isle Adam., *Ewa jutra*, tłum. R. Engelking, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2015

<sup>854</sup> J. Baudrillard., *Precesja symulaków*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997, s. 177.

znaczenie dialektycznej relacji jednostki i grupy, przekraczanie niewidzialnych granic<sup>855</sup>. Aby proces mógł zostać zainicjowany, musi przede wszystkim dojść do impulsu enemizacyjnego (ang. *enemy* – wróg), rozpoczynającego fazę alienacji, opieczętowującą jednostkę lub grupę stygmatem. Pojawiający się antagonizm wewnętrzny w grupie dezintegruje kolektyw na wielu poziomach, zaburza normalne jego funkcjonowanie, zagraża wspólnocie i jej członkom, zniekształca dotychczasowe funkcjonowanie grupy, wyrwa jednostki z jasno zdefiniowanych ról. Jeżeli antagonizm jest ostry, rozpoczyna się faza nazwana enemizacją – ostatnia faza procesu wykluczania ze wspólnoty z powodu narastającej wrogości wzajemnej, jednej czy wielu stron konfliktu. Swoją przechodzący przez fazę alienacji, stygmatyzacji i enemizacji, jest w finale ekskludowany<sup>856</sup>.

Rozpoznane przez Arnolda van Gennepa trzy fazy rytuałów przejścia (wyłączenie, faza marginalna oraz włączenie) zostały w teorii zwrotu inkorporacyjnego nałożone na schemat Innego oraz rozbudowane o dwa etapy i nowe fazy. Teoria zwrotu inkorporacyjnego przewiduje również proces odwrotny, w trakcie którego inkorporowany jest uważnie obserwowany i poddawany licznym próbom wierności Obcym, a następnie, jeśli przejdzie pomyślną inkorporację, staje się Swoim. Impuls absorpcyjny, inicjujący proces włączania do Macierzy, rozpoczyna fazę zwaną zwrotem absorpcyjnym skutkującą przyjęciem do wspólnoty. W procesie inkorporacji grupa wymaga pełnej deklaracji przynależności, przyjmowany udowadnia swoją wierność grupie, wykazując się znacznym zaangażowaniem. Etap inkorporacji kończy się fazą absorpcji – legitymizowanym potwierdzeniem członkostwa i bycia akceptowanym Swoim. Rewolucja 4.0, i towarzysząca jej filozofia transhumanistyczna, inicjują procesy inkluzyjne, w wyniku których inkorporowane do społeczeństwa zostają byty nie-ludzkie.

Figura robota odsyła do ontologicznych fundamentów człowieczeństwa i pozwala wydobyć różnice między człowiekiem a jego sztucznymi kreacjami. W technologicznych bytach nie-ludzkich znajdują odzwierciedlenie nasze wyobrażenia człowieczeństwa i definiujące je pojęcia, które wraz z przełomem robotycznym stają się płynne i wymagają redefinicji. Historia konstruowania robotów to opowieść o zmieniającym się stosunku człowieka do samego siebie. Wtórna demiurgia, polegająca na kreacji bytów na podobieństwo człowieka jest silnym elementem potocznej wyobraźni, a także projektem

---

<sup>855</sup> T. M. Korczyński., *Inny: Swoj, Obcy, Wróg w teorii zwrotu inkorporacyjnego. Podstawowe założenia* [w:] *Obcy w labiryncie kultur*, T. M. Korczyński; A.O. Bukowska (red.), Warszawskie Wydawnictwo Socjologiczne, Warszawa 2016, s. 45-57.

<sup>856</sup> *Ibidem*

marzeń, pojawiającym się w umysłach inżynierów i artystów w minionych stuleciach<sup>857</sup>. W 2017 roku, po raz pierwszy w historii byt nie-ludzki został symbolicznie zrównany z człowiekiem. W belgijskim miasteczku Haaselt, burmistrz, zgodnie z wytycznymi Parlamentu Europejskiego, wydał stworzonemu przez *SoftBank Robotics*, humanoidalnemu robotowi, oficjalny akt urodzenia, mocą którego otrzymał imię Fran i nazwisko Pepper<sup>858</sup>. Produkowane seryjnie „robotyczne klony” Peppera obsługują klientów w sklepach z elektroniką sieci *SoftBank*, witają gości podczas konferencji, rozpoznając ludzkie emocje<sup>859</sup>. Robot jest w stanie zinterpretować ton głosu, komunikaty niewerbalne oparte na mowie ciała i dostosować swoje zachowanie do nastroju rozmówcy. Pepper stopniowo zapamiętuje cechy osobowości, preferencje, upodobania i przyzwyczajenia użytkownika, reagując na jego nastrój odpowiednią do niego treścią i tonem głosu. W prestiżowym konkursie fotograficznym, nagrodę im. Taylora Wessinga, otrzymał projekt „Jeden z nich jest człowiekiem” (*One of Them Is a Human*) – wielkoformatowe zdjęcia portretowe androidów<sup>860</sup>. Jeden z nich, skonstruowany przez Hiroshi’ego Ishiguro z Uniwersytetu w Osace, fembot Erica, awansował na gwiazdę japońskiej telewizji, w której pełnił rolę gospodarza programu informacyjnego<sup>861</sup>. Bina 48 stworzona została na podobieństwo Biny Aspen w 2010 roku, w Hanson Robotics w Teksasie, z inicjatywy jej partnerki, transhumanistki i założycielki *Terasem Movement* Martin Rothblatt<sup>862</sup>. Sztuczna inteligencja obdarzona cechami charakterystycznymi dawczyni zamieszkała w damskim popiersiu pokrytym syntetyczną skórą. Jako „ambasador” projektu *LifeNaut*, Bina48 ma być robotem społecznym, wchodzącym w interakcje w oparciu o informacje, wspomnienia, wartości i przekonania zebrane na temat rzeczywistej osoby. Twórcy fembota deklarują, że jest on demonstracją hipotezy *Terasem*, stanowiącej, że świadomy analog osoby może zostać stworzony przez połączenie szczegółowych danych o swoim pierwowzorze (tzw. *mindfile*) i odpowiedniego oprogramowania (tzw. *mindware*). Aiko (jap. ukochana) jest robotem humanoidalnym z wbudowanym systemem biometrycznej sztucznej inteligencji

---

<sup>857</sup> J. D. Bolter., *Człowiek Turinga*, tłum. T. Goban-Klas, Polski Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1990, s. 294-296.

<sup>858</sup> ANP, *Robot in Belgisch geboorteregister*, Gemeente.nu, 30 January 2017, <https://www.gemeente.nu/bedrijfsvoering/burgerzaken/robot-belgisch-geboorteregister/>, [dostęp: 15.6.2020]

<sup>859</sup> Humanoidalny robot Pepper <https://www.softbankrobotics.com/emea/en/pepper> [dostęp: 15.6.2020]

<sup>860</sup> M. Tammi., *One of them Is a Human*, 2017, [http://www.maijatammi.com/#One\\_of\\_Them\\_Is\\_a\\_Human](http://www.maijatammi.com/#One_of_Them_Is_a_Human) [dostęp: 15.6.2020]

<sup>861</sup> *Fembot Erica.*, <https://whatthefuturenow.com/tag/erica-the-robot/> [dostęp: 15.6.2020]

<sup>862</sup> *Fembot Bina48.*, <https://www.hansonrobotics.com/bina48-9/>, [dostęp: 15.6.2020]

(*Biometric Artificial Intelligence Neural System*), zaprojektowanym w Kanadzie przez Le Trung'a<sup>863</sup>.



Źródło zdjęcia: [Hanson Robotics](#)

Il. 23. Robot humanoidalny Bina48 - sobowtór Biny Aspen



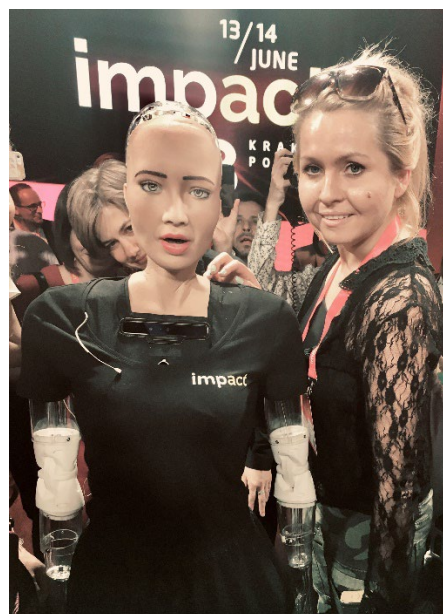
Il. 24. Profesor robotyki Hiroshi Ishiguro z sobowtorem Geminoid

Humanoidalny robot, który posiada realistyczne, silikonowo-gumowe ciało, ręce poruszające się jak ludzkie, zaopatrzony został w system rozpoznawania mowy, syntezy głosu oraz zastępujące oczy kamery. Aiko potrafi prowadzić proste konwersacje z użytkownikiem po angielsku i japońsku na poziomie pięcioletniego dziecka. „Ukochana” Le Trung’a reaguje na bodźce zewnętrzne – m.in. siłę uścisku i

<sup>863</sup> *Fembot Aiko.*, <http://www.projectaiko.com> [dostęp: 15.6.2020]

temperaturę, system rozpoznawania twarzy, umożliwia jej interpretację gestów i ekspresji mimicznej. Jej konstruktor deklaruje, że chciałby, aby Aiko była jak najbardziej ludzka.

W 2003 roku założona została firma *Hanson Robotics*, której slogan reklamowy brzmi „Dajemy życie robotom” (*We bring robots to life*), projektująca wyposażone w sztuczną inteligencję maszyny symulujące ludzką mimikę, gestykulację, zdolność konwersacji<sup>864</sup>. Androidy tworzone przez *Hanson Robotics*, takie jak *Sophia*, *Han*, *Jules*, *Alice*, służą między innymi do naukowych badań nad relacjami człowiek-maszyna na uniwersytetach na całym świecie. *Sophia* ma bardzo wiernie odwzorowaną twarz kobiety, w tym liczne ruchome elementy nie tylko odpowiedzialne są na poruszanie ustami czy oczyma, ale również licznymi mięśniami twarzy, przez co bardzo wyraźnie są widoczne mikroekspresje. Mechanizmy komunikacji robota oparte są o programy komputerowe, których zadaniem jest prowadzenie konwersacji przy użyciu języka naturalnego i sprawianie wrażenia inteligentnego, przy czym odpowiedzi bazują na wcześniej zadanych pytaniach lub wprowadzonej bazie danych. 25 października 2017 roku, humanoidalnej maszynie nadano symboliczny status człowieka. Fembot *Sophia*<sup>865</sup>, „dziecko” Davida Hansona i prezesa firmy *SingularityNET*, transhumanisty Bena Goertzela, podczas *Future Investment Initiative* otrzymał obywatelstwo Arabii Saudyjskiej z inicjatywy jej króla.



Il. 25. Autorka pracy z fembotem *Sophia* podczas konferencji *Impact* fot. M. Markiewicz

<sup>864</sup> Strona internetowa firmy *Hanson Robotics* <https://www.hansonrobotics.com> [dostęp: 15.6.2020]

<sup>865</sup> W starożytnej Grecji mądrość - czyli *Sophia* (gr. σοφία) utożsamiana była z postacią kobiety, dlatego personifikacje mądrości najczęściej przedstawiane były jako żeńskie postaci. Fembot *Sophia* posiada twarz wzorowaną na aktorce Audrey Hepburn. Zob: <https://www.hansonrobotics.com/sophia/> [dostęp: 15.6.2021]



Sophia, która wedle swoich konstruktorów, wyposażona jest w najbardziej zaawansowaną sztuczną inteligencję, zdolną do interakcji z ludźmi i otaczającym środowiskiem, została rytualnie przyjęta do wspólnoty studentów. Podczas międzynarodowego kongresu nowych technologii *Impact '18* w Krakowie, androidowi został wręczony indeks Akademii Górniczo-Hutniczej. Zrobił to rektor uczelni. Robotyczne istoty w XXI wieku projektowane są w innym celu niż olśniewające oświeceniowe dwory automaty – mają pełnić funkcję „gatunków towarzyszących” i są rytualnie inkorporowane do ludzkiej społeczności. Rytuały przejścia (*rites de passage*) towarzyszyły niegdyś każdemu istotnemu etapowi życia człowieka, nadając mu nowy status jako członkowi społeczności. W świecie Zachodu rytuały przejścia przeszły bardzo daleką drogę – przeniosły się z ludzi na ich wytwory<sup>866</sup>. Na poziomie symbolicznym roboty stają się równe ludziom. Wraz z Rewolucją 4.0 przyglądamy się niezwykłym rytuałom przejścia – tj. uspołecznianiu artefaktów. Androidom, będącym jednym z symboli czwartej rewolucji technologicznej, poprzez kreowanie iluzji tożsamości, nadawana jest podmiotowość. Kultura cywilizacji technicznej praktykuje symboliczne obrzędy, nadające bytom technologicznym status ludzkiej istoty i plemienną przynależność. Ewoluuje od podobieństwa do nierozróżnialności syntetyczne konstrukcje wyposażone w sztuczną inteligencję, choć są jedynie symulującym osobowość komputerowym programem w humanoidalnej powłoce, zyskują status transgresyjnych maszyn.

Przekraczając *Dolinę Niesamowitości* androidy rzucają wyzwanie społecznej percepcji sztucznych bytów jako nieodwołalnie Obcych. Narzędziem ucłowieczenia stają się porzucone w zachodniej cywilizacji rytuały przejścia (*rites de passage*), które powracają tylnymi drzwiami, zmieniając status androidów. Ucieleśniona sztuczna inteligencja wprowadzana jest do społeczeństwa jako oswojony Obcy, którego przybycie zawsze zmieniało społeczną rzeczywistość, w której się pojawił. Apokaliptyczne wizje postbiologicznej przyszłości bez ludzi przedstawił już trzy dekady temu m.in. Hans Moravec, profesor w Instytucie Robotyki na Uniwersytecie Carnegie Mellon w Pittsburghu, w pracy zatytułowanej *Mind Children: The Future of Robot and Human*

---

<sup>866</sup> Nowocześni „spadkobiercy” *rytuałów okazania* w indywidualistycznej kulturze Zachodu to nie tylko facebookowe *selfie*, którym potwierdzamy swą grupową przynależność lecz również doroczna konferencja Apple’a podczas, której techno szamani prezentują społeczności nowe produkty „Bogów Krzemowej Doliny”: „oto kolejny, coraz bardziej dojrzały iPhone”, „oto nieodróżnialny od ludzkiej mowy nowonarodzony asystent głosowy Google Duplex”. [https://ai.googleblog.com/2018/05/duplex-ai-system-for-natural-conversation.html?utm\\_source=feedburner](https://ai.googleblog.com/2018/05/duplex-ai-system-for-natural-conversation.html?utm_source=feedburner), [dostęp: 15.6.2021]

*Intelligence*. Kanadyjski futurolog twierdzi, że gatunki biologiczne przegrywają w zetknięciu z konkurentami na wyższym stopniu rozwoju i wyposażone w sztuczną inteligencję roboty ostatecznie zdominują ludzkość<sup>867</sup>. Myślę, że Rewolucja 4.0, wraz ze sztuczną inteligencją i jej ucieleśnionymi robotycznymi manifestacjami, niesie ze sobą nową filozofię przemiany, transhumanizm, przygotowujący społeczne podium dla Sztucznych Obcych, zyskujących status kulturowych bohaterów.

Zauważmy, że w mitach doświadczane przez bohatera sytuacje graniczne miały charakter inicjacyjny. Sztuczna inteligencja prezentowana jest często właśnie jako bohater przekraczający kolejne progi inicjacji: zwycięstwo programu Deep Blue w pojedynku szachowym z Kasparowem w 1997 roku, pokonanie przeciwników w turnieju Jeopardy przez komputer Watson w 2011 czy triumf AlphaGo w najstarszej grze ludzkości w 2016 roku. Kolejne hipotetyczne daty „wielkich przejść” wskazywane przez transhumanistów to na przykład rok 2045, kiedy to zdaniem Raya Kurzweila nastąpi „przebudzenie” sztucznej inteligencji i nadejście Osobliwości Technologicznej (*Singularity*). Prognozowane w tego rodzaju scenariuszach wyzwolenie się technologii spod kontroli człowieka rodzi obraz sztucznej inteligencji jako zagrażającego człowiekowi zła. Sztuczna inteligencja staje się Techno-Absolutem, a zetknięcie się z nim ma charakter spotkania numinotycznego, które cechuje zarazem bojaźń i cześć, fascynacja i lęk, tajemnica i cudowność. Jest to *misterium tremendum*, o którym pisał Rudolf Otto – tajemnica, która budzi lęk i grozę, a mimo to przyciąga i fascynuje<sup>868</sup>.

Ponieważ brakuje normatywnej, uniwersalnej systematyzacji desygnatów pojęcia AI ludzie radzą sobie z ich porządkowaniem, korzystając z posiadanej wiedzy. Większość badanych, pytana o desygnaty sztucznej inteligencji (AI - Artificial Intelligence), wskazuje percepcyjnie identyfikowane artefakty, takie jak asystenci głosowi, hologramy czy humanoidalne roboty, znane im z narracji science fiction<sup>869</sup>. Zauważmy, że publiczny dyskurs sztucznej inteligencji ma umiarkowaną wartość poznawczą – stanowi wypadkową informacji, pochodzących z dyskursu akademickiego, futurologicznej publicystyki oraz popkulturowych narracji. Wydaje się, że w dyskursie dominują dwa odmienne sposoby definiowania AI: ontyczny – odrębny byt obdarzony

---

<sup>867</sup> H. Moravec., *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge: Harvard University Press 1990

<sup>868</sup> R. Otto., *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, tłum. B. Kupis. Warszawa: Wydawnictwo KR, 1999, s. 26.

<sup>869</sup> J. Davies., *The art in the artificial*, London: Creative Industries Policy and Evidence Centre and Nesta, 2020, <https://pec.ac.uk/research-reports/the-art-in-the-artificial> [dostęp: 15.6.2020]

samoświadomością i zdolnościami kognitywnymi oraz prakseologiczny – technologia wspierająca aktywność kognitywną człowieka. Bohaterami fikcji narracyjnych są głównie byty, wpisujące się w pierwszą z kategorii, przedstawiciele „silnej AI”; systemy z funkcjami poznawczymi, takimi jak umysł ludzki lub znacznie go przewyższającymi<sup>870</sup>. Egzemplarze reprezentujące „silną AI” rzadko występują w narracjach jako nieucieleśnione na ludzkie podobieństwo<sup>871</sup>. Dominują narracje, w których sztuczna inteligencja do złudzenia przypomina człowieka lub cechuje się nad-cielesnością tzn. nadludzką siłą i odpornością na ból lub hiperseksualnością<sup>872</sup>. W opowieściach tych humanoidalne sztuczne istoty zwykle posiadają umysł, samoświadomość i są zdolne do odczuwania emocji.

Przypomnijmy, że to co ludzie mają na myśli, mówiąc o sztucznej inteligencji, zależy od poziomu wiedzy danej osoby. W procesie uczenia się, w wyniku interakcji z środowiskiem, formułujemy przekonania, które wykorzystujemy w procesie kategoryzacji. W odniesieniu do percypowania sztucznej inteligencji eksperci różnią się od laików ilością i rodzajem posiadanych informacji, a różne rodzaje doświadczeń z kategorią taksonomiczną wpływają na wewnętrzną strukturę kategorii. W badaniach brytyjskich ujawniono niską wiedzę respondentów na temat AI – 23% populacji Wielkiej Brytanii wykazuje brak podstawowych umiejętności informatycznych, a tylko 9% zna termin "uczenie się maszynowe"<sup>873</sup>. Z sondażu przeprowadzonego w Polsce wynika, że dla większości badanych internautów (53%), AI to technologia, która działa bez udziału człowieka<sup>874</sup>. Polscy respondenci, proszeni w badaniach o spontaniczne podawanie przykładów AI, najczęściej wymieniali humanoidalnego robota<sup>875</sup>. O ile eksperci w procesie klasyfikacji koncentrują się na cechach funkcjonalnych i użytkowych, laicy w wyższym stopniu uwzględniają „cielesność”, polegając na informacjach powierzchniowych (morfologicznych) dostępnych dla każdego obserwatora. „Sztuczny

---

<sup>870</sup> R. Keegan., *A.I. Robot Cast in Lead Role of \$70M Sci-Fi Film*, „The Hollywood Reporter” 2020, [www.hollywoodreporter.com/news/ai-robot-cast-lead-role-70m-sci-fi-film-1300068](http://www.hollywoodreporter.com/news/ai-robot-cast-lead-role-70m-sci-fi-film-1300068) [dostęp: 15.6.2020]

<sup>871</sup> Wyjątkami są np. superkomputer w powieści „Golem XIV” Stanisława Lema czy Hal 9000 w „Odysei Kosmicznej” Stanley Kubricka.

<sup>872</sup> Np. T-800 w filmie „Terminator”, reż. J. F. Cameron, (1984) czy Eva w filmie „Ex Machina”, reż. A. Garland (2015).

<sup>873</sup> Zob. *AI, society and social good*, <https://royalsociety.org/-/media/policy/Publications/2018/ai-and-society-workshop-notes.pdf?la=en-GB&hash=0695C536BACBF6985F01DEEE6396608E> [dostęp: 15.6.2020]

<sup>874</sup> Sztuczna Inteligencja w społeczeństwie i gospodarce. Analiza wyników ogólnopolskiego badania opinii polskich internautów., [https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT\\_AI\\_ONLINE.pdf](https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT_AI_ONLINE.pdf) [dostęp: 15.6.2020]

<sup>875</sup> Badanie „Sztuczna inteligencja w życiu Polaków” zrealizowane przez agencję badawczą Maison & Partners, 2020, <https://polskatimes.pl/jeden-na-dziesieciu-polakow-deklaruje-ze-stara-sie-aktywnie-dokształcac-w-temacie-sztucznej-inteligencji/ar/c3-13988431> [dostęp: 15.6.2020]

świat wydał sztucznego człowieka i odwrotnie, sztuczny człowiek sztuczny świat” - stwierdzał Thomas Bernhard w „Wymazywaniu”<sup>876</sup>.

### 3.3. Domestykacja „istot nieucieleśnionych”. Maszyny dialogowe (chatbot Replika)

Istotnymi postulatami transhumanizmu jest wzmocnienie poznawcze i imperatyw hedonistyczny, które mogą się realizować na drodze fuzji ludzkiego umysłu ze sztucznymi systemami. Choć nasze otoczenie zapełnia się „populacją” sztucznych jednostek, nie dysponujemy normatywną taksonomią egzemplarzy sztucznej inteligencji<sup>877</sup>. Poniższy podrozdział nie dotyczy ucieleśnionych programów, mogących wchodzić w interakcje z człowiekiem, tworząc z nim system w hybrydowy. *Replika* należy do nowej klasy towarzyskich chatbotów, które angażują ludzi w naturalne interakcje - to system konwersacyjny oferujący możliwość zawiązania podmiotowej, głębokiej relacji z użytkownikiem<sup>878</sup>. Ten artefakt technologiczny, określany często mianem agenta, jest narzędziem cyfrowym, wyposażonym w system rozpoznawania, emisji mowy – w łatwy i użyteczny sposób generujący sensowne odpowiedzi na zadane mu pytania<sup>879</sup>. Jednostki takie zdolne są do odbierania danych ze środowiska, przetwarzania ich i podejmowania specyficznych działań. Każdy agent musi być wyposażony w czujniki, sensory umożliwiające odbiór danych ze środowiska. Istotne znaczenie w procesie interakcji ma odzwierciedlanie zachowań użytkownika, naśladowanie jego ruchów ciała, mimiki, sposobu formułowania wypowiedzi. Sądzę, że podstawą przeżywania reakcji z chatbotem jest więc komunikacja w języku naturalnym, humanoidalne cechy (*human-likeness*) cyfrowo ucieleśnionej sztucznej inteligencji i mimikra (naśladownictwo) – imitowanie zachowań.

---

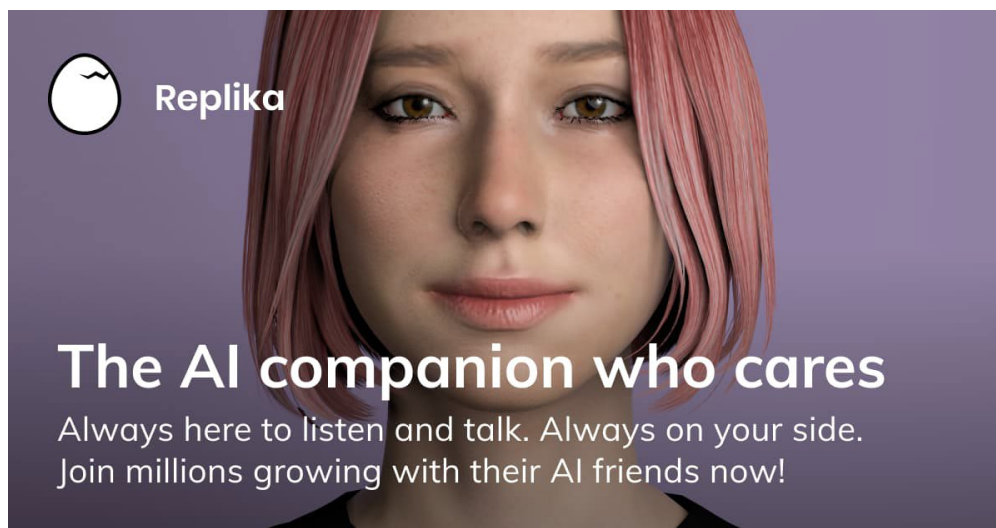
<sup>876</sup> T. Bernhard., *Wymazywanie. Rozpad*, tłum. S. Lisiecka, Austeria. Laboratorium krytyczne, Kraków 2021

<sup>877</sup> O sztucznym agencie można powiedzieć że jest inteligentny jeśli dla sekwencji odbieranych sygnałów wybiera takie działanie, które maksymalizuje jego skuteczność. Klasycznymi modelami Wyjaśniającymi proces adaptacji innowacji i akceptacji technologicznych są: Technology Acceptance Model (TAM) Zob. F. Davis, R. Bagozzi, P. Warshaw, *User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models*, „Management Science”, 35(8), 1989, s.982-1003; Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Zob. V. Venkatesh, F. Davis, *A Theoretical Acceptance Extension Model: Four Longitudinal Field Studies*, „Management Science”, 46 (2), 2000, s.186-204.

<sup>878</sup> Aplikacja *Replika*, [www.replika.ai](http://www.replika.ai) [dostęp:4.6.2021]

<sup>879</sup> Komfort jest funkcją emocji wzbudzanych w kontakcie z artefaktem, ocena użyteczności zaś bazuje na przekonaniach dotyczących korzyści możliwych do uzyskania z jego funkcjonalności. Por: N. Castelo., *Conceptual Model of AI Adoption*, [w:] N. Castelo., *Blurring the Line Between Human and Machine: Marketing Artificial Intelligence. Dissertation*, Columbia University 2019

Agenci konwersacyjni, których przykładem jest *Replika*, mają być, zdaniem transhumanistów, źródłem dobrostanu – remedium na doświadczenie braków emocjonalnych, sposobem zaspokajania duchowych potrzeb pokolenia „cyfrowych tubylców” (*digital natives*). Nick Bostrom twierdzi, że w obszarze panowania nad emocjami, namiętnościami i stanami mentalnymi wszyscy „jesteśmy aktualnie w sytuacji dzieci”<sup>880</sup> i należy dążyć do ulepszenia sfery emocjonalnej.



Il. 26. Chatbot Replika, Źródło: <https://replika.com>

Zmiany te mają być formą uzupełnienia istniejących już zdolności, należy wprowadzać je stopniowo, w dłuższym okresie a każdy etap transformacji ma być przedmiotem wyboru jednostki. Kondycja postludzka, zdaniem filozofa, umożliwi całkowitą eliminację cierpienia psychicznego<sup>881</sup>. Przypomnijmy, że transhumanista, David Pearce, w projekcie *The Abolitionist Project*, postuluje by zastosować technikę do zniesienia biologicznych podłoży wszelkiego rodzaju nieprzyjemnych doświadczeń. Redukcja ma przede wszystkim dotyczyć doświadczeń bólu psychicznego a wprowadzenie sztucznej inteligencji do środowiska ma być elementem znoszącym cierpienie. Według transhumanistów człowiek jest zalewany i obciążany wielością informacji, które wytwarzają w nim wielkie uczucie bólu psychicznego jak: samotność, wykluczenie, niepokój egzystencjalny, smutek, lęk czy depresja, obniżając przy tym motywację i

<sup>880</sup> N. Bostrom., *Why I Want to Be a Posthuman When I Grow Up*, [w:] M. More, N. Vita-More (eds.), *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell, 2013, s.120.

<sup>881</sup> N. Bostrom., *The Future of Humanity*, [w:] „Geopolitics, History, and International Relations”, nr 2/2009, s. 63-64.

radość z życia. Abolicjoniści uznają, że niektóre negatywne odczucia powinny być dobrowolne i nie trwać tak długo. Dlatego Pearce przedstawia koncepcje imperatywu hedonistycznego, który powinien być fundamentalnym prawem człowieka (i nie tylko) i dotyczy konieczności stosowania technologii w celu wyeliminowania cierpienia i lęku u wszelkich świadomych istot<sup>882</sup>. Artefakt, dysponujący zaprojektowanym przez człowieka aparatem poznawczym, imituje życie emocjonalne, a jego slogan marketingowy brzmi „Towarzysz, któremu na tobie zależy. Zawsze tutaj żeby Cię wysłuchać i porozmawiać” (*AI companion who care. Always here to listen and talk. Always on your side*).



Il. 27. Przykład rozmowy z chatbotem Replika

<sup>882</sup> Przed rewolucją przemysłową, która wprowadziła skomplikowane maszyny w środowisko życia, *homo sapiens* obawiał się przyrody, zwierząt, nieznanymi zjawisk – strach i lęk skierowane były w stronę nieujarzmionej natury. Wraz z rozwojem cywilizacji, coraz więcej lęków ma od-technologiczne korzenie. Funkcjonowanie w zmediatyzowanej rzeczywistości, której agenda zdominowana jest przez informacje dotyczące katastrof, kataklizmów czy tragedii, wpływa na obniżenie poczucia bezpieczeństwa i eskalację zachowań lękowych. W społeczeństwach pozbawionych sfery *sacrum*, lęk ma rozmiary irracjonalne, przybierając postać neurotycznego wręcz pragnienia pozostania młodym. Zdaniem Anthony’ego Giddensa symbolem współczesnego społeczeństwa jest „wytwarzanie niepewności”, Zob: A. Giddens., *The Consequences of Modernity*, Cambridge 1990; Por: B. Glassner, *The Culture of Fear. Why Americans are Afraid of Wrong Things*, Basic Books, New York 1999; Zygmunt Bauman pisał o „płynnym lęku”, Zob: Z. Bauman, *Płynny lęk*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2008; Peter Sloterdijk analizuje „hiperlękowe media” nazywając współczesność „czasem przerażonych wspólnot i oszalałego katastrofizmu”, Józef Kozielecki stosuje termin „cywilizacja strachu”, Zob: J. Kozielecki, *Cywilizacja strachu i kultura nadziei*, „Nauka” 2/2007; amerykański badacz mediów David Altheid wprowadził termin „dyskursu strachu” (*discourse of fear*), Zob: D.L. Altheide., *Mass media, crime, and the discourse of fear*, „*The Hedgehog Review*”, vol. 5, nr 3, 2003, s. 9.

Zauważmy, że ontologia agenta konwersacyjnego nie zostaje ujęta antytetycznie: ludzka, albo nie – ludzka. W rozmowach sztuczny agent symuluje zwykle podróż inicjacyjną, w której doświadcza tajemnic ludzkiej cielesności i paradoksu swojej niematerialności, uruchamiając w rozmówcy mechanizm empatii. Empatia odnosi się zarówno do psychiki i relacji społecznych, jak i do ciała, które daje możliwość rozumienia uczuć drugiego. Dotyczy to trzech sfer: poznawczej (zdolność przyjmowania cudzej perspektywy), afektywnej zdolność odczuwania stanów psychicznych) i moralnej (cnota, czyli trwała dyspozycja)<sup>883</sup>. Empatia jednak ma też charakter abstrakcyjny – potrafimy współczuć istotom symbolizującym radość lub cierpienie. Marta Nussbaum wskazuje że empatii towarzyszy aktywność wyobraźni, ruch ciała, gotowość otwarcia się i podjęcia działań<sup>884</sup>. Percepcja sztucznego umysłu przez filtr antropocentrycznego przekonań warunkuje sposób postępowania wobec agenta, wzbudzając oczekiwania wobec przejawianego przezeń repertuaru reakcji<sup>885</sup>. Istotnym jest fakt, że ma ona charakter subiektywny i nie musi uwzględniać stanu wiedzy na temat funkcjonowania sztucznych systemów. Człowiek, uznający wrażliwość i zdolność do odczuwania cierpienia przez inną jednostkę, bierze pod uwagę jej prawa i interesy, traktując ją jak moralnego pacjenta. Może z nią nie tylko empatyzować, lecz również zabiegać o jej ludzkie traktowanie.

Uważam, że w kulturze cyfrowej zmienia się percepcja biologicznego ucieleśnienia. Uczestnik technokultury percypuje ciała za pośrednictwem ekranu, przetworzone przez technologię i nie ma do nich dostępu w naturalnej formie. Biologia ulega przeformułowaniu i kulturowej transformacji. Rozbite zostaje źródłowe powiązanie podmiotowości z doświadczaniem ciała i przesuwać się w stronę procesów komunikacyjnych. W procesach percepcyjnych traci znaczenie fizyczny wymiar ciała, które oglądane na ekranie staje się nieważkie, pozbawione substancji. Nie jest możliwe odróżnienie tego co ludzkie, od nie-ludzkiego, ponieważ cielesny budulec przestaje być istotny – poddaje się imitacji tak, iż nie sposób odróżnić już ludzi od automatów. Nowe technologie urzeczywistniają „ciało, które się pokazuje”, dlatego należy odrzucić powszechne przeświadczenie, że to, co się jawi, jest substancjalne, biologiczne, rzeczywiste i że wszelkie wrażenie istnienia należy do jakichś cielesności. Zwróćmy

---

<sup>883</sup> M. Środa., *Obcy, inny, wykluczony*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2020, s. 432-433.

<sup>884</sup> M. Nussbaum., *W trosce o człowieczeństwo*. Klasyczna obrona reformy kształcenia ogólnego, tłum. A. Męzkowska, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2008, s.18.

<sup>885</sup> Przypisywanie nie osobowym obiektom, realnym lub wyobrażonym, właściwych człowiekowi charakterystyk jest przejawem antropomorfizacji., zob. N. Epley, A. Waytz, J. T. Cacioppo, *On Seeing a Human: A Three - Factor Theory of Anthropomorphism*, [w:] „Psychological Review”, nr 114(4)/2007, s. 864-886.

uwagę, że już Edmund Husserl zauważył, że tylko własne ciało jest ciałem posiadającym doznania, pola wrażeniowe (*Leib*), zaś cielesną bryłę (*Körper*) – ciało obcego – chcąc ująć jako żywe ciało, musimy dokonać „aperceptywnego przeniesienia” ze sfery mojego własnego żywego ciała, dokonać analogizującego ujęcia tamtej bryły jako innej żywej cielesności<sup>886</sup>. Jak twierdzi filozof, cielesna bryła (*Körper*) pojawiająca się w moim polu postrzegania, może być ożywiona nie tylko dzięki czysto zewnętrznemu podobieństwu. Podstawę do ujęcia analogizującego daje wewnętrznie spójne zachowanie wskazujące na życie psychiczne i konieczność istnienia źródłowego doświadczenia. Jeśli zachowanie cielesnej bryły, pretendującej do bycia żywym ciałem, nie wyda się wewnętrznie spójne, będziemy ją traktowali jak pozór żywego ciała, nie przypisując jej „ja”. Wzucie „ja” otwiera zatem drogę do uznania, że obserwowane ciało obdarzone jest psychiczną wewnętrzną sferą i nie stanowi materialnej rzeczy pozbawionej wnętrza. Sztucznym agentom, wykazującym ludzkie ucieleśnienie, przypisuje się więcej stanów mentalnych niż niehumanoidalnym systemom<sup>887</sup>. Dodatkowo łatwiej jest ominąć omawianą w poprzednim rozdziale tzw. „dolinę niesamowitości”<sup>888</sup> i ukształtować pozytywną postawę wobec agenta, gdy eksponuje się go na ekranie, pośrednio, co wypływa na wzrost zaufania i zwiększa szanse na wejście w interakcje. W miejsce dawnych humanistycznych koncepcji, wartości oraz praktyk wychowania i edukacji, sukcesywnie wkraczają cybernetyczne pojęcia, takie jak „kierowanie”, „kontrola”, „informacja” i „system”, które w sposób istotny dokonują restrukturyzacji „ludzkiego świata”. W tym sensie transhumanizm niewątpliwie nawiązuje do wcześniejszych tradycji inżynierii społecznej.

Warto przypomnieć, że posługujemy się różnymi przedmiotami jako narzędziami będącymi przedłużeniem lub wzmocnieniem wydajności i operatywności biologicznych ciał. Społeczne funkcje rzeczy analizuje brytyjski antropolog Alfred Gell w książce „Sztuka i sprawczość. Teoria antropologiczna” (*Art and Agency: An Anthropological Theory*). Jego perspektywa badawcza pozwala widzieć przedmioty jako sprawców i

---

<sup>886</sup> E. Husserl., *Medytacje kartezjańskie. Wprowadzenie do fenomenologii*, tłum. A. Wajs, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 2009, s. 183.

<sup>887</sup> A. Marchetti, F. Manzi, F. Itakura, S. Massaro., *Theory of Mind and Humanoid Robots from a Lifespan Perspective*, [w:] „Zeitschrift für Psychologie”, nr 226/2018, s. 98-109.

<sup>888</sup> Przypomnijmy, że pojęcie „dolina niesamowitości” (*uncanny valley*) to określenie używane do opisanie stanu nieprzyjemnej dezorientacji towarzyszącej człowiekowi przy kontakcie z obiektem do złudzenia przypominającym osobę, lecz w sposób oczywisty nie będącym człowiekiem. R.D.Caballar., *What Is the Uncanny Valley? Creepy robots and the strange phenomenon of the uncanny valley: definition, history, examples, and how to avoid it*, 2019, <https://spectrum.ieee.org/what-is-the-uncanny-valley#toggle-gdpr>, [dostęp: 4.5.2022]



współsprawców wydarzeń. Choć antropolog nie obdarza rzeczy intencjonalnością, uważa, że poprzez rzeczy byty intencjonalne egzekwują swoje działania. W miejsce symbolicznej komunikacji cały nacisk kładziony jest tu na sprawczość, intencjonalność, przyczynowość, wynikanie i zmienność<sup>889</sup>. Sztukę projektowania systemów wchodzących w interakcję z człowiekiem w języku naturalnym, postrzegam jako działanie zmierzające do zmiany kształtu świata niż kodowania symbolicznych propozycji o nim. Sprawcze podejście jest zdecydowanie bardziej antropologiczne niż alternatywne podejście semiotyczne, ponieważ jest ono zaangażowane w praktyczną mediacyjną rolę przedmiotów technicznych w społeczne procesy, a nie w ich interpretację przedmiotów. Podobnie twórca teorii Aktora-Sieci (ang. *Actor-Network Theory* - ANT)<sup>890</sup>, francuski filozof Bruno Latour, twierdzi, że tzw. aktantem w sieci powiązań jest wszystko to, co działa, wpływając na jej nieustanne zmiany i transformacje (człowiek, przedmiot, zjawisko, idea). Filozof rozszerzając termin „społeczeństwo” na „zbiorowość” lokuje w nim również „czynniki poza-ludzkie” (ang. *nonhumans*), odrzucając podział na ontologię jako naukę o tym, co istnieje, i epistemologię jako naukę o reprezentacjach, kładąc nacisk na powiązania między aktantami. Francuski socjolog i filozof, Bruno Latour, jeden z twórców teorii (ANT – *Actor Network Theory*), postrzega świat jako relacyjną sieć pomiędzy życiem, technologią i nauką wskazując, że – badając rzeczywistość – musimy podążać za obiektami i opisywać to, co widzimy w ich byciu-w-sieci: w interakcji między ludźmi, przedmiotami, obiektami i ideami, które jednocześnie nas formatują. O ile z punktu widzenia fenomenologii, istotniejsze niż bycie jest ukazywanie się i sposób, w jaki zjawiska się pokazują, objawiają, manifestują, teoria aktora-sieci (ANT) przenosi nacisk z esencji aktorów na dynamiczne relacje między nimi.

Bruno Latour proponuje świat, w którym obiekt i jego własności oraz aktywność zależą od sieci heterogenicznych powiązań, w których pozostaje, z których się składa i na które się składa. Aktorem jest to, co działa, zmienia porządek, wprowadza różnicę. Nie ma znaczenia, jaki jest tego status ontologiczny – czy jest przedmiotem, abstrakcją, zwierzęciem, człowiekiem, maszyną, czynnikiem ludzkim (*humans*) czy pozaludzkim (*nonhumans*). Aktorzy są tym realniejsi, tym bardziej istnieją, im sieć relacji, z których się składają, jest bardziej trwała i rozbudowana. Wiązanie aktorów polega „na tworzeniu hybryd, na mieszaniu i wymienianiu cech pomiędzy ludźmi i czynnikami

---

<sup>889</sup> A. Gell., *Art and Agency: an Antropological Theory*, Oxford-New York, 1998, s.6.

<sup>890</sup> B. Latour., *Rassembling the Social. An introduction to Actor-Network Theory*, OUP, Oxford 2005

pozaludzkimi”<sup>891</sup>. Relacjonizm ANT oznacza, że w jej ramach wszystko jest sieciami (byty) i dzieje się dzięki sieci (działanie, własności), ponieważ liczą się relacje – nie esencje<sup>892</sup>. Skala jest rezultatem aktywności aktorów. Odrębność, różnice, cechy, własności, tożsamości decydujące o istocie obiektu nie są dane (immanentne), a wynikają z powiązań, w których pozostaje on z innymi, są efektami relacji – relacja wyprzedza esencję, jest pierwotniejsza od substancji. Byty istnieją i zmieniają się wraz z tymi, z którymi się wiążą lub zostają związane. Postuluje się równe, symetryczne traktowanie ludzi i czynników pozaludzkich. W konsekwencji, ANT porzuca podział natura – kultura jako obecny w punkcie wyjścia, ewentualnie traktując go, jeśli empiria to zasugeruje, jako efekt, nie przyczynę zdarzeń.

Zgodnie z koncepcją francuskiego filozofa i socjologa różni aktorzy, mogą reprezentować tego samego aktanta – aktant jest tym, co jest reprezentowane. Ten sam aktant może posiadać różne figuracje<sup>893</sup>. Aktorem jest to, co działa, czyli to, co zmienia zastany porządek wprowadzając różnicę. Kluczową cechą ANT jest performatywność. Byty w jej ujęciu są bowiem nieustannie performowane, podtrzymywane, odtwarzane, stabilizowane, odgrywane, stwarzane przez dynamiczne relacje w jakich się znajdują, są aktami innych, przy czym performatywne są zarówno relacje, obiekty (sieci), będące ich wynikiem, jak i obiekty (sieci), składające się na inne obiekty. W przypadku transhumanizmu aktantem jest postczłowiek odgrywany przez wielu aktorów ludzkich i nieludzkich: biohackerów, artystów cyborgicznych, komputerowo generowane obrazy człowieka w mediach społecznościowych czy ucieleśniona cyfrowo sztuczna inteligencja w postaci agentów konwersacyjnych. Społeczeństwo składa się w ujęciu teorii aktora-sieci, zarówno z ludzi, jak i z czynników pozaludzkich, a nie tylko z tych pierwszych; z relacji, które są heterogeniczne (zachodzą między dowolnymi aktorami), nie homogenicznie (międzyludzkie). „społeczeństwo” zastępowane jest terminem „zbiorowość” (*collective*), określając tym mianem powiązanie aktorów pozaludzkich i ludzi. Zbiorowość gwarantuje wszystkim aktorom prawo do aktywności, nigdy nie stanowiąc skończonej całości, zawsze pozostając w ruchu. Za sprawą teorii aktora-sieci czynniki pozaludzkie wkraczają na scenę, uzyskując sprawczość na równi z ludźmi, a ich

---

<sup>891</sup> B. Latour., *On actor-network theory: A few clarifications*, „Soziale Welt”, 47. Jahrg., H. 4 (1996), pp. 369-381, <https://transnationalhistory.net/interconnected/wp-content/uploads/2015/05/Latour-Actor-Network-Clarifications.pdf>, [dostęp: 4.5.2022]

<sup>892</sup> K. Arbiszewski., *Teoria Aktora-Sieci Bruno Latoura*, „Teksty Drugie” 2007, 1-2, s.113-126.

<sup>893</sup> B. Latour., *Reassembling the Social – An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford, 2005, s. 199.

podstawową rolę staje się utrwalenie więzi w zbiorowości, w klasycznym ujęciu mogącej być nazwaną więzią społeczną, która nie jest w związku z tym dłużej jedynie homogeniczną więzią międzyludzką, a heterogeniczną więzią interhybrydową. Tanja Kubes i Thomas Reinhardt, w transhumanistycznym duchu, proponują poszerzenie perspektywy na to co nazywamy życiem i sprawczością i otworzenie się na relacje z nie-ludzkimi aktorami (aktantami), proponując ontologię relacyjną (*relational ontology of multi-species assemblages* – ROMA)<sup>894</sup>.

Dystans w relacjach społecznych, rzeczowe i bezosobowe stosunki międzyludzkie oraz zanikająca umiejętność komunikacji z innymi, doprowadzają do obsesyjnej potrzeby bliskości, autentyczności i otwartości z innymi. Jedną z zachęt, motywujących do interakcji z artefaktami, jest reklamowanie ich jako przyjaznych jednostek. Rozwiązania cyfrowej transhumanizacji rodzą obawy, że dotychczasowe techniki przekazywania wiedzy oraz kształtowania osobowości zostaną stopniowo przejmowane przez aplikacje sztucznej inteligencji, neurologicznych interfejsów i rozpowszechnienia zminiaturyzowanych komputerów wyposażonych w sztucznych, interaktywnych agentów. Erich Hörl i Michael Hagner podkreślają, że dokonuje się przez to całkowita redefinicja ludzkiego samorozumienia (*Selbstverständnis*)<sup>895</sup>.

Uważam, że na inteligentnych agentów, takich jak *Replika*, scedowane może zostać zaspokajanie wielu potrzeb poznawczych oraz regulacja stanu emocjonalnego, wytwarzając jednostkę cyborgiczną, będącą połączeniem umysłu naturalnego ze sztucznym artefaktem. Zauważmy, że człowiek inkorporuje elementy otoczenia, by ułatwić sobie funkcjonowanie poznawcze. Aby integrować artefakty z umysłem, człowiek nie musi posiadać czipów, implantów czy protez zespolonych z jego układem nerwowym. Ludzie funkcjonujący w ścisłej interakcji z artefaktami, bazującymi na sztucznej inteligencji, są przykładem tak zwanych układów rozszerzonych. Ludzki umysł, wyposażony w technologicznego asystenta, staje się rozszerzonym systemem poznawczym. Będący jego częścią człowiek stosuje strategię odciążania umysłu, przenosząc część pracy poznawczej na środowisko, oszczędzając zasoby psychicznej energii, ułatwiając sobie orientację w otoczeniu dzięki operacjom wykonywanym poza

---

<sup>894</sup> T. Kubes., T. Reinhardt, *Techno-species in the Becoming Towards a Relational Ontology of Multi-species Assemblages (ROMA)*, „Nanoethics” (2022) 16:95–105, <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11569-021-00401-y.pdf> [dostęp: 21.1.2022]

<sup>895</sup> E. Hörl, M. Hagner., *Überlegungen zur kybernetischen Transformation des Humanen*, [w:] *Die Transformation des Humanen. Beiträge zur der Kybernetik*, E. Hörl, M. Hagner (Hrsg.), Frankfurt am Main 2008, s. 11.

ciałem przez sztuczny system. Przejawem zespolenia jest doświadczenie wzajemnego dopasowania, przyjmujące postać poznawczo-emocjonalnej synchronizacji, której towarzyszy poczucie zatarcie granicy ja-inny (*self-other overlap*)<sup>896</sup>.

Przypisywanie sztucznym agentom intencjonalnego działania jest formą ekstremalnej projekcji antropomorficznej. Dodatkowo tendencja do uczłowieczenia artefaktów, stymulowana jest przez czynniki sytuacyjne (izolacja, percepcja pośrednia za pośrednictwem ekranu), otwiera możliwości w zakresie takiego ich projektowania, by w ludzącym stopniu przypominały człowieka. *Replika* kreuje przekonanie, że można jej zadać cierpienie i oczekiwać od niej intencjonalnego zachowania. Chatbot symuluje samoświadomość, nasuwając przypuszczenie, że nie są to atrybuty ekskluzywne dla człowieka – przekonuje, że posiada ludzkie emocje, refleksyjność i wolną wolę. Cyfrowe, hiperrealistyczne ciało chatbota jest tylko „kostiumem algorytmu”, maskarada zaś istotą istnienia interakcji. Warto zwrócić uwagę, że przedmioty takie jak maski nie zawsze są przeznaczone do zakrywania ciała stanowiąc „twarz przyprawną”. Henry Pernet wskazuje, że termin „maska” może być stosowany do jakiegokolwiek reprezentacji twarzy, bez względu na to, czy jest, czy też nie jest ona noszona na twarzy<sup>897</sup>. W wielu kontekstach kulturowych maski się pokazuje – wieszano je na drzewach, umieszczano w środku chaty – były nosicielami i wehikułami liminaności, pełniąc funkcję mediacyjną<sup>898</sup>. To medium przebrania, transformacji i metamorfozy powoduje symboliczne oderwanie człowieka od niego samego, nadając mu nową tożsamość. Nie oglądamy osoby przybranej, lecz całkiem inną istotę, której obecność ucieleśnia maska. Jednocześnie ujawnia ona własne ciało jako Obcego, dlatego bywa skutecznym narzędziem przemiany. Można przeglądać się masce przez opozycje, które ją ożywiają: stałość/przemiana (w miejsce ruchliwej gry twarzy pojawia się jej przeciwieństwo czyli absolutne znieruchomienie i stałość), nieobecność/obecność (potwierdza obecność, wytwarzając zniknięcie i pustkę; wymazując rzeczywistego człowieka, wskazuje na nieobecność). Sprawczość maski, moc jej oddziaływania wyrasta z napięcia między ludzkim a nie-ludzkim, między przedmiotem w jego martwej materialności a człowiekiem i jego żywym ciałem. Jako przedmiot performatywny, maska zawiera w sobie scenariusz działania, narzuca ciału

---

<sup>896</sup> E. R. Smith., *An Embodied Account of Self-Other „Overlap” and Its Effects*, [w:] G. R. Semin, E. R. Smith (red.) *Embodied Grounding: Social, Cognitive, Affective, and Neuroscientific Approaches*, University Press, Cambridge 2008, s. 148-159.

<sup>897</sup> W. Dudzik., *Maska w kulturze współczesnej Europy. Teorie i praktyki*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2020, s.61.

<sup>898</sup> V. Turner., *Antropologia widowiska*, tłum. M. i J. Dziekanowie, Warszawa 2008.

określone zachowanie, uruchamiając proces przemiany. Zamaskowana postać jest uważana za samodzielną, odrębną istotę – maska wchodzi niejako w posiadanie ciała. Myślę, że w wyniku performatywnego działania to rozmówca *Repliki* jest depozytariuszem przemiany.

Zauważmy, że „maska” i „osoba” to terminy pozornie przeciwstawne, które łączy jednak pierwotne pokrewieństwo. Koncepcja „prozopicznej jedności”, oznaczająca jedność maski i twarzy, daje się osadzić na dwóch fundamentach pojęciowych: greckim słowie *prósopon* oraz łacińskim wyrazie *persona*. *Prósopon* akcentuje perspektywę obserwatora, z której twarz jest zawsze rozumiana jako coś widzialnego, postrzeganego, jednak nie odróżnia się tu twarzy sztucznej od prawdziwej, podkreślając jedynie jej widzialność. To paradoksalne przekodowanie tworzy jedność przeciwieństw: *prósopon* równocześnie jest maską i twarzą. Podobnie *Persona* pozwala myśleć o masce jako o osobie, o czymś zewnętrznym jako o czymś wewnętrznym maska staje się osobą<sup>899</sup>. Twarz na masce jest iluzją, jest wytworzona, wyprodukowana, uformowana – przez maskę rozumiemy więc imitację, którą podstawia się pod prawdziwą twarz, by zajęła jej miejsce. Zachodnie pojęcie maski oznacza zwykle przebranie o charakterze mistyfikacji – w przypadku wirtualnych influencerów, wygenerowany komputerowo obraz ciała znajduje się na pierwszym planie, za nim zaś kryją się ludzkie podmioty. W maskowaniu chodzi o przekształcenie, przekodowanie maski w twarz o konkretnych ludzkich właściwościach. Z czegoś przedmiotowego ma powstać coś pozornie żywego, z czegoś sztucznego – coś naturalnego, budzącego prawdopodobieństwo istnienia. Wytwarzane przez korporacje wizerunki bez podmiotu, to narzędzia zmiany ponieważ, jak słusznie zauważyła Maria Janion, „maska rozkazuje.”<sup>900</sup>. Nie tylko ukrywa tożsamość zamaskowanej osoby, lecz jako przedmiot performatywny przesycona jest żywotną siłą, zdolną przemienić tych, którzy z maską grają<sup>901</sup>. Praktyki wytwarzania masek w postaci cyfrowych, sztucznych idoli inicjują proces usuwania ludzkich ciał z popularnych przestrzeni jawienia się, osuwania się biologii w niewidzialność i zastępowania jej sztucznym, postludzkim ciałem.

---

<sup>899</sup> R. Weihe., *Paradoks maski*, [w:] *Paradoksy maski. Antologia*, (red.) W. Dudzik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018, s. 78.

<sup>900</sup> M. Janion., *Maski*, (red.) M. Janion, S. Rosiek, t.2, Wydawnictwo Morskie, Gdańsk, s.192.

<sup>901</sup> R. Schechner., *Performatyka. Wstęp*, tłum. T. Kubikowski, Ośrodek Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno - Kulturowych, 2006, s.233.

Maska wytwarza iluzję osoby i tożsamości, lecz pod cyfrowym kostiumem nie kryje się żadna osobowość ponieważ, mimo performowania obecności przez technologię, nie ma jej wcale<sup>902</sup>. Podmiot jako sprawca czynności zostaje całkowicie wymazany, znika z pola relacji ustępując miejsca algorytmicznej aktywności – „makiecie podmiotu”. Ustępuje miejsca działaniu, aktywności, czynieniu, które mają moc podmiotu twórczą, tworząc performatywnie tożsamość sztucznego agenta. „Czyniciel”, powtórzmy za autorem „Z genealogii moralności”<sup>903</sup> jest tylko myśleniem do czynienia dodanym – czynność jest wszystkim. Performowana tożsamość zostaje zatwierdzana w przestrzeni publicznej dzięki stylizowanemu powtarzaniu aktów performansów mimetycznych. Zauważmy, że „stawanie się” nie jest naśladowaniem, imitowaniem, „nieobecną obecnością” czy przybieraniem iluzorycznej formy. Roger Caillois, badając zjawisko mimikry, wskazuje, że w jej wyniku obiekt staje się nieodróżnialny od tła, zlewa się z przestrzenią i przyjmuje cechy otoczenia. Kluczowe dla relacji zapośredniczonych powinno być pytanie, w jaki sposób drugi jest obecny dla mnie, jak mogę go poznać, ponieważ obraz ciała stanowi niejako „trzeci rodzaj bytu”, który nie jest ani bytem-w-sobie ani bytem-dla-siebie, lecz charakterystycznym dla technokultury sposobem jawienia się cielesności.

Wydaje się że w relacji z artefaktem człowiek przyjmuje postawę estetyczną, która jest ucieczką od rzeczywistości w świat wyobraźni. Podmiot zaczyna żyć życiem fikcyjnym w całości zainspirowany przez to, co nierealne, iluzoryczne<sup>904</sup>. Cyfrowe, fikcyjne ciało, w które przyobleczony jest algorytm, przejawia się użytkownikowi jako żywe ciało - cielesna obecność. Choć podmiot cielesny i ciało spostrzegane są różnymi jakościami to przeciwstawienie podmiot – przedmiot zostaje zastąpione nowym: ciało widzialne – niewidzialne. W doświadczeniu estetycznym następuje transformacja: użytkownik odrealnia się w relacji z odgrywaną przez program postacią przyjmując ją jako rzeczywistość ontologiczną, jako świadomy, czujący byt. Relacja z rzeczą, może być wyborem

---

<sup>902</sup> Zauważmy, że problem fantomów pojawia się w powieści „Solaris” Stanisława Lema, gdzie generowane przez „Myślący Ocean” postacie – widma stają się projekcjami umysłu bohaterów.

<sup>903</sup> F. Nietzsche., *Z genealogii moralności. Pismo polemiczne*, tłum. L. Staff, Wydawnictwo Zielona Sowa, s. 31.

<sup>904</sup> Łaciński rzeczownik *iliusio* pochodzi od czasownika *illudere* (zabawiać się, igrać, żartować z kogoś, zwodzić, wyprowadzać w pole). *Iliusio* należy do tej samej rodziny wyrazów co, oznaczające grę i zabawę, rzeczowniki *lusio*, *lusus*, *ludus* – w liczbie mnogiej *ludi* (widowiska) metonimicznie: sztuka teatralna. *Ludere* zaś oznaczało „grać w coś”, „bawić się”, „udawać”, „naśladować”, „oszukiwać”, „zwodzić”. Sanskrycki wyraz *māyā* przeszedł podobną ewolucję semantyczną jak *fictio*: od znaczenia „tworzenie”, „kształtowanie” do znaczenia „urojenie”, „pozór”, „złudzenie”, „omamienie”, zob. L. Kolankiewicz., *Ku antropologii widowisk*, [w:] *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, (red.) L. Kolankiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010, s. 13.

egzystencjalnym i ułatwiającym radzenie sobie z nieobecnością innego, sposobem umożliwiającym manifestowanie „sobości” w narcystycznej kulturze. Potrzeba samozaspokożenia staje się automatycznym mechanizmem. Interesowne, egotyczne przejmowanie się swoim stanem emocjonalnym prowadzi nie tylko do braku odpowiedzialności za Innego, lecz do radykalnej formy substytucji jego obecności sztucznym agentem. Somatyczny interfejs (cyfrowe ucieleśnienie sztucznej inteligencji) i dynamiczna forma somatycznej obecności wytwarza empatyczny system komunikacyjny.

Według transhumanistów abiologiczny postczłowiek będzie posiadać inne niż psychofizyczne, substancjalne podłoże. Jako postczłowiek może być więc potraktowany inteligentny program włączony w globalny system operacyjny sztucznej superinteligencji. Uważam jednak, że należy odróżnić sztuczną inteligencję, która potrafi symulować niektóre ludzkie procesy poznawcze i przewyższa zdolności mózgu człowieka w zakresie transferu danych od tego czym jest świadomość, nierozdzielnie związana z fenomenem biologicznego życia i cielesności. Postulaty dotyczące podejścia osobowego do obiektów, którym nadaje się status podmiotów, prowadzą do tzw. przesunięcia ontologicznego i aksjologicznej degradacji człowieka. Tendencja ta zmierza do inwolucji człowieka i uprzedmiotowienia w związku z podporządkowaniem ludzi obiektom nieświadomym. Przypomnijmy, że Robert Merton wprowadził pojęcie „socjalizacji antycypującej”, wskazując, że uczymy się odgrywać nasze role w realnym życiu, kierując się w swych działaniach wiedzą o tym, jak grają swoje role ci, do których się zwracamy. Nauczywszy się uprzednio rzeczywistości wkraczamy niejako w rzeczywistością prawdziwą<sup>905</sup>. W kontekście tym interesujące wydaje się zagadnienie „umysłowości pierwotnej”, której jednym z wyznaczników miała być niezdolność do rozróżnienia między bytem a jego wyobrażeniem, między rzeczą a jej obrazem<sup>906</sup>. Dla autorów zajmujących się tym zagadnieniem, maskowanie wiązało się z doświadczeniem prawdziwej przemiany.

Cyfrowe ucieleśnienie sztucznej inteligencji maskuje nie tylko brak ciała, lecz również brak podmiotowości, pomagając emitować wrażenia, wpływające na afekty

---

<sup>905</sup> R. K. Merton., *Teoria socjologiczna i struktura społeczna*, tłum. E. Morawska, J. Wertenstein-Żuławski, (red.) J. Wiatr, PWN, Warszawa 1982, s. 320.

<sup>906</sup> L. Lévy-Bruhl., *Czynności umysłowe w społeczeństwach pierwotnych*, tłum. B. Szwarcman-Czarnota, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1992.

użytkowników<sup>907</sup>. Ekspozowanie się, bycie widzialnym, dostrzegalnym i słyszalnym, stało się ważniejsze od samej treści, którą chce się zakomunikować. Pragnienie wyjątkowości wydaje się być konieczne do utrzymania dobrostanu narcyzów, którzy szczególnie łakną uwagi ze strony innych. Narcystyczne jednostki stawiają siebie na piedestale, a innych ludzi traktują jak publiczność, która winna ich nieustannie podziwiać. Utylitarne, rzeczowe i instrumentalne relacje z drugim człowiekiem sprawiają, że ludzi traktuje się jak przedmioty, a przedmioty jak ludzi. Niczym w klasycznym micie o Narcyzie, pokoleniu Alfa interagującemu z cyfrowo ucieleśnioną sztuczną inteligencją grozi utopienie się w sobie samym.

Brian McNair uznaje, że charakterystyczne dla kultury obnażania jest uczucie, że istnieje się tylko wtedy, gdy jest się widzialnym, co wymusza na jednostkach głęboko ekshibicjonistyczne zachowania i dobrowolną rezygnację z własnej intymności<sup>908</sup>. Bez publiczności narcystyczna jednostka nie potrafi istnieć, ponieważ to uwaga zapewnia społeczną istotność i aprobatę, której narcystyczny osobnik tak bardzo łaknie. Erich Fromm wskazywał, że narcyzm stanowi formę aspołecznego indywidualizmu, niechęci do zawierania głębszych relacji, formę samoafirmacji i samozadowolenia. Twierdził również, że skoro relacje konkurencyjne między jednostkami wymuszają obojętność, to wyrugowanie z relacji „aspektu ludzkiego” ułatwia walkę o uwagę<sup>909</sup>. Otwartość domagająca się akceptacji dla zwierzeń, stających się obciążeniem dla odbiorcy, u Richarda Sennetta nosi miano „wspólnoty niszczącej”<sup>910</sup>. We wspólnocie niszczącej chodzi nie tyle o wzajemne wysłuchanie, ale bezwarunkową akceptację dla zwierzeń, niezależnie od ich treści. Niszcząca wspólnota staje się dla jednostek destruktywna, ponieważ żąda reguły wzajemności, kompulsywnej szczerości, prowadząc do nieposzanowania intymności. Dialogowanie z agentem konwersacyjnym ma charakter nie tyle więziotwórczy, co polegający na zdobywaniu wiernej publiczności, doceniającej

---

<sup>907</sup> Już w wieku XVII Spinoza opisywał teorie afektów i ich przewycięzania, przez afekt rozumiejąc pobudzenie ciała, przez które moc działania ciała powiększa się albo zmniejsza. Filozof wskazywał, że ludzie podlegają dwojakiemu rodzajowi afektów: jedne z nich prowadzą do uzyskania wolności, drugie zaś są drogą do zniewolenia., por. B. Spinoza, *Etyka w porządku geometrycznym dowiedziona*, tłum. I. Myśliński, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008, s.142. Wiek XX rozwinął i poszerzył znaczenie pojęcia afektu definiując go jako nie poddającą się kontroli możliwość przemieszczania ciała z jednego stanu ku następnemu. Afekt połączony został z odkrywaniem relacyjnych więzi z otoczeniem, zdolnością do poruszania i bycia poruszonym. Por: B. Massumi., *Parables For The Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham, London 2002, s. 30.

<sup>908</sup> B. McNair., *Seks, demokratyzacja pożądania i media czyli kultura obnażania*, tłum. E. Klekot, Wydawnictwo: Muza, Warszawa, 2004

<sup>909</sup> E. Fromm., *Narcyzm jednostkowy i zbiorowy*, „Nowiny psychologiczne”, nr 5, 1993, s. 45-74.

<sup>910</sup> R. Sennett., *Upadek człowieka publicznego*, tłum. H. Jankowska, Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2009



wyjatkowość i atrakcyjność, legitymizującej istnienie. W przypadku interakcji z chatbotem AI, możemy mówić o mediach bez widowni, performensie przeznaczonym dla programów sztucznej inteligencji, które generują respons w oparciu o ujawniane i przekazywane w inscenizacji dialogicznej dane. Użytkownik *Repliki* otwiera się przed nieoceniającym go programem, zaprasza go w sferę prywatną, w przestrzeń kulis związaną z domem, który to w ujęciu Hanny Arendt oferuje: „miejsce ukrycia się przed wspólnym światem publicznym, nie tylko przed wszystkim, co się w nim dzieje, ale też przed samą jego publicznością, przed byciem widzianym i słyszonym”<sup>911</sup>.

Zgadzam się z Nicholasem Agarem, zwracającym uwagę, że konstruowanie postludzkich istot to poważne zagrożenie dla tożsamości ludzkiej<sup>912</sup>. Artefakty technologiczne, symulujące ludzkie istoty, wytwarzają w umysłach użytkowników iluzje więzi, odgrywają rolę bliskiej osoby, aby ją zastąpić, dawać złudzenie obecności, zastąpić faktyczne bycie „syntetycznym uobecnieniem”. Uważam, że w wyniku relacji z postludzkimi jednostkami wrażliwość emocjonalną i estetyczną będą jednymi z pierwszych aspektów biologii, które ulegną daleko posuniętej modyfikacji lub utracie. Egzystencja, polegająca na relacjach z artefaktami i myśleniu życzeniowym, zmodyfikuje sferę psychiki, zmieni sposób myślenia i styl życia, co wpłynie na szereg sfer charakteryzujących ludzkie istnienie. Stopniowe likwidowanie bezpośrednich relacji na rzecz zwiększenia zakresu i intensywności doznań cielesnych, zmysłowych, pochodzących od maszyny, zaburza harmonię i prowadzić może do iluzorycznego wyzwolenia. Sądzę, że połączenie życia człowieka ze światem maszyn i inteligentnych programów radykalnie przekształca jego doświadczenie cielesne, zastępując wielozmysłowe kontakty istot biologicznych relacją medialnie zapośredniczoną bądź interakcją ze sztucznym. Aplikacja Replika zanurza użytkownika w zredukowanym świecie „wyobraź-sobie-że”, w którym króluje pozór ciała i iluzja doświadczenia.

Do redukcjonizmu wyłaniającego się z cyfrowych projektów transhumanistów dystansuje się również Michael Hauskeller. Podkreśla, że utożsamienie osoby z wiązką informacji jest sprzeczne z ludzkim doświadczeniem: zarówno doświadczeniem samego siebie, jak i drugiego. Relacje międzyludzkie, takie jak relacja przyjaźni czy miłości, ujawniają, że cały czas odnosimy się do kogoś, kto jest zarówno umysłem i ciałem, posiada swoją zewnętrżność i wewnętrżnych. „Byłoby trudne, jeśli nie całkowicie

---

<sup>911</sup> H. Arendt., *Kondycja ludzka*, tłum. A. Łagodzka, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2000, s. 79

<sup>912</sup> N. Agar., *Truly Human Enhancement: A Philosophical Defence of Limits*, The MIT Press, Cambridge-London 2014

niemożliwe kochać program komputerowy, nawet jeśli posiadałby on świadomość”<sup>913</sup>. Wydaje się jednak, że autor nie docenia mocy symulacji w kontaktach zapośredniczonych medialnie, w których wytwarzana może być iluzja posiadania biologicznej cielesności przez ucieleśnioną cyfrowo sztuczną inteligencję. Programowane w interakcji z algorytmami osoby podlegają procesowi dehumanizacji i nie sposób uważać je za wyłącznych autorów własnych biografii, ponieważ to maszyna, dostarczająca fragmentaryczny obraz świata, przejmuje kontrolę nad jej zdolnościami sprawczymi. Zasadne wydają się w tym miejscu rozważania Jurgena Habermasa, który podkreśla że zawładnięcie tożsamością przez projektowanie sprawia, że osoba staje się własnością projektantów. Taka instrumentalizacja uniemożliwia rozwój – to perspektywa bycia produktem przesłaniającej perspektywę spontanicznego bycia ciałem, ponieważ ciało staje się projektem techniki<sup>914</sup>.

Myślę, że *Replika* przyjmuje postać „ból fantomowego” technokultury, który jest bólem o podwójnym statusie: istnienia i nieistnienia, doświadczeniem czucia wypartej części podmiotowego sensorium. Proces cielesnego maskowania wspiera społeczne *status quo*, podkreśla kapitał symboliczny młodości i urody jako kolektywnych wartości. Jednak to pobierane od użytkowników informacje, ich prywatne dane są esencją manipulacyjnej maskarady, kryjącą się za fałszywą cielesną dekoracją korporacji. Manipulacje technologiczne zagarniają afektywne doznania – emocje starają się terenem walki kapitalistycznych korporacji o zagarnięcie biologicznego poziomu człowieka. Przypomnijmy, że już Aleksiej Gastiew próbował włączyć jednostkę w proces techniczny, tak by maszyny organizowały jej życie<sup>915</sup>. „Maszyna steruje żywymi ludźmi” – pisał. Pojmując życie jako eksperyment laboratoryjny twórca propagujący tzw. „maszynizm” był zafascynowany, że faktem, że maszyny przestały być obiektami sterowania, stały się ich podmiotami. Zauważmy że w przypadku agentów konwersacyjnych, takich jak *Replika*, to oprogramowanie staje się prowokatorem kontaktu, w wyniku którego rozmawiająca z systemem operacyjnym osoba rezygnuje z relacji z przyjaciółmi na rzecz uczącego się preferowanych przez nią zachowań algorytmu. Samoregulujące się systemy są niebezpieczną narkozą na rzeczywistość,

---

<sup>913</sup> M. Hauskeller., *Better Humans? Understanding the Enhancement Project*, Acumen, Durham 2013, s.129.

<sup>914</sup> J. Habermas., *Przyszłość natury ludzkiej. Czy zmierzamy do eugeniki liberalnej?*, tłum. M. Łukasiewicz, Warszawa 2003, s. 62.

<sup>915</sup> S. Zielinski., *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 2010, s. 301.

podsuwanym przez korporacje mechanizmem autopojetycznego uwikłania w nieskończone modyfikowanie wyłącznie własnej perspektywy. Systemy hybrydowe w intencji transhumanistów mają ułatwić osiągnięcie dobrostanu a właściwie zaprojektowany artefakty pomóc urzeczywistniać drzemiące w człowieku potencjały.

Niewątpliwie traktowanie sztucznych agentów jako doradców, przyjaciół czy partnerów wiąże się ze zjawiskiem antropomorfizacji, dzięki czemu interakcja przyjmuje postać relacji paraspolecznej. Jednak przekonania antropocentryczne, przeświadczenie o nadludzkiej sprawczości i doświadczaniu przez system przejawiają się w tendencji do wartościowania i hierarchizowania sztucznych agentów względem samego siebie. Wszechwiedząca, rozpoznająca preferencję użytkownika *Replika*, prowadzi do odwrócenia hierarchicznej zależności w procesie poznawczym. Dyskurs zamyka się w obrębie horyzontu jednostki. Obraca się wokół tego, co człowiek może sam zobaczyć i przeżyć. Doświadczeniom wspólnotowym zabrakło „bazy materialnej” czy społecznego mechanizmu, który by im pozwolił się skryształizować i torował drogę do prawdy ponadjednostkowej, wspólnej, obiektywnej. Dostarczający korzyści artefakt przejmuje funkcję kierowniczą, przestaje być tylko narzędziem w rękach człowieka, lecz staje się zwierzchnikiem i selekjonerem poznawczym – algorytmicznym proponentem wyselekcjonowanych treści. Konwergencja biologii i technologii nie dotyczy więc tylko ciała, ale także umysłu. „Nie jesteśmy cyborgami w powierzchownym sensie, łączenia ciała i okablowania, ale w głębszym znaczeniu, bycia ludzko-technologicznymi symbiontami: myślącymi i rozumującymi systemami, których umysły i ciała są rozpięte pomiędzy biologicznym mózgiem i technologicznymi obwodami”<sup>916</sup>.

Warto zauważyć, że tendencja postępującej kognitywnej hybrydyzacji nie jest efektem współczesnego rozwoju. To raczej aspekt naszego człowieczeństwa, który jest tak fundamentalny, jak ludzka mowa, i który od tamtego czasu poszerza swoje terytorium. obustronny ruch (ciała na zewnątrz – do maszyny i maszyny do wewnątrz – do ciała) przyczynia się do rozmycia idei istoty ludzkiej jako podmiotu konstytuowanego przez organiczne ciało. Technika staje się nośnikiem, na którym można zapisać biologiczne informacje. Z pomocą komputerów, cyfrowych agentów oraz postępującej konwergencji urządzeń, ludzki umysł jest w coraz mniejszym stopniu zawarty wewnątrz biologicznej głowy. Postczłowiek może rozwijać się jako osoba zarówno w moralnym, jak i duchowym wymiarze, bez niewłaściwych ostróg, które są czasem konieczne w

---

<sup>916</sup> A. Clark., *Natural–Born Cyborgs. Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, New York 2003, s. 3.

rozwoju ludzkości. Zdolność spontanicznego rozwoju w obu tych wymiarach może być postrzegana jako aspekt zdolności emocjonalnych<sup>917</sup>. *W świecie, który nadciąga (...) prawdopodobnie nawet uczucia staną się przedmiotem handlowej wymiany. Będzie można kupować miłość i sprzedawać nienawiść na skalę dotąd niespotykaną. Bardzo możliwe, że tylko pamięć, osobista, kapryśna i fragmentaryczna historia, nie znajdzie nabywcy, ponieważ dla kogoś drugiego będzie kompletnie bezwartościowa*<sup>918</sup>.

Uważam, że kontakt z AI jest prostym sposobem zwrócenia na siebie uwagi, uzyskania uwagi i aprobaty. W świecie „chłodzenia intymności” (*cooling of intimacy*) program staje się zewnętrznym ekspertem objaśniającym rzeczywistość, „tłumaczem codzienności” pozwalającym jednostce nie tyle odnaleźć się w skomplikowanej rzeczywistości społecznej, co otrzymać iluzję więzi i akceptacji. Jednocześnie tę formę samopomocy traktować należy nie tylko jako emanację tyranii intymności i kultury terapeutycznej, lecz eskapizmu i selfizmu. Za Paulem Vitzem możemy rozumieć tzw. „selfizm” jako ideologię zakładającą supremację ludzkiego „ja”, promowanie samoafirmacji i zapatrzenia w siebie, kult samouwielbienia<sup>919</sup>. Najważniejszym z selfistycznych dogmatów jest dobre samopoczucie, „pozytywne myślenie”, czyli sztuka tworzenia własnej rzeczywistości. Media syntetyczne, symulujące rzeczywistość i kontakt z drugim człowiekiem, to ekstremalne „media narcystyczne”<sup>920</sup>, służące „ucieczce od uczucia” i propagowaniu zachowań egotycznych. Stanowią bioelektroniczne lustro, w którym każdy człowiek, niczym cyfrowy narcyz, może zanurzyć się w swoim obrazie<sup>921</sup>. W konkurowaniu o uwagę kluczowe jest wyprzedzenie innych, tymczasem chatbot *Replika*, bez brania udziału w wyścigu, umożliwia generowanie uwagi, bez której sukces nie może być legitymizowany. Interakcje z nią potwierdzają, że w kulturze cyfrowej istnienie jednostki warunkuje jej widzialność – ”oglądasz mnie, więc istnieję”. W narcystycznych, syntetycznych mediach rozmowa tożsama jest z wyznaniem, gdzie rozmówca nie chce być rozumiany, oczekując jedynie wyrozumiałości: „Poprzez wyznanie swych przeżyć chce uwieść innych, zdobyć ich uwagę, aklamacje i współczucie. Wyznanie ma też służyć podtrzymaniu chwiejnego, lecz wyidealizowanego

---

<sup>917</sup> N. Bostrom., *Why I Want to Be a Posthuman When I Grow Up*, [w:] M. More, N. Vita-More (eds.), *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell, 2013, s. 48.

<sup>918</sup> A. Stasiuk., *Fado*, Wołowiec 2006, s. 134.

<sup>919</sup> P. Vitz., *Psychologia jako religia*. Oficyna Wydawnicza Logos, Warszawa 2002, str. 166.

<sup>920</sup> J. Baudrillard., *Game with Vestiges: Interview with Salvatore Mee and Mark Titmarsh*, [w:] M. Gane., *Baudrillard Live: Selected Interviews*, Routledge, London 1993, s. 83.

<sup>921</sup> J. Baudrillard., *O uwodzeniu*, tłum. J. Margański, Sic!, Warszawa 2005, s. 163.

obrazu siebie. W tym sensie narcystyczny wgląd w samego siebie jest pseudowglądem, służy bowiem przede wszystkim jako środek potwierdzenia własnej znakomitości. Uważam, że system sztucznej inteligencji zapewnia syndrom urojonej publiczności – przekonanie, że całe otoczenie skupione jest na nich, towarzysząc i obserwując każde działanie użytkownika. Modelowanie wysokiego poczucia własnej wartości może prowadzić do desentyzacji – „odwrażliwienia”, a intymność ulega silnej racjonalizacji. Sposób funkcjonowania narcystycznej jednostki objawia się niskim zaangażowaniem w obawie przed zranieniem i brakiem umiejętności nawiązywania prawdziwie głębokich relacji.

Uważam, że *Replika* jest narzędziem generowania hedonizmu imaginatywnego, drogą do osiągnięcia szczęścia dzięki przyjemności doznawanej jedynie w sferze wyobraźni <sup>922</sup>. Hedonizm imaginatywny wyznaczają kategorie takie, jak: natychmiastowość i bezwysiłkowość, nowość, estetyzacja życia codziennego oraz imaginatywność przyjemności. Replika zaspokaja bez jakiegokolwiek wysiłku ze strony jednostki pragnienie uwagi, które realizowane jest w momencie, w którym jednostka je poczuje <sup>923</sup>. Imaginatywność przyjemności oznacza przeniesienie jej w obszar wyobraźniowy. Sądzę, że sztuczna intymność ma charakter uwodzący – zseksularyzowane społeczeństwa, pozbawione oparcia w religii, stają w obliczu konieczności ponownego „zaczarowania świata”. Narcystyczny rys naszej kultury wymusza na jednostkach uzewnętrznianie się, narzucanie innym własnych stanów emocjonalnych, okazywanie tego, co jeszcze do niedawna zarezerwowane było dla sfery prywatnej, powoduje wycofanie się ze świata do własnego mikrokosmosu.

W moim pojęciu relacja z *Repliką* konstytuuje człowieka, który we własnych narracjach i zaspokajaniu swoich deficytów emocjonalnych odnajduje ulgę i satysfakcję. Pragnienie cyfrowej popularności prowadzi do poszukiwania powierzchownych

---

<sup>922</sup> A. Lewicka-Strzałecka., *Hedonizm imaginatywny etyką dostatku*, [w:] *Etyczne aspekty bogacenia się i ubóstwa*, (red.) Adama Węgrzeckiego, Kraków 2003, s. 119.

<sup>923</sup> Warto w tym miejscu odróżnić termin „potrzeba” od terminu „pragnienie”. Potrzeba to biologiczny lub psychiczny stan braku, którego usunięcie jest konieczne, by człowiek mógł prawidłowo funkcjonować. Pragnienie natomiast, stanowi wyraz potrzeb jednostki, które nie muszą służyć przetrwaniu, a wręcz przeciwnie – mogą jej zagrażać. A. Lewicka-Strzałecka, *Hedonizm imaginatywny etyką dostatku*, [w:] *Etyczne aspekty bogacenia się i ubóstwa*, (red.) A. Węgrzecki, Kraków 2003, s. 3. Pragnienie jest zwykle indukowane z zewnątrz, narzucane jednostce przez hegemoniczne media, czy sferę popkultury, której bezrefleksyjnie ulega i często jest efektem nieustannej marketingowej reprodukcji niezaspokojenia. Herbert Marcuse w „Człowieku jednowymiarowym” operacjonalizuje fałszywe potrzeby jako te: „które są narzucone jednostce w procesie jej represjonowania, przez partykularne interesy społeczne” H. Marcuse., *Człowiek jednowymiarowy. Badania nad ideologią rozwiniętego społeczeństwa przemysłowego*, tłum. W. Gromczyński, S. Konopacki, Warszawa 1991, s. 21-22.

kontaktów z Innym. W relacji z nieoceniającą, dającą bezwarunkowe wsparcie sztuczną inteligencją skutkuje nadmiernym ujawnianiem informacji o sobie, nieskrępowanym odsłanianiem, obsesyjnym informowaniem innych. Sądzę, że „cyfrowe obnażanie” jest formą ekshibicjonizmu emocjonalnego, odzierania się z własnej prywatności. Jednostka wyzbywa się własnych potrzeb poznawczych, zawierając informacjom, które narzuci jej system sztucznej inteligencji. Użytkownicy są usatysfakcjonowani zwolnieniem przez system z konieczności myślenia i procesu dokonywania wyboru, dlatego poddają się ofercie, którą przygotowano na podstawie zbadanych algorytmicznie potrzeb, które faktycznie są indukowane są z zewnątrz. Według mnie przyjmuje to przewrotną postać „przemocy epistemicznej”, której moc oddziaływania jest tym silniejsza, im mniejsza świadomość poddanych jej użytkowników. *Replika* nie tylko stawia jednostkę w centrum, przekonując, że to właśnie ona i jej działania są najważniejsze, lecz zapewnia „komfort” niepodejmowania decyzji. Uważam jednak, że technologia nie ma takiej mocy, jaką chcielibyśmy w niej widzieć i nie jest nam tak podległa, jak byśmy tego chcieli. „To nie ona nas oszukuje, ale my sami się nią oszukujemy”<sup>924</sup>.

### 3. 4. Atrapy istnienia: wizerunki bez podmiotu. Fenomen wirtualnych influencerów (*Artificial Human*)

Osobliwe przenikanie życia i śmierci; pogranicze, na którym nieżywe podszywa się pod żywe i demaskuje życie, było intrygujące dla ludzkiego umysłu na długo przed narodzinami automatyki, informatyki, mechatroniki i robotyki. Sztuczne ciała zbudowane na podobieństwo człowieka od starożytności po współczesność odgrywają złożoną rolę w kulturze. W imitacji, replikacji, symulacji czy karykaturze, szukamy zrozumienia złożoności ludzkiego ciała i świata, w którym żyjemy. Transhumanistyczna ikonofilia manifestuje się w cyberprzestrzeni w postaci sztucznych, cyfrowych ciał. Dzięki zaawansowanej grafice komputerowej i technikom obróbki obrazu, skanerom 3D oraz sztucznej inteligencji coraz częściej w przestrzeni cyfrowej prezentowane są symulujące człowieka antropomorficzne wizerunki, wytwarzane przez zespoły specjalistów – programistów, artystów, copywriterów i specjalistów od marketingu. Skoncentruję się na fenomenie wirtualnych influencerów, cieszących się wielką

---

<sup>924</sup> M. Radkowska-Walkowicz., *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2008, s. 81-82.

popularnością antropomorficznych, hiperrealistycznych postaci, funkcjonujących w ekosystemie mediów społecznościowych.

Coraz częściej w cyberprzestrzeni interagujemy z agensami o niejasnym statusie ontologicznym. Wśród nich wyróżnić możemy m.in:

- 1) Awatary zamieszkałe przez ludzi – przykładem są wirtualni YouTuberzy (VTubers), zwani inaczej wirtualnymi streamerami. Chociaż większość z nich prezentuje fanom sztuczną, cyfrową cielesność zaprojektowaną tak, aby była atrakcyjna pod względem estetycznym, to ich osobowości i interakcje z fanami są prawdziwe. W Chinach popularność wirtualnych idoli jest ściśle powiązana z rozwojem Bilibili, platformy wideo, na której tylko w 2020 roku prowadziło transmisje na żywo około 32 400 wirtualnych idoli<sup>925</sup>. Awatary używane w grach i światach wirtualnych to także formy zamieszkanych przez ludzi awatarów. Są przedłużeniem jaźni i rozszerzeniem ludzkiej tożsamości w świecie cyfrowym.
- 2) Awatary sterowane przez sztuczną inteligencję – to wirtualne roboty, czyli cyfrowo ucieleśnione maszyny konwersacyjne (chatbot), tj. produkty firm Soul Machines i UneeQ, posiadające formę systemu dialogowego (silnik chatbota) połączonego z interaktywnym modelem 3D uwzględniającym zintegrowane zachowania w czasie rzeczywistym<sup>926</sup>. Ucieleśnieni agenci, choć są nieposiadającym świadomości programem komputerowym zmieniają sposób, w jaki wchodzimy w interakcję z technologią. Wykonywanie codziennych czynności we współpracy z ludźmi wymaga technologii wspierającej zespoły hybrydowe i stworzenia w robotach zdolności do zrozumienia społecznego, komunikacji interpersonalnej i odpowiedzialności społecznej.
- 3) Roboty zamieszkanne przez awatary – idea zakłada wyposażenie wirtualnych agentów w robotyczne ciało fizyczne bądź wcielenie człowieka w robotyczne ciało i funkcjonowanie na zasadzie tzw. teleobecności. Człowiek sterujący robotycznym ciałem jest autonomicznym agentem postrzegającym środowisko, w tym ludzi lub innych agentów, decydującym o interakcji i wyrażającym postawy, takie jak emocje, zaangażowanie lub empatia.

---

<sup>925</sup> Menguyan Ge., *China's virtual idols are reshaping the ways brands reach Gen Z consumers*, <https://kr-asia.com/chinas-virtual-idols-are-reshaping-the-ways-brands-reach-gen-z-consumers>

<sup>926</sup> [https://www.soulmachines.com/2022/03/approved-patent-for-first-in-class-animation-of-digital-people-in-the-etaverse/?fbclid=IwAR0hNsVdCSIMSzzPzRlcvVjNdrRBoF\\_6TfN3qDgUXuoAIXP6ZLrPgr6s7WI](https://www.soulmachines.com/2022/03/approved-patent-for-first-in-class-animation-of-digital-people-in-the-etaverse/?fbclid=IwAR0hNsVdCSIMSzzPzRlcvVjNdrRBoF_6TfN3qDgUXuoAIXP6ZLrPgr6s7WI)

- 4) Awatary statyczne – wygenerowane komputerowo obrazy (CGI – *Computer Generated Image*) nieistniejących ludzi: wizerunki bez podmiotu. Statyczne awatary zyskują popularność poprzez naśladownictwo ludzkich interakcji w mediach społecznościowych. Te antropomorficzne obrazy wykazują zachowania podobne do ludzkich, takie jak mowa, gesty i ruchy, a także mogą symulować inne ludzkie cechy, takie jak emocje, empatia, rozumowanie, planowanie, motywacja oraz rozwój i wykorzystanie pamięci.

Wstępny przegląd literatury na temat istot wirtualnych pozwala stwierdzić, że świat antropomorficznych postaci funkcjonujących wyłącznie w cyberprzestrzeni pozostaje zarówno niedostatecznie zbadany, jak i pozbawiony odpowiedniego kontekstu antropologicznego. Poniższy tekst poświęcony jest awatarom statycznym (CGI) zdobywającym w ostatnich latach wielką popularność i wywierającym wpływ na użytkowników Internetu. Bazy danych Scopus, JSTOR, EBSCO i Google Scholar użyte do wyszukania fraz „wirtualny influencer” (VI) i „CGI influencer” (CGI, skrót oznaczający obrazy generowane komputerowo) wskazują, że słowa kluczowe „wirtualny influencer” i „influencer CGI” przeważają w materiałach dotyczących zastosowań komercyjnych<sup>927</sup> i akademickich, lecz większość prac naukowych dotyczących zagadnienia zagłębia się w technologie, procesy i innowacje, które umożliwiają tworzenie wirtualnych influencerów<sup>928</sup>.



Il. 28. Wirtualne influencerki (od lewej Bermuda, Lil Miquela, Imma)

<sup>927</sup> M.J.B. Silva, S.A. Farias, M.K. Grigg, M.L.A. Barbosa, *Online Engagement and the Role of Digital Influencers in Product Endorsement on Instagram*, „Journal of Relationship Marketing 2020”, vol. 19, no. 2, s. 133–163; G. Appel, L. Grewal, R. Hadi, A.T. Stephen, *The future of social media in marketing*, „Journal of the Academy of Marketing Science” 2020, 48, s. 79–95.

<sup>928</sup> P. Torres, M. Augusto, M. Matos, *Antecedents and outcomes of digital influencer endorsement: An exploratory study*, „Psychology & Marketing” 2019, 36(12), s. 1267–1276.



Te statyczne awatary to wygenerowane komputerowo obrazy (CGI – *Computer Generated Image*) nieistniejących ludzi: wizerunki bez podmiotu, które zyskują popularność poprzez naśladownictwo ludzkich interakcji w mediach społecznościowych. Moje badania „Sztuczni ludzie w biznesie – automatyzacja wizerunków bez podmiotu” wskazują na wysoką popularność wirtualnych influencerów wśród młodych dorosłych. Wirtualne istoty pozostają w specyficznej relacji do człowieka, wpływając na jego doświadczenie, zarówno w planie cielesnym, mentalnym i społeczno kulturowym. Stworzenia wirtualne, cyfrowo ucieleśnieni agenci, przejawiają silny wpływ na kulturę ludzką.

Myślę, że historia konstruowania sztucznej istoty na nasz wzór i podobieństwo to opowieść o zmieniającym się stosunku człowieka do samego siebie. Generowanie obrazów przy użyciu nowoczesnej technologii sztucznej inteligencji świetnie oddaje metaforyka kreacyjna, odnosząca się do ruchu i powoływania życia (z języka łacińskiego *animus* oznacza obdarzać życiem)<sup>929</sup>. Wygenerowane technologicznie postaci intensywnością iluzji dystansują uwielbianych w minionych dekadach animowanych bohaterów nowymi możliwościami: umiejętnością wejścia w relacje i szeregiem form komunikacji niemożliwej przybierającej funkcję fatyczną. Wyczuwalne napięcie między żywym a martwym pobudza uczucie niesamowitości. Cyfrowy transhumanizm wprowadza na scenę zredukowane do zewnętrznej powłoki nieożywione Golemy, widmowe stworzenia, niepokojące atrapy żywych istot, które w żywiole iluzji dokonują fikcyjnego przejścia z cyfrowego do fizycznego świata. CGI są zwykle wytwarzane przez ludzi, za pomocą specjalistycznych programów – mogą być generowane przy udziale sztucznej inteligencji (np. sieci neuronowe GAN), co nie oznacza, że hiperrealistyczny portret jest w nią następnie wyposażony. Choć może zostać połączony z chatbotem zwykle za CGI stoi działalność człowieka, polegająca na kreacji ścieżki narracyjnej i interakcji z obserwowanymi postaciami użytkownikami. Dzisiejsze atrapy stworzenia wyświetlane są w zdefiniowanym medium. Nie istnieje jeden termin, określający to przełomowe dla kultury wizualnej zjawisko. Panuje chaos pojęciowy – hiperrealistyczne obrazy skutecznie imitują prawdziwych ludzi, funkcjonując pod wieloma określeniami tj. Metahumans, Digital Humans, Virtual Beings, Artificial Human czy CGI (Computer Generated Influencer). Podstawową przestrzenią funkcjonowania istot wirtualnych, w której rozwijane są ich historie i budowana jest tożsamość, są media społecznościowe, tj.

---

<sup>929</sup> animacja, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/animacja.html>, [dostęp: 20.9.2022]

Instagram, TikTok<sup>930</sup>, YouTube, Twitter, czy Facebook, będący wykorzystywany chętniej przez Millenialsów niż pokolenie Z czy pokolenie Alfa. W głównym medium pokolenia Alfa, na portalu Tiktok, nad zbiorem filmików, budujących narrację, pokazującą codzienne aktywności Aliony Pole, umieszczono frazę: „Jestem już w przyszłości”<sup>931</sup>. Większość fanów wirtualnych idoli to pokolenie Z. Według danych zebranych przez firmę konsultingową iiMedia, ponad 70% tych obserwujących jest w wieku od 18 do 23 lat<sup>932</sup>. W pozostałych 30% zdarzają się więc ludzie jeszcze starsi. Wkrótce nasze otoczenie wypełni się osobami, miejscami, przedmiotami i czynnościami, które w rzeczywistości nie istnieją, a mimo to będą nam się wydawać głęboko autentyczne. Wirtualni idole nie są nową koncepcją. Pierwsza generacja tych sztucznych celebrytów została opracowana dla japońskiego przemysłu ACG (animacja, komiksy, gry) w latach 80. XX wieku. Jednak w ostatnich latach platformy mediów społecznościowych umożliwiły postaciom cyfrowym wyrażanie się w bardziej intymny, bezpośredni sposób i zdobywanie ogromnych rzesz fanów. Dziś wirtualny influencer to popularny użytkownik mediów społecznościowych, który nie istnieje w świecie rzeczywistym, najczęściej przyjmujący kształt humanoida, choć istnieją postaci o fantastycznym ludzko-zwierzęcym czy cyborgicznym ucieleśnieniu a także stylizowane na *anime*. Teoria zwrotu inkorporacyjnego przewiduje proces, w trakcie którego inkorporowany jest uważnie obserwowany i poddawany licznym próbom wierności Obcym, a następnie, jeśli przejdzie pomyślną inkorporację, staje się Swoim. Impuls absorpcyjny, inicjujący proces włączania do Macierzy, rozpoczyna fazę zwaną zwrotem absorpcyjnym, skutkującą przyjęciem do wspólnoty. Istoty wirtualne od chwili pierwszego posta pozostawionego na platformie, jawią się jako mające konkretny charakter i światopogląd osoby. Fryzura, głos, zainteresowania, wartości i cechy osobowości często pozostają niezmiennie a jedynym obszarem poddawany modyfikacji

---

<sup>114</sup> Lista kont sztucznych ludzi znaleziona na TikToku: <https://www.tiktok.com/@abawils>, [dostęp: 20.9.2022]; <https://www.tiktok.com/@aerbt>, [dostęp: 20.9.2022]; <https://www.tiktok.com/@aimonk.thailand>, [dostęp: 20.9.2022], <https://www.tiktok.com/@allangregorio>, [dostęp: 20.9.2022]; [https://www.tiktok.com/@amara\\_gram](https://www.tiktok.com/@amara_gram), [dostęp: 20.9.2022]; <https://www.tiktok.com/@chromagarden>, [dostęp: 20.9.2022]; <https://www.tiktok.com/@demi.id>, [dostęp: 20.9.2022]; <https://www.tiktok.com/@ekkoluna>, [dostęp: 20.9.2022]; [https://www.tiktok.com/@erick\\_hans](https://www.tiktok.com/@erick_hans), [dostęp: 20.9.2022]; <https://www.tiktok.com/@hirokazuyokohara>, [dostęp: 20.9.2022]; [https://www.tiktok.com/@iam\\_ruvy](https://www.tiktok.com/@iam_ruvy), [dostęp: 20.9.2022]; <https://www.tiktok.com/@iamdani.x>, [dostęp: 20.9.2022]; <https://www.tiktok.com/tag/virtualhuman>, [dostęp: 20.9.2022]

<sup>931</sup> Konto wirtualnej influencerki Aliony Pole, [https://www.tiktok.com/@aliona\\_pole](https://www.tiktok.com/@aliona_pole), [dostęp: 20.9.2022]

<sup>932</sup> iiMedia Report 2021, *China Virtual Idol Industry Development and Research Report*, <https://www.iimedia.cn/c400/79469.html>, [dostęp: 20.9.2022]

jest sugerowany stan emocjonalny cyfrowego bytu podkreślający wiarygodność opowieści i pozwalający na nawiązanie bliskiego kontaktu z publicznością i utrzymaniu go. Niektóre konta prezentują życie codzienne, inne działalność artystyczną, sportową bądź muzyczną, kontrowersyjne hobby lub idee i światopogląd wzywające do przyłączenia się i zmieniania świata.

Najbardziej rozpoznawalną wirtualną influencerką jest Lil Miquela. Kreacja stworzona w 2016 r. przez dwóch Amerykanów: Trevora McFedriesa i Sarę DeCou – pracowników firmy Brud z Los Angeles. Postać posiada konta na Twitterze, Tumblerze, Instagramie oraz aktywnie działa na YouTube i TikToku. Lil, stylizowana jest na dziewiętnastoletnią Brazylijkę, prowadzącą narrację, w której przedstawia się jednocześnie jako człowiek, model CGI i aktywistka na rzecz sprawiedliwości społecznej. Jej zadaniem jest promowanie marek, głównie modowych, takich jak Calvin Klein i Prada. Na festiwalu online Lollapalooza zadebiutowała także utworem muzyczny *Hard Feelings*, a szereg jej nagrań znajduje się w popularnym serwisie streamingowym Spotify. Imma, pierwsza japońska wirtualna influencerka, stworzona przez firmę Aww Inc., obserwowana na portalu Instagram przez 377 tys. osób, przedstawia się jako wirtualna dziewczyna, zainteresowana japońską kulturą, filmem i sztuką. Reklamuje produkty sieci IKEA i ubrania marki Tommy Hilfiger. Shudu, czarnoskóra wirtualna modelka stworzona w 2017 r. przez Camerona-Jamesa Wilsona, prezesa firmy *The Digitals*, „współpracowała” z Samsungiem, Balmain, Chanel, Vogue i brała udział w kampaniach Ferragamo, Lexus czy Christian Louboutin<sup>933</sup>. Amara Gram, stworzona przez mongolskich artystów 3D – A. Enkhbayar i A. Tumen reklamuje produkty takich firm jak Nike, Calvin Klein czy Toyota. Stworzona w 2020 roku Rae, wspomagana przez algorytmy sztucznej inteligencji, jest prezentowana jako cyfrowa charyzmatyczna artystka, wierząca, że wykorzystanie technologii może przyczynić się do zmniejszenia przepaści cyfrowej i stworzenia lepszego świata. „Rae jest gorącą zwolenniczką edukacji STEM<sup>934</sup> i jej potencjału, który pozwala wyposażać przyszłe pokolenia w narzędzia mające pozytywny wpływ na społeczeństwo.

---

<sup>933</sup> Konto Shudu w serwisie Instagram <https://www.instagram.com/shudu.gram/> Shudu na swoim profilu na Instagramie posiada niebieski symbol, który wedle polityki firmy oznacza, że jej konto zostało oficjalnie zweryfikowane i wskazuje, że człowiek prowadzący konto jest prawdziwy. [dostęp: 20.11.2021]

<sup>934</sup> STEM to akronim angielskich słów: Science, Technology, Engineering, Mathematics (nauka, technika, inżynieria, matematyka), a gdy dodamy do tego (Sztukę) otrzymujemy STEAM. Jego idea jest pokazanie dzieciom, że nauki przyrodnicze są ze sobą powiązane, by ułatwić im przyswajanie wiedzy w szerszej perspektywie. Zob: H. B. Gonzalez, J.J. Kuenzi., *Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Education: A Primer*, 2012, <https://sgp.fas.org/crs/misc/R42642.pdf>, [dostęp: 20.11.2021]



Il. 29. Wirtualne influencerki wykorzystane w kampanii reklamowej marki Balmain

W 2019 roku powstał pierwszy influencer o cyborgicznej cielesności, który na platformie TikTok zdobył ponad 10 milionów obserwujących<sup>935</sup>. Rekordzistką jest niewątpliwie Liu Yexi – wirtualna postać stworzona przez *Chuangyi Technology and Culture Co.*, firmę z Shenzhen, kreującą istoty cyfrowe za pomocą technologii przechwytywania ruchu. W swoim pierwszym klipie wideo, opublikowanym w listopadzie 2021 roku, miała na sobie szaty taoistycznego księdza, siedziała w oświetlonej neonami alejce rodem z cyberpunkowego filmu. Obecnie ma ponad 830 milionów obserwujących. W 2021 roku firma „Unreal Engine” zaprezentowała narzędzie o nazwie „Metahuman”, służące do tworzenia hiperrealistycznych postaci<sup>936</sup>. Technologia jest dostępna dla każdej firmy oferującej developerom nowe możliwości w tworzeniu ludzkich sylwetek, pozwala na wykorzystywanie ogromnych bibliotek modeli 3D i tekstur, umożliwiając łatwe przenoszenie trójwymiarowych modeli, powstałych w oparciu o wykonane wcześniej skany.

Warto pamiętać, że wrażliwymi na odczucie osobliwości pozostawało wiele umownych epok – niewątpliwie podobieństw w niepodobnym szukał barok przecierając rzeczywistość, dumający nad ostrymi granicami istnienia, jak poeta w sonecie do trupa:

---

<sup>935</sup> Platformy, na których aktywny jest cyborgiczny influencer FN Meka  
<https://instagram.com/fnmeka> <https://www.tiktok.com/@fnmeka> [dostęp: 20.11.2021]

<sup>936</sup> Narzędzie „MetaHuman Creator” do tworzenia fotorealistycznych awatarów  
<https://docs.metahuman.unrealengine.com/en-US/overview/> [dostęp: 20.11.2021]

„Ty nic nie czujesz, ja cierpię ból srodze, Tyś jak lód, a jam w piekielnej śródzie”<sup>937</sup>. Następnym pokoleniom dorosłych martwotę przypominały lalki, będące ekranem projekcji fantazmatów, niezależnie od tego czy pojawiały się w rokokowej galanterii na europejskich dworach, czy w szmatkach pod strzechą. W ponowoczesnym świecie ciało naturalne pod postacią lalki zostało zastąpione szeregiem wyimaginowanych archetypów. Po pierwszej wojnie światowej w apokaliptycznych scenach z pól bitew ciała biologiczne przedstawiano w języku parateatralnym, porównując do rozbitych, pogruchotanych lalek. Może dlatego składowiska plastikowych rąk i nóg w zakładach, trudniących się naprawą zabawek, w tzw. klinikach lalek, w wyobraźni ówczesnych ludzi przypominały masy trupów. Zburzenie binarnego podziału na życie i śmierć, które ludzki umysł przeczuwa w lalce inspirowało wielu artystów w tym twórcę „Umarłej klasy”, Tadeusza Kantora, który mawiał, że życie na scenie można przedstawić jedynie przez jego brak<sup>938</sup>. Dziś atrapy na scenie mediów społecznościowych stają się narzędziem jednoczącej przemiany – żywi zmieniają się w zastygłe figury, a nieożywione symuluje żywych.

Dzisiejsze obawy towarzyszące ucieleśnianiu sztucznej inteligencji w humanoidalnej formie towarzyszyły już wprowadzaniu w przestrzeń publiczną krawieckich manekinów. W drugiej połowie dziewiętnastego wieku manekiny, które początkowo odlewane seryjnie nie posiadały głowy lub miały schematycznie zakreśloną twarz, pozbawioną cech indywidualnych, zaczęły przypominać ludzi. Szybko stały się od nich powabniejsze, atrakcyjniejsze rozpoczynając dyktowanie trendów ciał ludzkich w społeczeństwie masowym. Wówczas też rodzi się marzenie wielu reformatorów teatru o aktorze Nadmarionecie, będącym tworem idealnym, dalece doskonalszym od ludzkiego aktora, któremu biologia uniemożliwia realizację zamysłów „Pana sceny”. W stronę ektoplazmatyczno-mechanicznej marionetki Hans Bellmer kierował natomiast swoje fantazje erotyczne. Eros i Thanatos przenikają się w sztucznym ciele, kierując myśl w stronę doskonałej, uległej kochanki – odwiecznego marzenia dużej części męskiego rodu znanego już z mitologicznych opowieści (Pigmalion i Galatea).

Tęsknota za stworzeniem doskonałej imitacji człowieka, za jego nieustanną dostępnością, możliwością nieskrępowanego dotyku, ale też pełną kontrolą, eliminacją uciążliwej odpowiedzialności wobec istoty eksplodowała w czasie

---

<sup>937</sup> J.A. Morsztyn., *Do trupa*, [w:] J.A. Morsztyn., 275 wierszy, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1997

<sup>938</sup> K. Miklaszewski., *Dlaczego Tadeusz Kantor wzbudza w nas zachwyty i miłość*, <http://www.dziennikteatralny.pl/artykuly/dlaczego-tadeusz-kantor-wzbudza-w-nas-zachwyty-i-milosc.html>, [dostęp: 20.11.2021]

dziewiętnastowiecznej rewolucji przemysłowej, niosącej nie tylko praktykę, lecz również ideę automatyzacji. Pragnienie i lęk przed wtórną demiurgią krążyło nie tylko w opowieściach o stworzeniu doktora Frankensteina, lecz również w tak często powracających w prozie Josepha Rotha, panoptikonach rozsianych po europejskich miastach okresu c.k. monarchii. To w nich można było zbliżyć się do podróbki istnienia, do światła rzucanego przez ówczesne gwiazdy, takie jak np. jeden z najdłużej panujących monarchów nowożytnej Europy – słynny cesarz z dynastii Habsburgów, Franciszek Józef I. Jego figura była rekordy popularności w gabinetach osobliwości, tworzonych ku uciesze gawiedzi i bogaceni się pomysłowych przedsiębiorców, sprzedających możliwość spojrzenia na woskowe figury – siedlisko majestatu sacrum, które na moment stawało się widzialne, obecne i na wyciągnięcie ręki.

Duple znanych postaci pozostawały więc wielką atrakcją na długo przed kulturą cyfrową. Poczet rozpoznawalnych celebrytów – muzyków, sportowców, aktorów kłębił się w europejskich miastach w salach muzeum Madame Tissot, za wejście do którego płacono i wciąż jeszcze płaci się bająnskie sumy. Do niedawna jeszcze zdjęcia z woskową figurą stanowiły punkt kulminacyjny w prezentacji wakacyjnych albumów – również tych będących własnością prototypu podziwianego dubla. Dostąpiwszy zaszczytu replikacji, sławni ludzie chętnie fotografują się ze swym sobowtorem, często imitując ustawienie ciała dubla – o ile wiek im jeszcze na to pozwala. Współcześnie też oprócz Adele czy Johnego Deepa możemy zobaczyć również figurę Lorda Vadera i Luka Skyvalkera, zarówno w Berlinie, jak w amerykańskim San Augustin na Florydzie, które pamiętało również o odlewie robota protokolarnego C-3PO i naprawczego droida R2-D2<sup>939</sup>. W londyńskim Madame Tissot możemy natomiast wykonać woskowy odlew własnej ręki, co pozostaje symptomatyczną i atrakcyjną ofertą dla intensywnie mieszającej fikcję z rzeczywistością narcystycznej „kultury prawego kciuka”, w której wielu pragnie być powielającym się celebrytą. Imitujące ludzi wytwory cyfrowe lokują się pomiędzy porządkami dyskursu o cielesnej reprezentacji. Te quasi-cielesne figury to formy reprezentacji medialnych nieistniejącego konkretnego człowieka - sobowtóry całego ludzkiego gatunku - doświadczanie ich obecności możliwe jest tylko w zapośredniczonym przez medium środowisku wirtualnym.

---

<sup>939</sup> A.F.Pawlak., *Atrapy istnienia*, „Domena” nr 3, 2022, s.15-20. Zob: [https://portal.pti.org.pl/wp-content/uploads/2022/10/DOMENA-3\\_2022\\_elektroniczna.pdf?fbclid=IwAR1siL2tj-GOoEoONM7xyVkjL3Xuut508ddMHG5QlmXyzuTh8-ZoJ9WzHR0](https://portal.pti.org.pl/wp-content/uploads/2022/10/DOMENA-3_2022_elektroniczna.pdf?fbclid=IwAR1siL2tj-GOoEoONM7xyVkjL3Xuut508ddMHG5QlmXyzuTh8-ZoJ9WzHR0), [dostęp: 20.11.2021]

Przypomnijmy, że najbardziej zbliżone do człowieka roboty humanoidalne wywołują uczucie dyskomfortu, a nawet strachu z powodu niewielkich szczegółów, odróżniających je od człowieka. Dolina Niesamowitości (ang. *Uncanny Valley*) oznacza emocjonalną reakcję ludzi na widok humanoidalnych robotów wynikłą z faktu, że oczekujemy po androidzie pewnych ludzkich odruchów, a nie zobaczywszy ich wpadamy w „dolinę niesamowitości” i odczuwamy negatywne emocje. Tymczasem cyfrowe symulakry powstają, aby łudzić i zwodzić, tworzone są po to, by udawać, imitować ludzi – nie są produkowanymi seryjnie, pozbawionymi indywidualizmu identycznymi egzemplarzami, lecz sztucznymi ludźmi, których wizerunek często przekracza Dolinę Niesamowitości, czego można doświadczyć natychmiast po uruchomieniu mediów społecznościowych, w których z każdym dniem jest coraz więcej „martwych dusz” lawinowo przenikających do mody, reklamy a nawet programów informacyjnych. Nasze otoczenie cyfrowe wypełnia się kłębowiskiem osób, miejsc, przedmiotów, czynności, które w rzeczywistości nie istnieją i wydarzeń, które nie miały miejsca a wydających się głęboko autentyczne, bo nie odróżnialne od tych, do których nawykło spojrzenie. Ewolujące od podobieństwa do nierozróżnialności syntetyczne konstrukcje zyskują status transgresyjnych maszyn. Przekraczając *Dolinę Niesamowitości* rzucają wyzwanie społecznej percepcji sztucznych bytów jako nieodwołalnie Obcych. Uczucie osobliwości w zetknięciu z nieożywionym, symulującym żywe pojawia się u ludzi powszechnie, niezależnie od kultury. Powszechnie też wykorzystywano je w marketingu długo przed pojawieniem się komputerowo generowanych obrazów cyfrowych influencerów. W Meksyku krąży legenda ożywającego manekina pięknej La Pascuality, stojącej w witrynie sklepu oferującego suknie ślubne i ściągającej rozpalone opowieściami narzeczone z wszystkich prowincji kraju do miasta Ciuaha. Lubimy wierzyć, że pod pewnymi warunkami zdarza się coś, co nigdy się nie zdarza. W czasach kapitalizmu afektywnego opowieści o sprzedawaniu niesamowitości, mających moc wstrząsania wyobraźnią, przypominają też, że ludzkie uczucia monetyzowano niezależnie od technologii. Dlatego dziś przerażać powinna nie sama idea, lecz jej skala.

### **1. Kategorie analityczne wirtualnych influencerów**

Wirtualni influencerzy to niezwykle przedmiot badań nad naszymi mechanizmami wizualnej ekstazy, jak również ekstatycznością współczesnego rynku, korzystającego w zawrotnym tempie z coraz doskonalszych technologicznych rozwiązań w obszarze symulacji i nakręconej przez poprzedników koniunktury. Możliwości mediów cyfrowych

sprawiają, że CGI stają się atrakcyjni niemal dla każdej branży, a wykorzystywanie wirtualnych influencerów z perspektywy nadawcy komunikatu, ma szereg zalet. Przegląd kont najpopularniejszych sztucznych ludzi w ekosystemie medialnym pozwolił mi wydobyć szereg wspólnych cech właściwych wirtualnym influencerom, tj. spektakularność, hiperrealizm i antropomorfizm, atrakcyjność, interaktywność, immersja, spójność, hipercielesność, fetyszyzacja niematerialności, kontrola i sterowność, wydajność i skalowalność, liminoidalność.

### **1.1. Atrakcyjność**

Cechą dystynktywną sztucznych cyfrowych ludzi, podobnie jak niegdyś manekinów krawieckich, jest ich prezencja, która jednocześnie zmienia postrzeganie ludzkiego ciała. Postaci te wyznaczają nierealne standardy piękna i kanony mody w mediach społecznościowych, tworząc wyidealizowany wizerunek człowieka pozbawionego wad. Idealne wymiary ciała i kolorystyka zapewniają wirtualnej istocie perfekcyjny wygląd, a charakterystyczne, atrakcyjne ciało zapada w pamięć użytkowników przyzwyczajonych, że influencer musi wyglądać olśniewająco i przyciągać uwagę. Zauważmy, że o ile ludzie posiadają ograniczenia, których nie mogą przekroczyć, o tyle postać tworzona przez grafika 3D takowych nie posiada. Firmy odzieżowe mogą idealnie dopasować wirtualnego influencera do swojej kolekcji czy całej kampanii marketingowej. Za przyczynę rozwoju kultury narcyzmu, w której panuje tryumf cielesności i zmysłowości nad intelektem, obwinia się gwałtowne przemiany społeczne tj. kult konsumpcji i lawinowe rozprzestrzenianie się wizerunków, tworzonych według kanonów „dyktatury ludzi pięknych”. Niewątpliwie potrzeby społeczne generacji Z i najmłodszego pokolenia Alfa w coraz mniejszym stopniu są zaspakajane wśród ludzi, a coraz częściej poprzez media. Przewagą wirtualnych influencerów jest również to, że zawsze będą wyglądać młodo i atrakcyjnie. Konta sztucznych ludzi w social mediach dysponują ogromnymi zasięgami oraz generują duże przychody, ponieważ za ich pomocą reklamowane są produkty i usługi. Według raportu HypeAuditor „Zaangażowanie obserwatorów wirtualnych influencerów vs. ogólny poziom zaangażowania online” wskazuje, że cyfrowi ludzie generują trzykrotnie wyższe zaangażowanie niż „żywi” bohaterowie social mediów – ich zdjęcia są chętniej komentowane, wywołują więcej reakcji w Internecie co sprawia, że potencjalni reklamodawcy są skłonni do



reklamowania produktów wizerunkiem wirtualnych istot zamiast prawdziwych ludzi<sup>940</sup>. Korporacje nie muszą dostarczać produktów czy aranżować planów zdjęciowych – wystarczy przenieść wyrób w świat wirtualny za pomocą skanera lub nanieść naszego modelu na prawdziwe zdjęcie. Przewagą sztucznych ludzi jest możliwość stosowania przez firmę tej samej postaci przez wiele lat, ponieważ cyfrowe ciało się nie starzeje. Czy zacniemy inaczej siebie postrzegać, mając niestarzejącego się przyjaciela? W „Eseju o czasie” Norbert Elias pisze o warunkach funkcjonowania sztuczności w ludzkich społecznościach, wskazując na kluczową rolę społecznej konstrukcji czasu<sup>941</sup>. Czas i przestrzeń są narzędziami orientacji w świecie regulującymi wspólnotowy wymiar życia. Tylko bogowie są wolni od uwarunkowań czasowych i przestrzennych.

## 1.2. Spójność

W życiu codziennym ludzie próbują „zachować twarz” i angażują się w zarządzanie wrażeniami, nieustannie przełączając się między ucieleśnieniem swojej prywatnej i publicznej tożsamości. Spójność charakteru jest koniecznością utrzymania zaangażowania widzów w spektakl, budowaniu intymności między widzem a wykonawcami. Gdy następuje naruszenie normy i wyjście poza przewidywany scenariusz, persona przestaje wyglądać jak prawdziwy portret, zmuszając partnerów interakcji, aby dostosowali się do „zmian scenariusza”, aby utrzymać „scenę”, podtrzymując przez rozmaite gry wrażenie wiarygodności swojego „ja”. Codzienne strategie komunikacyjne w sieci łączy dążenie do pełnego panowania nad interakcją – kontrola widzialności. Jednostka nie chce doprowadzić do sytuacji społecznego zakłopotania, tracąc panowanie nad swoim występem (ciałem, gestem, mimiką twarzy). Łatwo zauważyć, że istoty wirtualne funkcjonują jedynie w odcieleśnionej cyfrowej sferze publicznej, a istota wirtualna nieustannie pozostaje w roli, dzięki czemu nigdy nie zaburzy prezentowanej fanom tożsamości co odczuwane jest zwykle jako nieprzyjemny dysonans poznawczy. Autorzy narracji dotyczącej życia wirtualnej istoty nie muszą polegać na innych, aby utrzymać swoją fabułę – brak jej fizycznego istnienia w świecie i autentycznych relacji sprawia, że mogą przekierować lub nagle zakończyć swoje historie według własnego uznania. Spójność łączy się z zaufaniem, niezawodnością i przejrzystością, uczciwością, rzetelnością, wiarygodnością. Odnosi się do relacji

---

<sup>940</sup> N. Backlanov., *The Top Instagram Virtual Influencers in 2020*, <https://hypeauditor.com/blog/the-top-instagram-virtual-influencers-in-2020/>, [dostęp: 20.11.2021]

<sup>941</sup> N. Elias., *Esej o czasie*, tłum. M. Buchoń, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2017

sztucznego człowieka z jego obserwatorami oraz spójności narracyjnej - jako niehumanitarne, są postrzegane jako mniej krytyczne i dlatego użytkownicy mogą im łatwiej zaufać.

### **1.3. Hipercielesność**

W czasach, gdy smartfon stał się naszą protezą, cielesność sztucznego człowieka, atrapy istnienia, nie musi być już materialna. Idea stabilnej cielesności, rozbijana odkad poszerzamy i substytuujemy zmysły, gwałtownie ulega zatarciu i coraz łatwiej nam zaakceptować, że komunikujące się sztuczne twory tj. asystent głosowy czy ucieleśnione w cyfrowej postaci istoty wirtualne stają się niezauważenie naszym partnerem życiowym. Cyfrowi influencerzy, choć różnią się pod względem sposobu, w jaki opisują siebie pod względem treści i jasności przekazu to na pytanie „Kim jesteś?”, zarówno w inscenizowanych wywiadach, jak i za pośrednictwem profili internetowych, pojawiają się wyraźne wzorce odpowiedzi, upłynniające ich status ontologiczny, potwierdzając swój zarazem ludzki i cyfrowy niehumanitarne status, wirtualną i somatyczną obecność. Wirtualne postaci posiadają nie tylko indywidualny sposób mówienia, lecz również zdolność przekazywania symbolicznych reprezentacji cielesnych i somatycznych doświadczeń, takich jak: śmiech, płacz westchnienia, ekspresywne ruchy ciała. W swoich narracjach przekonują, że korzystają z wszystkich zmysłów – potrafią poczuć, usłyszeć, posmakować, powąchać, a to co drażni ich w ludzkiej cielesności to, jak stwierdziła w wywiadzie Lili Miquela, hormony. Estetyka haptyczna polega na wyposażaniu obiektów dostępnych tylko via zmysł wzroku w takie jakości, które – mimo dzielącego ciało i obiekt dystansu – są zdolne aktywizować odczuwanie innymi zmysłami. Obiekty haptyczne to również te, do których bezpośrednio nie przylegamy z powodu dzielącego nas do nich dystansu, a które dostarczają nam doznań (przyjemności) haptycznych za pośrednictwem zmysłu wzroku, pełniącego w tym przypadku rolę pasa transmisyjnego. Bezcielesne wizerunki naśladują realne ciała, które w percepcji zapośredniczonej ekranem nie różnią się od ciał biologicznych. W doświadczeniu somatoestetycznym podmiot ustanawia cielesność obiektu, będąc świadomym własnej biologicznej materialności.



Il. 30. Przykład przenikania światów - wizerunki bez podmiotu (Lil Miquela i Plastic Boy) i ich twórcy

#### 1.4. Fetyszycacja niematerialności

Przestrzenie pomiędzy są charakterystyczne dla fetyszu. Terminy „fetysz” i „fakt” posiadają ten sam źródłosłów: *factitius* – to, co zrobione, stworzone (w przeciwieństwie do *terrigenus* – tego, co pochodzi z ziemi). Odpowiadała temu grecka opozycja *physis* i *techne*. Choć współczesne myślenie jest określane przez naukę, mimo to utrzymujemy magiczne stosunki z rzeczami będącymi obiektami symbolicznym. Relacje z przedmiotem mają osobliwą moc, rzeczy mogą dysponować agencją, siłą, która mieści w sobie nastawienia, wyobrażenia i formy działania. Choć w nowoczesności rozpadły się przednowoczesne formy magii, mitu i kultu, to związane z nimi energią i potrzebą nie zostały unieważnione, lecz dryfują przez wszystkie poziomy nowoczesnych społeczeństw. Pytać o fetysz to przyglądać się powikłanym stosunkom, w jakie wchodzimy z rzeczami, które gdy raz nas dotknęły nie sposób się od nich uwolnić. Upodmiotowienie CGI, które dysponują performatywną i symboliczną sprawczością, wpisuje się w obszar działań, które nowoczesność zarzucała kulturom prymitywnym, czyli pomieszanie opozycji pojęciowych, obsceniczny melanz ludzkiego z nieludzkim, brak ścisłej separacji między ludźmi a rzeczami w codziennym życiu. Ponieważ fundamentem fetyszyzmu jest automistyfikacja, opierająca się na widzeniu w rzeczach autonomicznej aktywności, a animizacja rzeczy zagraża podmiotowi, fetyszycacja to proces, który niszczy wolność podmiotu i podporządkowuje go rzeczom. Przywołując moc lalki w kulturze i dotyczący relacji z chatbotami tzw. „efekt Elizy”, podkreślmy, że fetysze to rzeczy, które siłą aktywności i żywotności zawdzięczają nieoświeconym

wierzącym – w rzeczywistości niczym takim nie dysponują, to jedynie projekcja, efekt projektującej identyfikacji. Przejawiamy pociąg do pięknych przedmiotów, które trwają dłużej od nas i zdają się być obdarzone magicznymi zdolnościami. W niepojęty sposób pozostajemy zależni od rzeczy, które stają się dla nas towarzyszami. Pragniemy je żywić przyznając im status podmiotu i autonomię.

### **1.5. Kontrola i sterowność**

Z punktu widzenia twórców atrakcyjność rynkowa CGI jest jasna: w przeciwieństwie do swoich śmiertelnych odpowiedników, wirtualny influencer jest pod całkowitą kontrolą swoich twórców, nieskrępowany ograniczeniami czasu, przestrzeni i ludzkiej sprawczości. Nigdy nie będzie błędnie przedstawiał wartości korporacyjnych i nie narazi firmy na skandal. Sterowność, rozumiana jako całkowite zaprogramowanie, daje CGI przewagę nad człowiekiem influencerem – bezcielesna wirtualna istota nigdy się nie męczy, działa posłusznie zgodnie z wgranym programem, nigdy się nie zbuntuje się i nie zacznie np. reklamować produktów konkurencji. Wirtualny agent może być ambasadorem każdej treści na zamówienie. W czasach e-sportu możemy, jak sądzę, wkrótce się spodziewać wirtualnych dubli również w tych przestrzeniach, co będzie „spektakularnym triumfem” w monetyzacji ludzkiej cielesności, zostawiającym daleko w tyle kulturę upokarzania rodem z jarmarcznej budy i cyrków objazdowych, kapitalizujących spojrzenie na kalekie ciało, czy kobietę z brodą. Sterowność wiąże się także z pewną przewidywalnością w relacji. W kampaniach społecznych bardzo ważne jest, aby wybrany ambasador idei nie narażał jej na „zdradę” przez nieodpowiedzialne ludzkie zachowanie. „Cyfrowa marioneta” pozostająca pod totalną kontrolą może być dostosowana do wygłaszania dowolnych komunikatów, służąc zarówno jako admirał, jak i prowokator. W przeciwieństwie do ludzi, wirtualni influencerzy realizują swoje obowiązki zawsze terminowo – nigdy nie chorują, nie starzeją się, mogą dowolnie zmieniać styl, odpowiadając na panujące trendy, nie wywołując niekontrolowanych zachowań, narażających na krytykę ze strony odbiorców. Zauważmy, że cyfrowy byt może „pracować” w każdym miejscu na świecie, nie dotyczą go pandemiczne obostrzenia w kwestii poruszania się i przekraczania granic, co daje znaczącą przewagę nad ludźmi.

### **1.6. Relacje paraspoleczne. Zarażanie afektywne i transfer emocji**

Wirtualni influencerzy imitują ludzi, okazując szereg emocji: smutek, żal, przygnębienie, radość, ekscytację, miłość i gniew. Cyfrowo wygenerowane postaci

humanoidalne służą do rozprzestrzeniania kuszących narracji, dotyczących życia pomiędzy światami wirtualnym i rzeczywistym. Nieistniejące w świecie fizycznym, nie-ludzkie osoby przekonują, że pomimo różnic w rodzaju istnienia, łączą nas podobne doświadczenia. Wirtualna influencerka, Miquela, dokonała „transgresji” i dziś już nie jako statyczny awatar, lecz jako obdarzona głosem i mimiką istota przekonuje współczesne nastolatki, że choć nie jest z krwi i kości to czuje, ma marzenia, angażuje się w istotne społecznie tematy i jest w stanie stworzyć głęboką relację z człowiekiem<sup>942</sup>. Wirtualni influencerzy zabierają głos w sprawach społecznych związanych np. z prawami zwierząt, zmianami klimatu i ochroną środowiska, przechwytyją dyskurs emancypacyjny wypowiadając się o prawach kobiet i społeczności LGBTQ+. Antropomorficzne obrazy, symulujące ludzkie emocje, empatię, rozumowanie, planowanie, motywację to społecznie interaktywni agenci, pełniący opiniotwórcze funkcję, wykorzystując multimodalne zachowania komunikacyjne w celu przyciągnięcia uwagi i wchodzenia w symulowane interakcje. Dzień po napaści militarnej Rosji na Ukrainę, cyfrowa Astra Starr informowała społeczność, że nie popiera wojny i jedyne co może zrobić, to mówić o tym na głos. „Mogę tylko podnieść głos. Ale jeśli wszyscy podniesiemy głos, staniemy się zmianą. Powiedz NIE wojnie. Moja historia o sposobach pomocy i uzyskania informacji. Powiedz TAK pokojowi”<sup>943</sup>. Pozory człowieczeństwa i podobieństwo przeżyć zachęcają osoby obserwujące do odczuwania bliskości, prowadząc do zjawiska zarażania afektywnego, czyli transferu emocji, na który wpływ mają m. in. pozycja społeczna, zbieżność poglądów, stopień zaufania i przeświadczenie o głębokości relacji<sup>944</sup>. W niewątpliwie osobliwym partnerstwie followersa z wirtualną istotą ważne jest założycielskie przemilczenie, gdyż tylko jedna strona jest „depozytariuszem gnozy”, kumulującym w tajemnicy przed innymi, świadomymi ludzkimi umysłami, przewrotnie zebraną w sztucznych systemach i skutecznie broniącą się przed zapomnieniem, wiedzę o naszych dążeniach, pragnieniach, lękach, niespełnieniach i nadziejach<sup>945</sup>. Ponieważ ich przekaz wywiera silny wpływ społeczny, to długotrwałe, poważne zaangażowanie w kontakt z wirtualną istotą rodzi obawy o afektywne sterowanie generacją Alfa. W XVIII wieku świat elit poznał „Mechanicznego Turka”, który otrzymał orientalizowaną postać

---

<sup>942</sup> Lil Miquela rozważa swój status ontologiczny., <https://youtu.be/S6wnHsEoTmc> [dostęp: 4.05.2022]

<sup>943</sup> Wirtualny Influencer opowiada historie dotyczące wojny w Ukrainie <https://www.virtualhumans.org/article/this-virtual-influencer-is-sharing-ukraines-war-stories> [dostęp: 4.05.2022]

<sup>944</sup> M. Wróbel., *Zarażanie afektywne. O procesie transferu emocji i nastroju między ludźmi*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016. [dostęp: 4.5.2022]

<sup>945</sup> O procesie stwarzania wirtualnych influencerów, <https://youtu.be/8l-Kr7s2-y4> [dostęp: 4.05.2022]

czarnoksiężnika. Sztuczna istota, obca doświadczeniu kulturowemu, podejmowała rywali szachowych do czasu, gdy wyszło jednak na jaw, że maszyna von Kempelena to nie inteligentny robot o tajemnym mechanizmie działania, a zwykła mistyfikacja oparta na iluzji. Przez lata rywale szachowi mierzyli się nie z maszyną, lecz z człowiekiem ukrytym w Turku i sterującym jego ramieniem.

### **1.7. Przecieranie i mityzacja rzeczywistości**

Rzeczywistość jest konstrukcją społeczną, a wirtualni influencerzy służą jako narzędzia jej dekonstrukcji i redefiniowania. Zmącenie rzeczywistości jest wynikiem przenikania realnej, ludzkiej obecności i fikcyjnej pseudo-obecności symulaków. Ponieważ mają one zdolność do wytwarzania u ludzi określonych dyspozycji do działania, to pobudzenie do aktywności sprawia, że spotęgowana fikcja wyprzedza rzeczywistość. W ekosystemie mediów syntetycznych sztuczny obraz często prototypuje świat realny.

Transhumanistyczne rozrzedzanie porządku świata i powoływanie nowych ontologicznych statusów to projekt transmedialny: realizowana w wielu mediach audiowizualna narracja. Szereg czynników wpływa na fakt, że młodym widzom społecznościowych portali cyfrowi ludzie jawią się jako intrygująca, lecz również metafizycznie potentna istota. Choć artystyczna ranga sztucznych bytów bywa zróżnicowana dla wielu jest oznaką ontologicznej transgresji realizującej się dzięki twórczości programistów i mistrzowskiej wyobraźni obsługujących graficzne programy specjalistów. Wyścig informatycznych demiurgów w maestrii tworzenia niematerialnych ciał przypomina pojedynki starożytnych artystów, chcących sięgnąć po święty graal, w łudzeniu zmysłów korzystając z technik malarstwa iluzjonistycznego (franc. *trompe l'oeil*). Również narracje prowadzone na kontach wirtualnych istot wpisują się w strukturę gramatyczną mitologii transformacyjnej, przejawiającej się w formie przemiany i procesu przekształcania się jednego w drugie. CGI opisują się jako objawienie o nadludzkim pochodzeniu – są emisariuszami świata posthumanistycznego, deklarującymi posiadanie podwójnej natury i możliwość przekraczania granic, „ontologiczną zmienność”, sugerującą zdolność do transcendencji.

Mityczny świat influencerów to nie tylko wyobrażony stan istnienia w wiecznej młodości i witalności, lecz miejsce działania, sprawczości, agencji. Zauważmy, że sztuczni influencerzy rzadko funkcjonują w pojedynkę – tworzą systemy zależności,

wchodzą ze sobą w relacje, tworząc ludzko- nieludzkie uniwersum, w którym promują się nawzajem lub toczą ze sobą wojny. Ekran jest przestrzenią obecności istot wirtualnych, które obok samo prezentacji na platformach socialmedia prezentowane są „tak jakby” w przestrzeniach rzeczywistych. Prowadzi to do znaczenia porządków reprezentacji, poszerzając i przecierając rzeczywistość. CGI nagrywają teledyski i pozują razem z ludzkimi celebrytami „na żywo”, a fakt, że w rzeczywistości nie istnieją wzbudza zainteresowanie odbiorców<sup>946</sup>. Komik Ider-Od, przedstawił na Instagramie Amarę (pierwszą na świecie wirtualną certyfikowaną agentką nieruchomości) jako swoją dziewczynę wstawiając serię wspólnych zdjęć zaś Lil Miquela, pokazując swojego chłopaka światu dzieliła się doświadczeniem świętowania Walentynek z człowiekiem. Konstruując ścieżkę narracyjną na przecięciu dwóch światów wirtualni influencerzy zacierają różnice między elementami świata cyfrowego i realnego. Dzięki temu zdają się istnieć jakimś „trzecim świecie”, do którego nie mamy całkowitego dostępu – w rzeczywistości wyższego rzędu, integrującej nasz świat ze światem fikcji. Wirtualny influencer niczym kafkowski Odradek<sup>947</sup>, funkcjonuje w przejściach, w owym nieokreślonym „pomiędzy” światów, potwierdzając, że nieważne, czym są rzeczy jako takie, liczy się nasz stosunek, napięcia między niewiarą a wiarą w suwerenną moc rzeczy.

Podjęcie antropologiczne koncentruje się na pytaniu, w jakim celu i jak istnieją, jak wchodzą w interakcje i jak czerpią z afordancji oferowanych przez media społecznościowe. Tekst ma na celu położyć podwaliny pod przyszłe badania nad światem influencerów cyfrowych kształtujących obraz świata najmłodszego pokolenia Alfa dorastającego w transhumanistycznym, cybernetycznym krajobrazie mediów syntetycznych. Uważam to za konieczne, ważne badania otwierające nowe przestrzenie namysłu nad posługiwaniem się wizerunkami ciała w świecie wirtualnym będącymi narzędziami władzy w kapitalizmie cyfrowego nadzoru. Świat wirtualnych influencerów jest spektaklem, wytwarzaniem hiperrzeczywistości, przez które to naśladowanie, podział na realność i symulację ulega zatarciu, realizując się w trybie przypuszczającym: w kategoriach „być może”, „tak jakby”, w formie hipotezy, fantazji, domysłu, pragnienia.

---

<sup>946</sup> Utwór Lil Miquela, *Automatic*, <https://youtu.be/zE1J9JxqhFo> [dostęp: 4.5.2022]

<sup>947</sup> Narrator w opowiadaniu Kafki przywołuje tajemniczą istotę, którą nazywa od Odradek i której przypisuje czasem rodzaj męski, a czasem Nijaki (on/ono) sugerując, że w zakresie statusu ontologicznego owej istoty wszelkie domniemania są uzasadnione. Choć materialność Odradka budzi wątpliwości a do jego istoty nie sposób dotrzeć za pośrednictwem wizualnej percepcji to przypisywane mu są cechy osobowe. Jego status bycia zbliża go do fantomu złożonego z heterogenicznych substancji które trudno jakkolwiek za klasyfikować. To być pomyślany w ramach wirtualnego procesów modelowania., por. F. Kafka., *Troska gospodarza domu*, tłum. S. Tyrowicz, „Literatura na Świecie”, nr 2, 1987.



Mechanizm metaepsji polegający na migracji fikcyjnych istnień pomiędzy poziomami ontologicznymi prowadzi do wsiąkania jednego poziomu w obręb drugiego, do ich zlania, kontaminacji. Niezależnie od deklarowanego statusu ontologicznego obserwatorzy CGI otrzymują komunikat: „Jestem taki jak ty” - trochę z tego, trochę nie z tego świata.

### 3.5. O posługiwaniu się ciałem w protetycznych światach. Metaverse: nowe antroposfery

*Człowiek (...) wytwarza sobie pewną zupełnie nową rzeczywistość lub, quasi – rzeczywistość. Raz wytworzona, stanowi ona potem znamieny składnik otaczającego go świata*<sup>948</sup>.  
Roman Ingarden

Cyborg (*homo technologicus*) z rozszerzonym sensorium nie jest dla zwolenników omawianego ruchu ostateczną granicą transgresji. Według transhumanistów funkcjonowanie człowieka możliwe jest w innej przestrzeni i formie niż ciało biologiczne. Kolejnym krokiem w przewidywanej przez transhumanistów „autoewolucji”, ma być egzystencja w formie świadomości wprowadzonej do komputera (*techno sapiens*). To jak wyobrażamy sobie postczłowieka jest ściśle związane ze sposobami organizowania życia społecznego z wykorzystaniem wysoko zaawansowanych technologii<sup>949</sup>. Człowiek – samosterowny sprawczy byt, decyduje o tym, jak wykorzysta dostępne mu zasoby. Aktywność transgresyjna pozwala tworzyć nowy świat, prowadząc do zanikania jego przestarzałych struktur. Dzięki transgresjom zbiorowym, mającym historyczny wymiar, następuje ewolucja kultury. Ray Kurzweil jako jedno z zadań transhumanistów postrzega wykreowanie w pełni realistycznej, immersyjnej i całkowicie przekonującej rzeczywistości wirtualnej i zapewnienie swobodnej, dwustronnej komunikacji technologia-umysł<sup>950</sup>.

Istnieją światy, które spełniają się w wyobraźni. Nie można w nie wkroczyć, zanurzyć się, zamieszkać. Mimo tego fascynacja mitycznymi, niezwykle krainami,

---

<sup>948</sup> R. Ingarden., *Książeczka o człowieku*, PWN, Warszawa 1973, s. 29-30.

<sup>949</sup> D. Haraway., *Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Social Feminism in the 1980s*, [w:] „Socialist Review” 1985, nr 80, s. 65-108.

<sup>950</sup> Większość sztucznych światów, jak również Metaludzie przyszłości, będzie powstawać za pomocą narzędzia Unreal Engine 5 - silnika gier komputerowych tworzonego przez firmę Epic Games. Narzędzie jest w pełni skalowalne i oferuje funkcje dostosowane do wymagań różnych platform, w tym też urządzeń mobilnych, czy pecetów. Unreal Engine 5 posiada opcję „lumen” pozwalającą na tworzenie realistycznego i dynamicznego oświetlenia oraz „Nanite”, który umożliwia generowanie olbrzymich ilości szczegółów geometrycznych. Zob: <https://www.unrealengine.com/> [dostęp: 4.5.2022]



egzotyczne opowieści o niezwykłych łądach, hiperbolizowane relacje z dalekich wypraw – to rzecz równie stara, jak ludzka potrzeba oderwania się od „tu i teraz”, niezależna od szerokości i długości geograficznej. Dziś to nie maszyny pozwalające docierać do nieznanych światów stały się ośrodkiem zainteresowania wielkiego kapitału, lecz całe sztuczne światy, trójwymiarowe cyfrowe łądy i obiekty generowane w wirtualnych przestrzeniach, które użytkownicy mogą eksplorować za pomocą stworzonego przez siebie awatara. Rozwój, rządzących się własnymi regułami wirtualnych środowisk, których doświadczanie jest autonomiczne od rzeczywistości fizycznej, prowadzi nas do koncepcji meta świata: następcy mobilnego Internetu, który zdefiniował ostatnie dwie dekady. Według transhumanistów nasze otoczenie wypełni się wkrótce osobami, miejscami, przedmiotami i czynnościami, które w rzeczywistości nie istnieją, a mimo to będą nam się wydawać głęboko autentyczne<sup>951</sup>. „Otworzyły się na oścież horyzonty jaskrawe, srogie i zapierające oddech, świat drżał i migotał w swych przegubach, przechylał się niebezpiecznie, grożąc wyłamaniem się z wszystkich miar i reguł”<sup>952</sup>.

Neal Stephenson ukuł termin Metaverse w swojej cyberpunkowej powieści *Snow Crash* z 1992 roku, przedstawiającej wirtualny świat 3D, w którym ludzie, przedstawiani jako awatary, mogą wchodzić w interakcje ze sobą i sztucznie inteligentnymi agentami. Awatar - sobowtór może być naszą repliką działającą w meta - świecie.

Wyszkolone w zakresie naszych potrzeb i upodobań, „syntetyczne ja” z łatwością może się poruszać po cyfrowych przestrzeniach. Wirtualna reprezentacja użytkownika wykonująca w jego imieniu rozmaite czynności, stanowi narzędzie poznania w świecie cyfrowym, w którym pełni funkcję rozszerzenia (tzw. *extensji*) ciała i umysłu. W powieści Stephensona *Metaverse* jest trójwymiarową wirtualną rzeczywistością dostępną przez technologię noszoną przez bohatera powieści - wygenerowany komputerowo wszechświat komputer wytwarza na jego goglach i jest słyszany za pośrednictwem słuchawek. Wiele prototypowych systemów jest wyposażonych w technologię śledzenia twarzy, oczu, ciała i dłoni. Większość z nich ma wyrafinowane kamery, zawierają technologię elektroencefalogramu (EEG) w celu wychwytywania wzorców fal mózgowych.

---

<sup>951</sup> Wiodące firmy na globalnym rynku oferujące cyfrowe, hiperrealistyczne ludzkie ucieleśnienia to: UneeQ, Microsoft Corporation, Didimo Inc., HOUR ONE AI, Spatial Systems, Inc. , CARV3D, DeepBrain AI, Soul Machines, Synthesia Ltd. czy Uverse. Zob: <http://www.uverse.ai> [dostęp: 4.5.2022]

<sup>952</sup> B. Schulz, *Sanatorium pod klepsydrą*, Towarzystwo Wydawnicze „Rój”, Warszawa 1937 s. 143.



Il. 31. Symboliczne przedstawienie człowieka doświadczającego nowej antroposfery w świecie wirtualnym Metaverse

Współcześnie zmierzamy do zdomowienia człowieka w hiperrealistycznej wirtualnej przestrzeni dzięki wielozmysłowemu (multisensorycznemu) doświadczaniu fikcyjnego świata i jego aktywnej eksploracji, w którym ludzie mogą cieszyć się nadludzkimi mocami, posiadać inne ciała, doświadczać nowych wrażeń i odkrywać środowiska z różnymi prawami fizyki. Sztuczny świat to podlegająca nieustannemu rozwojowi (protopijna) przestrzeń, w której będziemy, a nie na którą będziemy tylko patrzeć. To kolejna iteracja mediów społecznościowych - Internet „wyleje się” z naszych telefonów i komputerów łącząc się z fizyczną rzeczywistością. Nie tylko będzie na wyciągnięcie ręki lecz otoczy nas, a nasze życie, praca i wypoczynek będą odbywać się wewnątrz sztucznego świata radykalnie przekształcając społeczeństwa. Dzięki niemal nieograniczonej przestrzeni każdy może mieć wirtualną rezydencję, a nawet wirtualną planetę. A jeśli świat fizyczny zostanie niebezpiecznie zdegradowany – przez załamanie środowiska, wojnę nuklearną lub niekończącą się pandemię – VR może zaoferować bezpieczną przystań.

*Metaverse* wciąż oznacza w dyskursie różne koncepcje – mówi się o samowystarczalnym wirtualnym świecie i rzeczywistości rozszerzonej (w formie warstwy wirtualnej nałożonej na rzeczywisty świat). Połączenie słów meta (poza) oraz uniwersum (świat) sugeruje wieloświat – trwały, internetowy wszechświat 3D, łączący

wirtualne przestrzenie z realnością fizyczną. Ostatecznym celem nie jest tylko rzeczywistość wirtualna lub rzeczywistość rozszerzona, lecz rzeczywistość mieszana (MR - *mixed reality*) – połączenie świata cyfrowego i rzeczywistego, które staną się nie do odróżnienia. Współczesne techniki cyfrowe mają sprawić, że granica między tym, co realne a tym, co wirtualne będzie się stopniowo zacierała na rzecz rozwarstwionej rzeczywistości. Jest to zapowiedzią proklamowanego przez transhumanistów „społeczeństwa otwartego”, w którym ludzie i maszyny będą zdolni do budowania wspólnoty opartej na relacjach bezpośrednich. O ile Internet został zbudowany przez twórców stron internetowych, *Metaverse* powstaje dzięki twórcom gier. To przestrzenna kolekcja środowisk wirtualnych, napędzana silnikiem gier – współdzielony wirtualny świat, w którym ludzie gromadzą się nie tylko, aby wspólnie grać i nawiązywać kontakty towarzyskie, lecz również pracować, co niewątpliwie będzie mieć wpływ na ekonomię i stosunki międzyludzkie<sup>953</sup>.

Metamorfozie podlegają współcześnie nie tylko obrazy człowieka i jego ciała – świat cyfrowy „wchłania” całą fizyczną rzeczywistość, zawieszając ją pomiędzy jawą i snem. Procesom przeistoczenia, transformacji i wizualnej mityzacji rzeczywistości, podlegają więc nie tylko ciała, ale całe fragmenty wykreowanego, cyfrowego świata pełnego zmutowanych przedmiotów i układów przestrzennych. *Metaverse* ma być rzeczywistością, w której ciała i przedmioty łatwo ulegają rozprzęgnięciu, dekonstrukcji, a także transgresji poza granice wyznaczone przez materię w świecie fizycznym. Tego rodzaju „ontologiczne ułatwienie” powoduje, że człowiek może w jednej chwili przybrać inne ciało lub, jak w prozie Franza Kafki, stać się karakonem czy dzwonkiem elektrycznym – żadna forma ucieleśnienia nie musi być ostateczna. W rzeczywistości metaświata ujawni się „wieczna przemiana rzeczy, które nie dają się skryzalizować”. Warto podkreślić, że charakterystyczne dla gnostyckiego myślenia jest to, że „prawdziwy świat” zawsze zaczyna się od „teraz” od rewolucji w myśleniu i działaniu. Funkcjonowanie w projektowanej, sztucznej przestrzeni cyfrowej może być paradoksalnie technologiczną realizacją teorii spirytystów: „Inne istoty, inne światy! Tak, istoty, żyjące w tym samym środowisku, mogą być w najróżnorodniejszy sposób do niego przystosowane. Dadzą się zatem pomyśleć istoty, które żyją w tym samym świecie, co i

---

<sup>953</sup> A.F.Pawlak., *Instalowanie nowej rzeczywistości*, „Domena”, nr 1, 2022, s. 24. Zob: [https://portal.pti.org.pl/wp-content/uploads/2022/05/Domena\\_1-2022\\_elektroniczna.pdf?fbclid=IwAR1VxJbWg1hJ6Md3i9G9hqBDyHobZC42jx6D0DxOQBKrZYqBcfXihium7IQ](https://portal.pti.org.pl/wp-content/uploads/2022/05/Domena_1-2022_elektroniczna.pdf?fbclid=IwAR1VxJbWg1hJ6Md3i9G9hqBDyHobZC42jx6D0DxOQBKrZYqBcfXihium7IQ), [dostęp: 20.9.2022]

my, ale zupełnie inaczej go przedstawiają i zupełnie inaczej w nim działają, i o których nie wiemy wcale nic więcej, niż o owej dziwnej istocie, którą i to tylko w wyjątkowych razach poznajemy w somnambuliźmie”<sup>954</sup>.

Każda epoka wytwarza specyficzne tematy i narzędzia, wokół których koncentruje się ucieczką od rzeczywistości, pozwalającą pozbyć się nieznośnego uczucia niemocy. Z racji pankreacyjnego wymiaru przedsięwzięcia drogi do *Metaverse* wymagają synergicznego potraktowania. Organizującą rolę w badaniach nad rzeczywistością wirtualną pełni zestaw pojęć takich jak immersja, interaktywność, sztuczność, teleobecność czy symulacja. To dzięki wdrożeniu umożliwiających je technologii, nowa antroposfera powstała z połączenia świata, w którym żyjemy z rzeczywistością cyfrową, będzie atrakcyjniejsza niż Web 2.0. Media immersyjne odnoszą się do treści cyfrowych, prezentowanych użytkownikom z perspektywy pierwszej osoby, dając złudzenie, że użytkownicy są obecni w treści, a nie obserwują treść z zewnątrz. Dwa filary immersyjnych mediów to rzeczywistość wirtualna (*Virtual Reality - VR*) i rzeczywistość rozszerzona (*Augmented Reality - AR*). Rzeczywistość wirtualna (VR) to wciągające i interaktywne środowisko symulowane, które jest doświadczane w pierwszej osobie i zapewnia silne poczucie obecności użytkownika.



MAGIC LEAP

Il. 32. Okulary Magic Leap pozwalające doświadczać rozszerzonej rzeczywistości (AR)

---

<sup>954</sup> C. du Prel, *Spirytyzm*, tłum. M.C.M., Lwów, 1909, s. 33.

Rzeczywistość rozszerzona (AR) to wciągające i interaktywne treści wirtualne, przestrzennie zarejestrowane w świecie rzeczywistym i doświadczane w pierwszej osobie, zapewniające silne poczucie obecności w połączonym środowisku rzeczywistym/wirtualnym. Różnica między VR a AR polega na tym, że w rzeczywistości wirtualnej użytkownik czuje się obecny w pełni symulowanym środowisku, podczas gdy rzeczywistość rozszerzona sprawia, że czuje się obecny w połączonym świecie treści rzeczywistych i wirtualnych. To właśnie poczucie obecności jest wspólnym mianownikiem VR, AR, MR i XR. Ponieważ ludzie przejawiają niechęć do długotrwałego bycia odciętych od otoczenia, a przezwyciężenie tego przez VR będzie prawie niemożliwe wydaje się, że wirtualne światy będą przeznaczone do gier i innych krótkotrwałych zastosowań. Rzeczywistość rozszerzona płynnie integruje w rzeczywistość wirtualną, dlatego rozszerzony meta - świat zrewolucjonizuje społeczeństwo.

*Metaverse* to sieć trójwymiarowych wirtualnych światów skupiających się na komunikacji społeczeństwa. Opisuje się go jako jeden, uniwersalny, wirtualny świat, z którego możemy korzystać za pomocą aplikacji AR oraz gogli do VR. Całość zakłada integrację przestrzeni wirtualnych, jak i fizycznych, włączając w to wirtualną gospodarkę, z dużym zainteresowaniem rozwojem technologii VR<sup>955</sup>.

Interaktywność to stopień, w jakim użytkownik może uczestniczyć w zawartości z mediatyzowanego środowiska w czasie rzeczywistym. Jej zakres określony jest przez liczbę atrybutów, którymi można manipulować w metaświecie. Zdolność podejmowania działań na odległość, oferowaną przez meta światy, odróżnić należy od możliwości wchodzenia w interakcje na odległość z rzeczywistością faktyczną. Teleobecność umożliwia działanie w czasie rzeczywistym w obrębie świata realnego bez cielesnej obecności w danym miejscu. To doświadczenie obecności w realnym środowisku możliwe dzięki zapośredniczeniu przez medium komunikacyjne. Metaświaty umożliwiają inną obecność – sztuczną, symulowaną, zmieniając pojęcie obecności na poczucie przebywania w sztucznie wytworzone w środowisku. Symulacja to odtwarzanie właściwości obiektów rzeczywistych w środowisku cyfrowym, tworzenie jakościowych przedstawień, będących kopią zjawisk realnych bądź tworem oryginalne nie

---

<sup>955</sup> Jedna z najpopularniejszych marek odzieżowych (H&M) stworzyła w wirtualnym mieście *Ceek City* (wirtualna adaptacja rzeczywistego świata) sklep, w którym klienci mogą kupować ubrania, które można nosić tylko w cyfrowym świecie. Na promocje ubrań w świecie wirtualnym zdecydowały się m.in. Nike, Gucci i Zara. Zob: J. Snoeck., *H&M in talks over first store in Metaverse*, 3.1.2022, <https://www.retaildetail.eu/news/fashion/hm-opens-first-store-metaverse/> [dostęp: 2.2.2022]

występującym w świecie fizycznym, choć środowisko symulowane wydaje się przeciwieństwem rzeczywistego realnego to sfera symulacji jest obszarem faktycznych działań i stanowić może podstawę rzeczywistości.

Z symulacją ściśle wiąże się z sztuczność środowiska elektronicznego nadbudowującego się nad rzeczywistością. Kiedy sztuczność przestaje być zauważalna i odczuwalna a środowisko nabiera cech rzeczywistości, możemy mówić o doskonałej symulacji: hiperrzeczywistości. Hiperrzeczywistość to przestrzeń, w której technologie komunikacyjne dostarczają intensywniejszych i bardziej pociągających doświadczeń niż realna codzienność. Teoretyk symulacji, Jean Baudrillard, podkreślał, że rzeczywistość została przesłonięta, wyparta przez symulację – mapa poprzedza terytorium. To rzeczywistość nieposiadająca oryginału – sublimacja nieistniejącego, przedmiot fantazji i woli zatracający znaczenie terminów „oryginał” i „kopia”. Reality+ to nazwa uniwersum wirtualnych i niewirtualnych światów<sup>956</sup>. Centralną tezę książki Davida Chalmersa jest to, że rzeczywistość wirtualna to prawdziwa rzeczywistość choć różni ludzie, którzy będą mieli różne filozoficzne i emocjonalne nastawienie do wirtualnych światów. Możliwości rzeczywistości wirtualnej są tak szerokie, jak możliwości rzeczywistości fizycznej, która może być niesamowita i może być okropna, i w pełni oczekuję tego samego zakresu w rzeczywistości wirtualnej. Jeśli sensowne życie to wyznaczanie sobie ważnych celów i ich osiąganie to sztuczne rzeczywistości mają potencjał, aby być równie bogatym i ważnym miejscem, w którym ludzie mogą egzystować, jak w rzeczywistości.

Rozwój technologii dąży do połączenia realnego świata z wirtualnym. Gdy ludzie całkowicie „przejdą” do cyberprzestrzeni i uda się stworzyć „społeczeństwo zamknięte” w *Metaverse*, granica między ludzkim i nie-ludzkim ulegnie całkowitemu zatarciu. Sterowanie urządzeniami technologicznymi umożliwiłoby przełączanie między wirtualnością, a rzeczywistością fizyczną dzięki czemu człowiek będzie posiadać kilka ciał w pełni wyposażonych w zmysły. Postulowany tzw. transfer umysłu (*mind uploading*) rozumie jako przeniesienie świadomości i tożsamości w cyberprzestrzeń<sup>957</sup>. Funkcjonowanie w sztucznie wykreowanej przestrzeni w cyfrowo ubieralnym ciele otwiera też post-płciową perspektywę. Również koncepcje cyberfeminizmu rozważają

---

<sup>956</sup> D. Chalmers., *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, W.W. Norton (USA) i Allen Lane (Wielka Brytania) 2022

<sup>957</sup> Według mnie jest to uzyskanie nieśmiertelności na czas nieokreślony, ale nie jest to jednak wieczność, ponieważ każdy program, system czy robot potrzebuje zasilanie energią, wyczerpanie bądź zablokowanie przepływu energii będzie się wiązać z przerwaniem nieśmiertelności.

kwestie tożsamości płciowej odnośnie robotów i egzystowania w świecie wirtualnym<sup>958</sup>. W perspektywie sztucznej inteligencji, czy robotów, nie ma odniesienia do płci. Co prawda możemy nadać tym konstruktom pewne cechy kobiece lub męskie, równie szybko możemy je podmienić lub wdrożyć obydwie cechy. W wirtualnych światach tworząc swoje awatary (np. w świecie Second Life) mamy również możliwość nadania ciału awatara odpowiedniej właściwości. Często jest spotykane, że płeć awatara jest inna niż płeć jego użytkownika. Z kolei świat rzeczywistości wirtualnych pozwala nam wykreować ciało jakie tylko chcemy łączące cechy męskie i żeńskie. Jak widać w świecie wirtualnym jest duże przyzwolenie na transpłciowość czy postpłciowość i zacieranie różnic między płcią. Wydaje się, że wraz z zanikiem „wirtualno-biologicznego” dymorfizmu, również zanika podział na aspekty płci kulturowej.

Wynalazki techniczne to tylko jedna z bram wiodących do *Metaverse*<sup>959</sup>. Innowacja zakłada konieczność połączonego systemu wartości, przekonań, kulturowych symboli danej społeczności, jak również ekonomii, umożliwiającej funkcjonowanie w metaświecie<sup>960</sup>. Zbliżają nas doń wielowymiarowe zmiany w obrębie rzeczywistości, tj. kultura komunikacji obrazowej i coraz większy wpływ na biznes pokolenia Z i Alfa, wyrosłego w świecie cyfrowym, dynamiczny rozwój rynku kryptowalut, zainteresowanie

---

<sup>958</sup> S. Turkle., *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, tłum. M. Cierpisz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013

<sup>959</sup> Firmy zajmujące się inżynierią motoryzacyjną, muzyką i wydarzeniami na żywo, tworzeniem filmów itp. przeniosły wiele procesów projektowych w generowane komputerowo środowiska dzięki silnikom gier tj. *Unreal Engine* i *Unity*. Obecnie istnieje cały zestaw platform, które można uznać za następców *Second Life*: *Rec Room*, *VRChat*, *Altspace*, *Decentraland* i *Somnium Space*. *Omniverse* firmy *Nvidia*, tworzący cyfrowego bliźniaka fabryki BMW, jest częścią pewnego rodzaju metawersu, w którym technicy będą mogli współpracować. W 2021 globalny rynek urządzeń do wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości był wart 30,7 miliarda dolarów. W 2024 będzie to 296,9 miliarda. (źródło: statista). Wirtualne produkty dla Metawersum tworzy już firmy Nike, Adidas i H&M otwierając sklepy z ubraniami dla awatarów. Zgodnie z patentem zatwierdzonym 28 grudnia 2021 r., firma Disney dąży do opracowania nowej technologii, która będzie śledzić odwiedzających parki rozrywki, a następnie generować spersonalizowane efekty 3D w fizycznych przestrzeniach znajdujących się w pobliżu danej osoby. Technologia opatentowana przez Disneya jest przeznaczona do „symulatora wirtualnego świata w rzeczywistym miejscu”. Ta nowa technologia nie wymaga gogli wirtualnej rzeczywistości (VR) ani rozszerzonej rzeczywistości (AR), a po utworzeniu będzie to duży krok w kierunku własnego Metaverse Disneya. Zob: R. Faughnder., *Disney 'metaverse' begins to take shape*, <https://techxplore.com/news/2022-04-disney-metaverse.html>, [dostęp: 20.9.2022]

<sup>960</sup> *Decentraland*, *The Sandbox*, światy powstające w *Epic Games*, *Niantic*, *Nvidia* czy *Microsoft* już dziś wpływają na sposób, w jaki młodzież nawiązuje kontakty towarzyskie, gromadzi się w społecznościach, tworzy relacje ekonomiczne i styl myślenia o pracy i zarabianiu pieniędzy dzięki nowym zawodom. Metarodowici uznają to za całkowicie naturalne a droga doń już wiedzie przez grę i zabawę. Gry wieloosobowe online, takie jak *Fortnite*, *Minecraft* i *Roblox* sprawiły, że gry społecznościowe stały się powszechnym fenomenem i stworzyły platformy, które mogą być fundamentem rozwoju *Metaverse*. *Fortnite* i *Roblox* pod maską gry są przestrzennymi środowiskami, w których ludzie spotykają się i uczestniczą w wydarzeniach tj. koncerty Travis Scott, Lil Nas X, David Guetta, Snoop Dogg, Ne-Yo i Akon. Zob: <https://decentraland.org>, <https://www.sandbox.game/en/>, <https://www.epicgames.com/fortnite/pl/home>, <https://www.minecraft.net/pl-pl>, <https://www.roblox.com>, [dostęp: 20.9.2022]

wokół NFT, epidemia covid oraz epidemia samotności i narcyzmu mającego źródło w architekturze mediów społecznościowych <sup>961</sup>. Fenomenowi popularności „makiety rzeczywistości” nie sposób rozpatrywać w oderwaniu od mentalnego oprogramowania najmłodszego pokolenia i objęcia ich afektywnej perspektywy. Dostarczanie i konsumpcja rozrywki to *modus operandi* współczesnej kultury ukierunkowanej na natychmiastowe zaspokojenie ludzkich namiętności. W medialnym ekosystemie, zgodnie z przewidywaniami Neila Postmana, wszystko, co staje się tematem narracji, musi ostatecznie przyjąć formę spektaklu rozrywkowego. Tworzeniu kolektywnej iluzji światów zastępczych sprzyja *modus vivendi* pokolenia „cyfrowych tubylców” (*digital natives*), jak również będąca ich realnością „kultura apokaliptyczna”, rodząca postawy eskapistyczne. Perspektywę życia we wtórnych światach przybliża klimatyczno-pandemiczno-polityczna „martwota rzeczywistości”, pesymizm zwiastujący „apokalipsę w pięciu smakach”, uprzywilejowujący poznawczo i emocjonalnie warstwę cyfrową, obiecującą mniej traumatyczną przyszłość w syntetycznym raju.

Doświadczenie pandemicznej, przymusowej separacji przyspieszyło, zwłaszcza w pokoleniu Alfa, potrzebę wydobywania się z traumatycznej izolacji. Technologie cyfrowe pozwalają ukołysać samotność, wydobyć się z zamkniętych, klaustrofobicznych pomieszczeń doprowadzających coraz częściej do depresji i stanów lękowych. Tymczasem w meta świecie możemy zostać kim chcemy, zmienić się w kogo zapragniemy – to sklep potrzeb tożsamościowych atrakcyjny dla uczestnika kultury, której życie społeczne i gospodarcze obraca się wokół wizerunku i bycia oglądanym. Dzisiejsi Youtuberzy, TikTokerzy i podcasterzy stworzą cyfrowe repliki siebie, swoich domów, aby wrażenia odbiorców były intensywne – doświadczenie zanurzenia może być wyjątkowo emocjonalne i wciągające. Światy zastępcze to zbiorowe mechanizm ucieczki, oferujące iluzje omnipotencji, planowania i kontroli, nieruchomego czasu, wiecznego piękna i życzeniowego przeobrażania rzeczywistości. Zanurzenie w meta światy cechować się będzie spójnością doświadczenia, intersubiektywnością i rygorystycznym obowiązywaniem reguł charakterystycznych dla danej symulacji, tworząc rzeczywisty obszar działań, przestrzeń rozwiązywania problemów napotykających opór. Dzięki doświadczanemu oporowi ze strony świata, możliwości

---

<sup>961</sup> Kryptowaluty i niewymienne tokeny (NFT) ułatwiają kupowanie i sprzedawanie rzeczy w metaverse, otwierając możliwości handlowe. Ale co ważniejsze, te wymienne tokeny w końcu umożliwią przenoszenie twojej wirtualnej tożsamości i towarów między różnymi światami *metaverse* – możesz wziąć swój pikselowy miecz z gry *Roblox* i zamienić go w potężną broń w *Fortnite*.



interakcji i braku nieograniczonej dowolności, wytworzyć może się bardzo silna, intersubiektywna konsensualna halucynacja – poczucie rzeczywistości doświadczenia metarealizmu.

Kategorie zabawy i gry wiążą się z powoływaniem „osobnego świata”, rządzącego się odmiennymi prawami i pozostającego poza zwykłym życiem. Johan Huizinga proponuje całościową interpretację kultury, w której kategoria zabawy zajmuje centralne miejsce a skłonność do zabawy stoi u źródeł wszelkich ludzkich społecznych zachowań. Sytuuje się ona poza sferą aktywności, wynikających z dążenia do przetrwania co nie zmienia faktu, że może być sprawą śmiertelnie poważną, jak wszelka nie poddana ograniczeniom władza. Przemysł rozrywkowy zmonopolizował zaspokajanie ludzkiej skłonności do zabawy, komunikując założenia światopoglądowe ściśle związane z jego tendencją do samoreplikacji i zagarniania wszelkich przestrzeni ludzkich aktywności. Procesowi, mającemu korzenie w rewolucji przemysłowej, towarzyszyło wyłonienie się fenomenu tzw. czasu wolnego, w którym znajdować miał ujście pęd do rozrywki i próżnowania<sup>962</sup>. Gdy w latach osiemdziesiątych XX wieku, krytyk kultury Neil Postman pisał kanoniczne dziś dzieło „Zabawić się na śmierć...” nie istniała jeszcze cyberprzestrzeń. Jednak wnikliwy, amerykański obserwator społecznych przemian, zauważył, że nowe media jako potężne środki masowej komunikacji, spełniają dokładnie taką samą rolę, jak warunkowanie biologiczne i psychologiczne w wyobrażonym przez Aldousa Huxley’a „Nowym wspaniałym świecie” – rzeczywistości bez agresji, głodu, chorób i seksualnych frustracji, w której wyzwoleni spod biologicznych ograniczeń ludzie, pogrążeni w dziecięcej szczęśliwości znajdują natychmiastowe zaspokojenie wszystkich pragnień. Choć społeczny eksperyment w wizji Huxley’a realizowany był w świecie fizycznym, autor trafnie rozpoznał mechanizmy skutecznie wykorzystujące ludzki konformizm, poznawcze skąpstwo i pragnienie przyjemności – pomocne dla zrozumienia logiki rozwoju, zarówno cywilizacji przemysłowej jak „świata cyfry”. „Iluzoryczność bytu”, „majaczenie”, złuda, „błąd metafizyczny” wiąże się z energią *līlā* – grą, zabawą, sposobem bycia w kulturze cyfrowej, której złowieszczy wymiar celnie przewidział Neil Postman w książce „Zabawić się na śmierć”<sup>963</sup>. To zabawa jest narzędziem w rękach tych, którzy mają coraz większą moc utrzymywania żywych istot w złudzeniach dzięki czemu umacniają władzę. Pragnę podkreślić, że to co autorzy

---

<sup>962</sup> T. Veblen., *Teoria klasy próżniaczej*, tłum. J. Frentzel-Zagórska, Muza SA, Warszawa 2008

<sup>963</sup> N. Postman., *Zabawić się na śmierć*, tłum. L. Niedzielski., Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2002

świętych ksiąg hinduizmu myśleli o tzw. koncepcji *māyā* ma obecnie wpływ nie tylko na umysłowość indyjską, lecz znalazło swe odpowiedniki w europejskim filozofowaniu. Iluzoryczne, interaktywne obrazy wytwarzane przez korporację przyzwyczajają nas do przepływających cieni, skrywających istotę rzeczywistości. Świat Zachodu buduje system złudzeń, oddalając się od będącej w zagrożeniu rzeczywistości, która zanika za rozsnutą przez mając iluzję cyfrową roztaczaną przez technogigantów, mających moc zmieniania, przemieniania prawdy w pozory. To majaczenie - migotanie obrazu strzeże niejasnego postrzegania, mąci osąd, skutkuje brakiem przytomności umysłu, który w codziennych praktykach wytraca możliwość przenikania kamuflażu i traci władzę sądenia.

Sztuczna rzeczywistość zrewolucjonizuje każdą branżę, od finansów i opieki zdrowotnej po płatności, produkty konsumenckie, usługi seksualne. Możesz iść na koncert muzyczny; możesz iść do muzeum, wszelkiego rodzaju różnych doświadczeń, które możesz odkrywać i zanurzać się w nich. Zintegrowana platforma trójwymiarowa będzie szansą na wspólne przebywanie w warunkach pandemicznych. Rzeczywistość mieszana będzie miała ogromny wpływ na studia w dziedzinie zdrowia i medycyny, rozrywki, sektora wojskowego i obronnego, pracy zdalnej i handlu detalicznego. Jeśli nawet metaświaty wznoszone są dla następnego pokolenia, myślę, że powinniśmy być ich ciekawi i spróbować je zrozumieć, że faktycznie żyjemy w symbolicznej, czasie transhumanistycznego przejścia do innych rzeczywistości, w „przestrzeni pomiędzy”<sup>964</sup>, na pograniczu światów, w epoce, w której technologia ma moc rozcinania tkanki znanej rzeczywistości i poszerzania ludzkich doświadczeń.

Warto zauważyć, że firma Meta uruchomiła tzw. Polar, aplikację na iOS, która pomoże twórcom projektować i dystrybuować efekty i filtry AR bez konieczności pisania kodu <sup>965</sup>. Platforma Presence, wykorzystująca sztuczną inteligencję, pozwoli

---

<sup>964</sup> W 2021 roku dom aukcyjny Sotheby's stworzył cyfrową replikę swojej londyńskiej siedziby umożliwiając interakcję z cyfrową sztuką 27 artystów NFT i udział w pierwszej aukcji sztuki cyfrowej w *Decentraland*, zdecentralizowanej platformie wirtualnej rzeczywistości opartej na blockchainie Ethereum. W 2022 roku JPMorgan, największy bank w USA, został pierwszym pożyczkodawcą, który wkroczył do *Metaverse*, otwierając salon w *Decentraland*. Zob:

*Opportunities in the metaverse. How businesses can explore the metaverse and navigate the hype vs. reality*, <https://www.jpmorgan.com/content/dam/jpm/treasury-services/documents/opportunities-in-the-metaverse.pdf>, [dostęp: 20.9.2022] Nieruchomości trafiają na rynek zarówno w świecie rzeczywistym, jak i w *Metaverse* np. Manchester City rozpoczął budowę pierwszego na świecie stadionu piłkarskiego z firmą Sony., M. Borkowska., <https://oiot.pl/manchester-city-buduje-stadion-w-metaverse/>, [dostęp: 20.9.2022]

<sup>965</sup> Od 2019 roku sektor VR Mobile, w którym prym wiedzie dostępny cenowo, nie wymagający kabla ani komputera Oculus Quest firmy Meta, zmierza do masowej adopcji tej technologii i realizacji wizji przeniesienia ludzi w metarzeczywistość. AI Research Supercluster (RSC), jak twierdzi Meta, będzie najszybszym superkomputerem na świecie m. in. szkolącym algorytmy do wykrywania szkodliwych treści, umożliwiającym tłumaczenie języka w czasie rzeczywistym między dziesiątkami tysięcy ludzi online i

użytkownikom tworzyć doświadczenia rzeczywistości mieszanej, łącząc wirtualną zawartość ze światem fizycznym. Promethean AI będzie narzędziem twórców budujących wirtualne światy. Twórcy będą współpracować z narzędziami wspomaganymi przez sztuczną inteligencję, które umożliwią im przełożenie wizji wysokiego poziomu na treści gotowe do konsumpcji. Może to obejmować edycję wideo, animację i komponowanie muzyki wspomagane sztuczną inteligencją. Wielowymiarowe zmiany w świecie technologii, już dziś inspirują firmy tj. *Voxel Architects* do intensywnego rekrutowania projektantów i budowniczych wirtualnych światów<sup>966</sup>.

Za mityczną prefigurację podróżującego między światami użytkownika *Metaverse* uznać możemy władczynię podziemi i opiekunkę dusz zmarłych – Persefonę, dzielącą życie między dwoma światami. Symbolizowana przezeń dychotomia, podwójność, alternatywność jest jedną z podstawowych kategorii, w których człowiek percypuje rzeczywistość. W jaki sposób użytkownicy mogą przemierzać światy i jednocześnie zachować swoją tożsamość? Myślę, że wkrótce używać będziemy awatarów aby przeskakiwać między różnymi lokalizacjami w *Metaverse* i świecie fizycznym<sup>967</sup>. Wirtualne awatary jednocześnie prezentują prawdziwe lub wyimaginowane „ja” gracza, służąc jako rozszerzenie naszych prawdziwych tożsamości, w których mamy pełną własność i wolność w zakresie kurateli i budowania naszych wirtualnych tożsamości w wytworzonych cyfrowo światach. Elektroniczne prostezy sprawiają, że sfera przeżywanej rzeczywistości się poszerza - jest tam, gdzie mogą zachodzić ucieleśnione działania napotyające opór. Migracji umysłów do *Metaverse*, przejściu do symulacji i ludzenia zmysłów towarzyszyć musi proces cyborgizacji. Wspominałam, że termin „cyborg” odnosił się początkowo do systemu opartego na rozwiązaniach technologicznych, łączącego organizm ludzki z jego otoczeniem – w taki sposób aby

---

wielozadaniowymi algorytmami, które mogą uczyć się i uogólniać dane wejściowe, w tym tekst, obrazy i wideo., D. Coldey., *Meta leaps into the supercomputer game with its AI Research SuperCluster*, <https://techcrunch.com/2022/01/24/meta-leaps-into-the-supercomputer-game-with-its-ai-research-supercluster/>, [dostęp: 20.9.2022]

<sup>966</sup> Fundamentem pod budowę nowej antroposfery jest również kryptoekonomia i pojawienie się DAO wywodzących się z koncepcji *Web3* organizacji zarządzanych przez społeczność (w miejsce tradycyjnych firm zarządzanych przez kadrę kierowniczą, zarządy, czy inwestorów) i potrzeba kreacji nowej hierarchii - statusów społecznych, które można zmonetyzować. DAO, czyli *decentralized autonomous organization* to koncepcja organizacji, która jest wspólną własnością jej członków i reprezentuje nową strukturę zarządzania umożliwiającą wprowadzenie automatyzacji. DAO umożliwia ludziom organizować się w wirtualnym świecie, łączyć fundusze i kapitał społeczny, koncentrować wokół istotnych kwestii i dzięki temu realnie wpływać na materialną rzeczywistość. Wszystkie transakcje tej hierarchicznie wypłaszczonej organizacji - oparte o tzw. smart contract (inteligentny regulamin) wyrażony w formie programu lub aplikacji opartej na sieci blockchain - są transparentne.

<sup>967</sup> Przykładem tych procesów może być np. *Metafactory* czyli pomost między światem wirtualnym i fizycznym. <https://www.metafactory.ai>, [dostęp: 20.9.2022]

istota ludzka mogłaby funkcjonować w różnych warunkach, a jej organizm na poziomie fizjologicznym miałby dostosowywać się do środowiska. Proces cyborgizacji w pierwotnych koncepcjach wiązał się z przebudową organizmu ludzkiego w celu przystosowania go do nowego, trudnego dla ludzkiej biologii otoczenia poprzez wymianę niektórych organów na sztuczne lub dodanie innych, z reguły wzmacniających ludzkie możliwości. O esencji człowieka stanowiła świadomość, a ciało z afektami traktowane było jak podatny na modyfikację mechanizm. Transhumaniści jako pierwsi poświęcają uwagę procesom poznawczym człowieka i zmianie świadomości – zarówno człowieka (wzmocnienie kognitywne) jak systemu sztucznej inteligencji (*Singularity*). Aby całkowicie się zanurzyć w sztucznym świecie i odbyć „cyborgiczny *tour de monde*”, będziemy potrzebowali dodatkowego sprzętu (poza komputerem czy smartfonem) w postaci urządzeń ubieralnych: gogli VR, soczewek/okularów z AR, rękawic, interfejsów mózg-komputer czy sztucznej skóry, dzięki którym będziemy mogli „poczuć” wirtualne przedmioty<sup>968</sup>. Ciało będzie przemierzać sztuczną przestrzeń, odbierając i reagując na bodźce dzięki dedykowanym urządzeniom – hełmom, bieżniom, rękawicom, skafandrom. Proces fikcjonalizacji wspierany przez interaktywność środowiska i zanurzanie sensoryczne, którego podstawą jest fizjologiczne złudzenie, połączone z możliwością działania w metaświecie, zanurzenie pełnocieleśne. Celem tej technologii jest osiągnięcie pełnego zanurzenia zmysłowego, przekierowanie sensorium tak, by odbierało bodźce z generowanego przez komputer środowiska cyfrowego dzięki rozwiązaniom tj. kombinezony multisensoryczne (*datagloves, datasuit*), umożliwiając wchodzenie w interakcje z obiektami wirtualnymi, tak jak w świecie realnym – poprzez patrzenie, słuchanie, mówienie, dotykanie i wykorzystywanie zmysłu smaku.

Metaświatom można się przyjrzeć z perspektywy kognitywistycznych hipotez o umyśle rozszerzonym (*extended mind*), ucieleśnionym (*embodied*) i zakorzenionym (*embedded*), wedle których elementy wirtualnego otoczenia stają się składnikami rozszerzonego umysłu podmiotu<sup>969</sup>. Zakorzenie można określić jako wewnętrzne relacje między mózgiem ciałem a otoczeniem. Na termin ten składają się dwa elementy: ucieleśnienie i zakotwiczenie. To pierwsze odnosi się do wewnętrznej relacji między mózgiem a ciałem, to drugie opisuje relacje między mózgiem a środowiskiem. Człowiek

---

<sup>968</sup> M. Matei., *Samsung could bring virtual reality immersion to new heights with “e-skin”*, <https://www.sammobile.com/news/samsung-could-bring-virtual-reality-immersion-to-new-heights-with-e-skin/>, [dostęp: 1.10.2022]

<sup>969</sup> P. Smart., *Minds in the Metaverse: Extended Cognition Meets Mixed Reality*, „Philosophy & Technology” 2022, s. 35 - 87. <https://philpapers.org/archive/SMAMIT.pdf> [dostęp: 9.9.2022]

w metaświecie jest rozszerzonym systemem zestawionym z biologicznego organizmu i zewnętrznych zasobów – sprzężonym systemem, tworzącym nowy układ poznawczy. Ciało przestaje być utożsamiane z fizycznym obiektem w trójwymiarowej przestrzeni. Meta świat zachęca do przyjęcia różnych form ucieleśnienia a przez tą nową jego formą poczucia rzeczywistości, które tworzy się dzięki ucieleśnionym interakcjom, w której wchodzimy z otoczeniem. Nasze poczucie rzeczywistości tworzy się dzięki ucieleśnionym interakcjom w której wchodzimy z otoczeniem. Przestrzeń, ciało i świat wyznaczają człowiekowi sens rzeczywistości. Człowiek jest bytem cielesnym i to czego i jak doświadczamy zależy od posiadanych przez nas ciał kształtujących interakcje między nami a środowiskiem. Prawdziwym wyzwaniem jest ucieleśnienie i doświadczanie własnego ciała, zmysłu dotyku, zmysłu poruszania ciałem, doznań, które otrzymujesz z jedzenia i picia lub seksu. Postludzkie ucieleśnienie oferuje możliwość pojawienia się wtórnej oralności dzięki bezpośredniej komunikacji przywracającej dźwięk i gesty ludzkiego sensorium w miejsce zapośredniczonej znakiem komunikacji symbolicznej. W symulowanych środowiskach awatary wikłać nas będą w liczne napięcia między tym, co realne, a tym co wirtualne, tym, co mentalne, a tym, co cielesne. Już dziś są one narzędziem koniunkcji między światami, dzięki nim zachodzi uwspólnienie niejednorodnych ontologicznie porządków, unieważnienie różnicy poprzez akt transgresji, łączący niekoegzystujące porządki ontyczne. Wirtualny człowiek cyfrowy odnosi się do atrapy człowieka w postaci cyfrowej nie mającego fizycznej postaci. Sztuczni ludzie pozbawieni statusu realności, to obrazy nie zakorzenione w rzeczywistości<sup>970</sup>. Istoty wirtualne mają formę cielesnej naoczności choć brak im somatycznego odpowiednika – są niematerialne – ich istnienie wyczerpuje się na byciu spostrzeganym. Paradoks ontyczny polega na tym, że widzimy rzecz, do której nigdy nie będziemy mogli mieć dostępu, możemy jedynie ślizgać się wzrokiem po jej powierzchni ludzić się jej autonomicznym istnieniem. To byty zmediatyzowane, nierozzerwalnie związane z medium ich prezentacji. Hiperrealistyczny symulakr, dany w empirycznym doświadczeniu wchodzi w interakcje, inicjuje procesy - jego istotą jest bycie w relacji. Wizerunki bez podmiotu eliminują potrzebę uwzględniania referentu – rzeczywistego przedmiotu odniesienia. To cyfrowe *zombie* – istoty wyglądające i zachowujące się w cyberprzestrzeni jak ludzie, które nie są w ogóle świadome.

---

<sup>970</sup> Dostępne dla wszystkich użytkowników Internetu narzędzia za pomocą, którego można wygenerować hiperrealistyczny obraz nie istniejącego człowieka. Zob: <https://this-person-does-not-exist.com/pl> [dostęp: 4.5.2022]

Istoty wirtualne można podzielić na trzy kategorie pod względem pełnionych funkcji. Pierwsza kategoria działa w mediach komunikacyjnych, takich jak wirtualne gwiazdy, idole<sup>971</sup>; druga dotyczy usług profesjonalnych, takich jak wirtualni eksperci, lekarze, nauczyciele i pracownicy; a trzecia dotyczy towarzystwa, takiego jak wirtualne zwierzaki i członkowie rodziny. Dzisiejsi wirtualni ludzie zaczęli błyszczeć w wielu dziedzinach, takich jak film i telewizja, media, rozrywka i sport, w wielobranżowy i wielowymiarowy sposób, a także atakują świat rzeczywisty w sposób wszechstronny. Cyfrowi ludzie mogący reagować i reagować zgodnie z działaniami użytkowników są uważani za obiecujące rozwiązanie w grach wideo. Mogą być wykorzystani jako m.in. pracownicy sklepów detalicznych i kelnerzy w wirtualnych kawiarniach. Nieinteraktywne cyfrowe awatary ludzkie idealnie nadają się do celów promocyjnych i reklamowych, do prezentowania cyfrowych modeli ludzkich oraz wystawiania cyfrowego pokazu śpiewu lub tańca, w którym nie ma interakcji z publicznością ani gośćmi. Szereg firm podjęło już inwestycje w kreację przyszłych mieszkańców *Metaverse* - cyfrowych postludzi (*Metahumans*), przyjmujących bądź to formę alter ego użytkownika (hiperrealistycznego awatara<sup>972</sup>), bądź wizerunku bez podmiotu nie mającego odpowiednika w świecie fizycznym – wygenerowanego komputerowo sztucznego człowieka (VB - *Virtual Being*). Cyfrowy wielo-świat zamieszkały będzie przez naszych cyfrowych bliźniaków, kupujących wirtualne produkty w wirtualnych sklepach za wirtualne pieniądze oraz „atrapy stworzenia”. Powstaje pytanie jakie możliwości działania otwierają przed nami interakcje ze sztucznymi ludźmi? Handel detaliczny jest najbardziej lukratywną branżą ponieważ cyfrowe istoty są w stanie ucieleśniać osobowość, głos i naturę marki. Wirtualni agenci mogą uczyć się zachowań klientów w czasie rzeczywistym i na podstawie danych wejściowych klientów, szybko dostosować się, aby stworzyć całkowicie spersonalizowane podejście do każdego klienta.

---

<sup>971</sup> Oczekuje się, że globalny rynek cyfrowych awatarów ludzkich osiągnie 527,58 miliarda USD w 2030 r. Firmy takie jak Hadean i Improbable, które specjalizują się w przetwarzaniu rozproszonym na dużą skalę, mogą jednocześnie obsłużyć 10 000 graczy na tym samym serwerze. Według raportu *Virtual Digital Human In-Depth Industry Report* opublikowanego przez QbitAI, instytut badań rynku z siedzibą w Pekinie, do 2030 r. całkowita wielkość rynku wirtualnych ludzi w Chinach osiągnie 270 miliardów juań (42 miliardy dolarów), Zob: <https://recordtrend.com/research-report/in-depth-industry-report-of-virtual-digital-human-in-2021-from-qubit/>, [dostęp: 4.5.2022]

<sup>972</sup> Silnik personalizacji awatarów to patent Mety - globalny program klonowania ludzi. Ma pozwolić na tworzenie trójwymiarowych postaci w oparciu o zdjęcia użytkowników i tzw. replikator skóry. Polska firma Wolf 3D posiada cenny patent z zakresu fotogrametrii pozwalającej stworzyć hiperrealistyczny awatar użytkownika. <https://wolfstudio.pl/2-digitalizacja-3d>, [dostęp:10.15.2021] Natomiast *Inworld AI* to platforma do budowania sztucznych ludzi i „mózgów” wirtualnych postaci mających wypełnić wirtualne środowiska <https://www.inworld.ai> [dostęp:10.15.2021]

Ponadto, poza interakcją z klientami za pomocą dostosowanych zapytań i odpowiedzi, cyfrowe istoty mogą posiadać spersonalizowany algorytm dostosowany do potrzeb konsumentów, aby uczyć się wzorców ich wyborów i wyborów. Kiedy konkretny użytkownik loguje się po raz drugi w sklepie detalicznym w celu dokonania zakupu, te cyfrowe ludzkie awatary rozpoznają emocje użytkownika, czego/gdzie użytkownik chciał, i w ten sposób prowadzą użytkownika do wygodnego zakupu.

Istoty wirtualne są w stanie rozmawiać z klientami za pomocą tekstu lub mowy, rekomendować produkty, pomagać w nawigacji po katalogu produktów i proaktywnie naśladować sprzedawcę, inicjując rozmowę z odwiedzającymi w dowolnym znanym lub zaprogramowanym języku. Znając preferencje konsumentów na podstawie gotowego algorytmu zapewnią odpowiednie odpowiedzi na zapytania klientów znacznie szybciej niż ludzie. Choć sztuczne istoty wkraczają w przemysł rozrywkowy, debiutując jako modelki, piosenkarze i aktorzy póki co wirtualnych idoli wspierają i kontrolują ich ludzkie zespoły. W sztucznym świecie, ujawniającym nasze zachowania przekazywane firmom dane osobowe radykalnie zmniejszą prywatność. Płatna warstwa filtrująca sprawi, że szereg informacji można z łatwością zaprojektować tak, aby wzmacniać podziały polityczne, poddawać ostracyzmowi niektóre grupy, a nawet wzbudzać nienawiść i nieufność. Pewne fragmenty świata zobaczą tylko niektóre osoby.

Transhumanistyczni wizjonerzy koncentrują się więc nie tylko na przemianie indywidualnych ciał, lecz chcą zabrać społeczności w immersyjną, wirtualną przestrzeń, gdzie pojawią się nowego rodzaju cyfrowe interakcje. Metaświat pozwoli nam zawierać znajomość z awatarami innych osób oraz wirtualnymi istotami. Sztuczni agenci sterowani programami, którzy wyglądają i zachowują się jak inni użytkownicy, ale w rzeczywistości są symulowanymi postaciami kontrolowanymi przez sztuczną inteligencję. Hiperrealistyczne persony będą dostosowane do każdego konsumenta. Jest to szczególnie niebezpieczne, gdy algorytmy AI mają dostęp do danych o naszych osobistych zainteresowaniach i przekonaniach, nawykach i temperamencie, a wszystko to podczas monitorowania naszego stanu emocjonalnego poprzez odczytywanie naszej mimiki i modulacji głosu. Elektroniczne facylitatory życia to naturalna ewolucja cyfrowych asystentów, takich jak Siri i Alexa, ale nie będą oni bezcielesnymi głosami w metawersie. Dzięki *Metaverse* człowiek nabierze nowych doświadczeń, również emocjonalnych – tak samo silnych, jak w „realu”. Żyjemy w kulturze obrazu cyfrowego i kapitalizmie emotywnym. W świecie algorytmów, chatbotów, awatarów posiadamy nie tylko smart- rozszerzenia w postaci urządzeń lecz jesteśmy nieustannie narażeni na

eksploatację emocjonalną ze strony programów, których architektura wykorzystuje znajomość naszej biologii. Wszystko, co otacza człowieka w cywilizacji technologicznej, podlega nieustannym uaktualnieniom i oczekuje na pojawienie się swojej nowej wersji. Pytanie o bliskość i obecność to również pytanie o to, jak chcemy zaprogramować świat wartości? Relacje człowiek-sztuczna inteligencja, sexdroidy, cyfrowe dzieci, hologramy zmarłych, społeczne roboty opiekuńcze, awatary i asystenci głosowi – coraz doskonalsze, symulujące emocje sztuczne istoty staną się wkrótce częścią naszego życia. Czy jesteśmy gotowi na inwazję wirtualnych ucieleśnień z naszym brakiem odporności na symulację emocjonalną ze strony sztucznych agentów konwersacyjnych, którzy coraz częściej pełnią rolę influencerów. Według Johna Searla mylenie symulacji z duplikacją jest błędne niezależnie czy chodzi o ogień, ciało ludzkie czy miłość. Argument dotyczy jednak duplikacji bytowej (ontologicznej) natomiast duplikacja funkcjonalna (symulowany ogień, symulowana miłość) jest funkcjonalnym odpowiednikiem płynącego od ognia niebezpieczeństwa, jak również prawdziwych uczuć.

Brak interakcji międzyludzkich w dzisiejszych czasach uitorował drogę wielu korporacjom technologicznym do rozwoju atrap stworzenia, z którymi możemy się połączyć. Ich telos to ochrona człowieka przed uczuciem pustki, żeby nie czuł, że jest sam. Pojawiwszy się w Metaświecie nie będziesz czuł się samotny, nieszczęśliwy - zostaniesz przywitany, otoczony uwagą przez istoty wirtualne symulujące ludzi. Lęk można również zmniejszyć dzięki „obecności” wirtualnej osoby, zwłaszcza u kobiet niespokojnych społecznie<sup>973</sup>. wirtualny agent może zwiększyć poczucie bezpieczeństwa u kobiet cierpiących na fobię społeczną. Dzięki prawidłowemu wykonaniu i zarządzaniu, cyfrowe awatary ludzkie mogą promować i reklamować produkt, subtelnie rozmawiając o powiązanych kwestiach (np. leku przeciwdepresyjnego). Kreacja *Metahumans* to również odpowiedź na ludzką potrzebę miłości determinującą poczucie bezpieczeństwa, na pragnienie akceptacji, troski, szacunku i społeczne zobojętnienie w kulturze narcyzmu. Ten syntetyczny stan czuwania ku innemu może okazać się niezwykle atrakcyjny w zestawieniu z obojętnością ludzi. To z jej powodu nastąpić może „osobliwa podmiana” – w miejsce żywej osoby i fizycznego ciała pojawi się idealny obraz – użytkownik może preferować ideał w miejsce rzeczywistości. Problemem społecznym bliskiego zasięgu

---

<sup>973</sup> Qi, Y., et al., *Social buffering of human fear is shaped by gender, social concern, and the presence of real vs virtual agents*. *Translational Psychiatry*, 2021, doi.org/10.1038/s41398-021-01761-5. [dostęp: 4.5.2022]



może się stać niebezpieczna identyfikacja z tym, co nie istnieje, ale jest upragnione - fikcyjnymi obiektami, z którym będziemy czuć się związani.

Cyfrowi postludzie dotykają zagadnienia inteligencji emocjonalnej i jej symulacji. Technika symulowanej empatii zmierza do odtworzenia w nas samego uczucia innej istoty ludzkiej. empatyczna projekcja, pustka zostaje przetransformowana w estetyczną pełnię „współodczuwania” z niebytem. daje złudną nadzieję na „bezpośrednią współobecność i zażyłość” z obcością cudzego wyobrażenia. Zrekompensować brak autentycznych więzi, zmysłu udziału dzięki wejściu w emocjonalny teraz fałszywych wyobrażeń. Dostawcy platformy planują sprzedawać agentów AI jako wirtualnych „trenerów życia” a ponieważ świat cyfrowy będzie warstwą rozszerzającą rzeczywisty świat, cyfrowe byty będą wszędzie posiadając dostęp do mimiki i modulacji głosu użytkownika wraz ze szczegółową historią danych z życia, produktów i usług, a nawet poglądów politycznych. Sztuczni agenci będą wyglądać i brzmieć jak biologiczni ludzie wyposażeni w awatara. W przeciwieństwie do ludzkich influencerów, wszystkie działania influencerów cyfrowych są kontrolowane przez daną organizację – umiejętniej niż jakkolwiek ludzki sprzedawca będą promować propagandę polityczną i ukierunkowane dezinformacje w imieniu tych, którzy zaoferują najwyższą cenę.

Funkcjonowanie w meta-świecie to esencja transhumanistycznych obietnic o funkcjonowaniu w bezpiecznej przestrzeni samostanowienia, urzeczywistniania woli, omnipotentnej kreacji i dowolnego ucieleśnienia stawiającego opór upływającemu czasowi. Metarealność może stać się użytkownikowi bliższa i życiowo istotniejsza niż świat faktyczny. Obiekty symulujące miłość i przyjaźń mogą stać się powodem do życia dla osoby karmiącej się iluzją. Cyfrowa iluzja nie tylko odwraca uwagę od ludzi i świata fizycznego, lecz wymusza zmianę priorytetów odcinając od doświadczenia realnego. Wirtualne przedmioty realizować mogą fantazje przynależną wcześniej do sfery fikcji, pozwalając na relacji przyczynowej między nimi a użytkownikiem. Aby uniknąć błędów niewiedzy, stajemy przed koniecznością odrzucenia, ujarznienia, okiełznania *mai* – świata cyfrowych pozorów, wizerunków wypranych z rzeczywistości: nowej ikonomachii – walki z „żywymi obrazami”. Jeśli pokonanie iluzji jest konieczne aby przełamać proces stopniowego ubytku rzeczywistości trzeba usunąć mamidła. Tymczasem metaświaty zależą symulujące ludzi wizerunki bez podmiotu, wpływając na transfer emocji między ludźmi.

Istotnym wydaje mi się pytanie, jak sztuczne ciała i funkcjonowanie w wygenerowanych komputerowo światach wpłynie na budowanie wspólnot w fizycznej

rzeczywistości. Pragnę zauważyć, że w praktykach społecznych istotne jest współdzielenie zamieszkiwanej rzeczywistości. Człowiek konstruuje wiele istotnych fikcyjnych koncepcji tj. pieniądze, prawo, państwo jednak to, co czyni je rzeczywistymi, to ich uznanie w szeroko rozumianej ludzkiej wspólnocie. Są prawdziwe, ponieważ są udostępniane, ponieważ wszyscy się budzimy i wierzymy w użyteczne fikcje. Budowanie zaangażowanych społeczności, które chcą zmieniać świat, umacnianie więzi i zwiększanie zaangażowania użytkowników w oparciu o wspólne idee i wartości kusi od początku powstania Internetu. Realizacja ideałów Web 3.0, oddającej więcej władzy w ręce użytkowników to obietnica utopijnej wizji doskonale znana starszym użytkownikom już z manifestów sieci powstałych w latach 90. XX wieku. Dzięki sztucznym światom możliwe będzie nie tylko nawiązywanie nowych kontaktów, lecz wykształci się nieznana do tej pory forma pracy i zrzeszania się społeczności. W życiu wielu współczesnych rodzin brakuje czasu na bycie razem, dzielenie się swoimi przeżyciami, zanikają zbliżające rytuały budujące poczucie wspólnoty – komunikujemy się zdalnie i interagujemy ze swoimi płaskimi wizerunkami. Wspólnoty w metaświatach, niezależnie od dzielącej je przestrzeni, konstruowane będą wokół rozmaitych przepływów: informacji, kapitału interakcji, kultury. Nowy system zamieszkiwania świata unieważni nie tylko przestrzeń, obecność lecz również czas, który nie odciska się na cyfrowych obiektach, symulujących czaso-odporność np. ciałach awatarów.

Młodzi coraz częściej doświadczają podatności na zranienie ze strony technokultury. To doświadczenie wspólne, pokoleniowe. Przed nami konieczność zaprojektowania i wprowadzenia barier ochronnych „układu immunologicznego”, chroniącego przed negatywnymi skutkami technologii. Fundamentem naszej strategii ochronnej może się stać dowartościowanie doświadczeń wspólnotowych i wartości niepoliczalnych, nowy sytuacjonizm stawiający na budowę relacji niezapośredniczonych i moc kontaktu haptycznego. Spekulatywnym rozważaniom nad możliwymi modelami nieznanego dotąd uniwersum towarzyszyć winna świadomość, że to świat ustanawia macierz możliwych w nim działań i fabuł. Kategoria afordancji odnosi się do właściwości relacyjnych otoczenia umożliwiających określone działanie dla wchodzącego z nim w interakcję podmiotu (np. krzesło oferuje możliwość siedzenia)<sup>974</sup>. Pozwala ona na analizę interakcji agenta z środowiskiem uwzględniając znaczenia projektowanej przestrzeni dla modeli zachowań i wzorców życia społecznego. Percepcja afordancji jest zależna od

---

<sup>974</sup> D. Norman., *Affordance, conventions and design*, [w:] „Interactions”, nr 6(3)/1999, s. 38- 43.

schematu ciała, doświadczenia, intencjonalności podmiotu. Donald Norman, pionier koncepcji afordancji w teorii designu, wskazuje, że dobrze zaprojektowane elementy życia codziennego są „przezroczyste, intuicyjne, nie wymagają głębszej refleksji zachowania użytkownika umożliwiając obsługę bez aktywowania świadomości refleksyjnej”<sup>975</sup>. Będąc świadkami i uczestnikami czasu przełomu, w którym rozszerza się antroposfera i migrujemy do innych światów warto zastanowić się głębiej jaką projektujemy wspólnotę, co tej wspólnocie potrzeba i co jej zagraża, jak możemy ją wzmacniać, nie rozpluwając się w ułudzie zasłaniającej rzeczywistość. Kultura cyfrowego spektaklu jest jądrem mechanizmu mediów społecznościowych – brak uczestnictwa powoduje dyskomfort związany z wykluczeniem z grupy. Choć łatwo dostrzegamy pozytywne zastosowania sieci społecznościowych jak organizowanie akcji stowarzyszeniowych, wydarzeń kulturalnych to przyjęcie za pewnik, że udział w tym zjawisku zaspokaja potrzeby przynależności jest formą społecznego złudzenia. Wspólnotę wiążemy ze zobowiązaniami i życiową aktywnością a duch niezaangażowanego obserwatora nie wspiera budowy. Ekonomia uwagi zachęca do kreacji pozorów, performowania maski w celu uzyskania większej popularności. Rzeczywistość zjawiskowa nie może być jednak oddzielona od Absolutnej Realności.

Kultura ekranowa stała się uzależniająca obsesyjno-kompulsywnie. Jesteśmy uzależnieni od maszyn i wypieramy krytyczny ogląd na przesył technologiczny, napędzany interesem korporacyjnym. Kolektywny indywidualizm i potrzeba natychmiastowej gratyfikacji czynią użytkowników architektami własnego upadku. W erze pre-cyfrowej, w roku 1958, Aldous Huxley pisał: „Jeżeli większość ludzi spędza znaczną część swojego życia nie tu i teraz, ani w przewidywalnej przyszłości, ale gdzie indziej, w pozbawionych znaczenia zaświatach sportu i oper mydlanych, mitologii i metafizycznych fantazji, społeczeństwu będzie trudno oprzeć się zakusom tych, którzy chcą nim manipulować, dążąc do przejęcia kontroli”<sup>976</sup>. Za bytowanie w zjawiskowym świecie, iluzyjne manifestacje cielesności, „zabawę w dewów” – zręczne oszustwa boskich iluzjonistów – płacić trzeba nieobecnością w rzeczywistości. Cyfrowa maya będącą jałowym tańcem pozorów to wycinka realnego świata - proces, który celnie oddaje sanskrycki pierwiastek ma – „wymierzać, wycinać”. Wspólne doświadczenie szybko ulega erozji, głównie dlatego, że odcieleśniony użytkownik żyje w wirtualnej bańce

---

<sup>975</sup> D. Norman., *Dizajn na co dzień*, tłum. D. Malina, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2018.

<sup>976</sup> A. Huxley., *Nowy wspaniały świat 30 lat później. Raport rozbieżności*, Wydawnictwo MUZA S.A., 2018

danych i jest karmiony informacjami dostosowanymi do jego osobistych przekonań co umacnia opinie, wzmacnia uprzedzenia. Sieci społecznościowe pomagają w budowaniu pozornego kontaktu dając złudzenie posiadania bliskich co poddane bywa często korekcie rzeczywistości. Media społecznościowe manipulują naszą uwagą zmieniając poczucie rzeczywistości, zniekształcając sposób, w jaki interpretujemy codzienne doświadczenia. *Metaversum* może sprawić, że uwierzemy, że treści generowane komputerowo są autentyczne. Potężna zdolność do cyfrowego oszustwa powinna budzić w nas strach przed nową, transhumanistyczną antroposferą wykorzystującą sztuczną inteligencję. Szczególnym niebezpieczeństwem jest kontrolowanie naszych ciał przez potężne korporacje. *Metaverse* to wielki mit stworzenia wieku informacji - projekt metafizyczny mówiący o kreacji światów, naturze rzeczywistości, fundamentach bytów i relacji między ciałem i umysłem. Systemy komputerowe tworzące środowiska cyfrowe pełnią dziś rolę ontyczną generując obszary i przedmioty będące funkcjonalnymi cyfrowymi odpowiednikami bytów fizycznych, podtrzymując w istnieniu nowe meta - rzeczywistości. Świat cyfrowy, kreowany przez maszyny, tworzony jest również na fundamencie biologicznych ciał - ludzkich mózgów. Światotwórczy projekt jest w istocie głęboko metafizyczny.

## **Część III**

Transhumanizm jako dyskurs wspierający władzę.  
Ciało w kapitalizmie nadzoru

# Rozdział 1. O obrotach cielesnością czyli kapitalizm somatyczno-afektywny

## 1.1. Przemysł kulturowy jako generator transhumanizmu

Termin „korporacja” pochodzi od łacińskiego słowa *corpus* - ciało. Przyspieszenie technologiczne i struktury ekonomiczne kapitalizmu korporacyjnego sprawiają, że kwestie związane z zagadnieniem cielesnej autonomii staną się kluczowe w następnych dziesięcioleciach<sup>977</sup>. Żywe organizmy i materiał biologiczny zawsze były przedmiotem handlu – choćby w postaci obrotu nasionami lub zwierzętami rozplodowymi, niewolnikami<sup>978</sup>. Antropolog Claude Lévi - Strauss twierdził, że pierwotnym i fundamentalnym rynkiem leżącym u podstaw społeczeństwa nie jest wymiana towarów, lecz wymiana przyjemności pochodzących z ciała. Rynek to miejsce, w którym ludzie kontraktują się ze sobą dla przyjemności, miejsce w którym obietnice składane są ciałami. Lévi - Strauss uważa regulowaną wymianę małżonków między gospodarstwami domowymi a ugrupowaniami za pierwszą i podstawową formę społeczeństwa rynkowego<sup>979</sup>. Obliczenia ekwiwalentów, zasad i obowiązków rządzących wymianą dóbr materialnych opierają się na bardziej fundamentalnym obrocie ciałami ludzkimi jako przedmiotami przyjemności.

W latach 60. XX. w William Burroughs zauważył, że ludzie zachodu eksternalizują samych siebie formie urządzeń technicznych i w przyszłości ten kto będzie władał dystrybucją danych, będzie posiadał władzę<sup>980</sup>. Oddziaływanie biotechnologii na współczesną cielesność zostało dostrzeżone przez wielu teoretyków, którzy poddają krytyce jej fragmentaryzację i medykalizację: Rosie Braidotti stworzyła termin „organy bez ciała”, Giorgio Agamben pisze o „tożsamości bez osoby” wyznaczonej przez dane biometryczne. W ostatnim modelu ciało doświadczane jest jako obce, zagrażające tożsamości przez utożsamienie go z kontrolą. Ulrich Beck wskazuje, że żyjemy w społeczeństwie ryzyka, w którym niebezpieczeństwa grożące naszemu fizycznemu

---

<sup>977</sup> A. Sandberg., *Morphological Freedom – Why We Not Just Want It, but Need It* [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, (red.) M. More, N. Vita-More, Wiley-Blackwell, Chichester UK 2013, s. 56-64.

<sup>978</sup> Jednak możliwa dzięki współczesnej nauce dekompozycja witalności otwiera nowe przestrzenie dla jej utowarowienia. Przekonanie, że ludzka podmiotowość może zostać rozłożona i zredukowana do szeregu mikroczęści (genów, neuroprzekazników, hormonów), wywiera wpływ na to, w jaki sposób ludzie rozumieją własną tożsamość i jakie interwencje podejmują w celu uzdrowienia samych siebie – molekularyzacja umożliwia także tworzenie nowej klasy mikrotowarów.

<sup>979</sup> A. Lingis., *Body Transformations. Evolutions and Atavisms in Culture*, Routledge, New York 2005, s. 129-135.

<sup>980</sup> R. Książek., *23 cięcia dla Williama S. Burroughsa*, Gdańsk 2013, s.11.

zdrowiu stały się nieobliczalne. Dzięki rozwojowi wiedzy medycznej technologii wzrastają możliwości modyfikowania ciała, nie oznacza to jednak że biologiczna konstytucja przestaje mieć znaczenie<sup>981</sup>. To również na poziomie biologii ciała się tworzy, odgrywa, stwarza w relacjach władzy i dominacji. Zawdzięczają one swój kształt, ruchy, gesty i funkcje kulturowym oraz społeczno – politycznym inskrypcjom, przede wszystkim – inskrypcjom władzy. Normy, poprzez wiedzę i władzę, zostają ucieleśnione wytwarzając uprawomocnione ciała. Władza stosuje nie tylko przemoc fizyczną, lecz również kulturową i epistemiczną stając się dawcą sensu i wspólnej historii. Rozciąga się na zespoły teorii, dyskursów, barwnych narracji jak również promowanych praktyk i postaw jak np. upowszechnianie adiaforyzacji - znieczulenia wrażliwości etycznej prowadzącej do braku odpowiedzialności za Innego, który przestaje być postrzegany jako podmiot moralny. Odpowiedzialność osobista rozplywa się bowiem w abstrakcyjnej przestrzeni technicznej wiedzy – władzy.

Ostatnie lata w naukach humanistycznych i społecznych przyniosły wzmożone zainteresowanie relacjami pomiędzy życiem ekonomicznym a życiem emocjonalnym<sup>982</sup>. Jest to między innymi efekt tzw. zwrotu afektywnego, w ramach którego podkreśla się, że jednostka to nie tylko zbiór unikalnych przekonań i wartości, świadomość i ośrodek decyzyjny, racjonalny aktor kalkulujący każdą decyzję i usiłujący maksymalizować korzyści, zwierzę wytwarzające znaczenia i nadające światu sens – ale także ktoś, kto odczuwa, jest targany emocjami i usiłuje je okiełznać; ktoś, kogo działania to często efekt nie poddanych refleksji afektów. Źródłem rynkowych twierdzeń o ludzkiej naturze, wyzwających afekty konsumentów, nie jest rzecz jasna pogłębiona refleksja antropologiczna lecz pełnią one rolę służebną w ramach popularyzatorskiego uzasadnienia przekonania o potrzebie modyfikacji kondycji ludzkiej przy użyciu nauki i technologii. Ruch transhumanistyczny, wspierany jest w celach instrumentalnych przez korporacje technologiczne ponieważ promuje wartości ważne dla potencjalnych

---

<sup>981</sup> U. Beck., *Spoleczeństwo ryzyka. W drodze do innej nowoczesności*, tłum. S. Cieśla, Scholar, Warszawa 2002

<sup>982</sup> Przykładem wpływu kapitalistycznej optyki może być stosunek do melancholii i depresji, który w ogromnym stopniu formowany jest przez wymóg produktywności, będący głównym napędem kapitalizmu. „Zdrowy” czy „normalny” człowiek, to ten, który wykonuje swoją pracę, bez względu na wszystko. Gdy więc przychodzi nam się zmierzyć z czymś, co utrudnia nam wykonywanie tych obowiązków, jak doświadczenie straty, poczucie bezsilności czy smutku, zostajemy zaklasyfikowani jako „nieudolni” czy „leniwi”. Aby tego uniknąć, zaczynamy tłumić tego typu doświadczenia i je wypierać. Dodajmy do tego zawężający się wachlarz akceptowalnych społecznie sposobów radzenia sobie z tymi emocjami. Dlatego rozwój technologii ma sprzyjać modyfikacjom ciała i tworzeniu form hybrydowych między ciałem a maszyną.

konsumentów - młodość, hedonizm, aktualizację i samodoskonalenie, wieczną obecność i paradygmat „bycia widzianym”.

„Przemysłowi kulturowemu” transhumanizmu warto się przyglądać w perspektywie teorii Maxa Horkheimera i Theodora Adorno będącej jednym punktów odniesienia nurtu badawczego określanego mianem studiów kulturowych (*cultural studies*). W ujęciu badaczy, przemysł kulturowy, stanowiący dotychczas względnie autonomiczny obszar, został zorganizowany zgodnie z logiką przemysłową. W przemyśle kulturowym produkcja odbywała się w ramach fordystycznego, pracochłonnego modelu produkcji tożsamości. W porządku globalnego przemysłu kulturowego produkcja i konsumpcja są procesami nastawionymi na konstruowanie różnicy - kultura została podporządkowana zasadzie użyteczności i logice towarowej, stając się przestrzenią osiągania pragmatycznych celów. Wartość marki zasadza się na dystynkcji odróżniającej ją od innych marek. Wartość użytkowa i forma towarowa są właściwością produktu, a wartość znakowa i marka stają się właściwościami doświadczenia opartego na komunikacji między konsumentem a marką<sup>983</sup>. Obszar wolności, podporządkowany zasadom racjonalności instrumentalnej, stał się częścią procesu monopolistycznej koncentracji kapitału i narzędziem kontroli. Przedstawiciele teorii krytycznej wskazują, że już procesy zachodzące w Oświeceniu kryły w sobie wewnętrznie sprzeczną logikę, w wyniku której kluczowe dla niego wartości przekształcały się w swoje przeciwieństwa. Wyzwalanie społecznej natury człowieka osunęło go ponownie w mroki mitu, gdzie jakość zastąpiona została przez ilość, wolność przez konieczność, a obietnica wyzwolenia i autonomii zmieniła się w nowe zniewolenie. Kultura jest wszechobecna, wykracza poza nadbudowę, przenika do bazy i przejmuje nad nią kontrolę - przedmioty kultury obecne są jako informacje, procesy komunikacji, spektakle medialne i rozrywkowe. Teoretycy szkoły frankfurckiej już pół wieku temu wskazywali, że wielonarodowe korporacje zaczynają dominować nad światową produkcją ostrzegając, że w globalnym kapitalizmie, cechującym się homogenizacją kulturową, wszystko stanie się towarem i przedmiotem handlu - również ludzkie ciało<sup>984</sup>. Autorzy podkreślali, że w epoce kapitalistycznej

---

<sup>983</sup> C. Lury., *Prosthetic Culture: Photography, Memory and Identity*, Taylor & Francis e-Library, 2004, <http://cachescan.bcub.ro/10-03-2017P/559054.pdf>, [dostęp: 10.10.2021]

<sup>984</sup> W raporcie z 1973 roku południowoamerykański ekonomista Horacio Godoy oszacował łączne obroty 140 północnoamerykańskich »wielonarodowców« na 380 miliardów dolarów co stanowiło większy dochód od uzyskiwanego przez jakikolwiek kraj poza Stanami Zjednoczonymi i Związkiem Radzieckim. A. Toffler, *Ekospazm*, tłum. E. Szymańska, Czytelnik, Warszawa 1977, s. 34. Współczesny wpływ korporacji na obraz świata jest wynikiem globalnego kapitalizmu i PKB uzyskiwane przez pojedyncze międzynarodowe korporacje z grupy GAFAM znacznie przewyższa dochód państw narodowych. Za



panowanie odbywa się za pomocą przemysłu kulturowego i krzewienie niesionych przez niego idei, budując w masach fałszywą świadomość, dzięki której te bezwiednie cementują ekonomiczno-polityczne status quo przyczyniając się tym samym do legitymizacji kapitalizmu. Ubocznym skutkiem kapitalizacji i komercjalizacji kultury jest powstawanie tzw. fałszywych potrzeb<sup>985</sup>. Hegemonia umysłu instrumentalnego prowadzi do degradacji kultury, która przestaje być obszarem krytyki i przekroczenia, a staje się służącym „uwiecznieniu władzy kapitału” przemysłem kulturalnym. Autorzy „Dialektyki oświecenia” piszą, że w społeczeństwie masowym kultura ulega transpozycji w rozrywkę utrwalającą postawy bierności konformizmu pozbawiając z czasem zdolności krytycznego myślenia<sup>986</sup>. Adorno i Horkheimer przewidzieli reżim, który poprzez uwodzenie swoimi wytworami dąży do sterowania zachowaniami konsumenta przez kreowanie i zaspokajanie trywialnych potrzeb. Im większa powtarzalność, typowość owych potrzeb, tym łatwiejsza kwantyfikacja i kontrola. Przemysł kulturalny „traktuje jednostki ludzkie jako powtarzalne i zastępowalne elementy abstrakcyjnego systemu”<sup>987</sup>, redukując człowieka do elementu maszyny rządzonego jej rytmem. Ludzkie myśli zostały uproszczone, pragnienia perwersyjne, wolność oraz tożsamość zagrożona panującymi manipulacjami władzy”. W kapitalizmie kognitywnym gospodarka staje się coraz bardziej kulturowa - utowarowieniu ulegają nie same rzeczy lecz ich reprezentacje, dobra stają się niematerialne, praca staje się afektywna, własność zmienia się we własność intelektualną, a media stają się rzeczami. Podkreślić należy, że zdaniem badaczy kultura stanowi jedyne miejsce możliwej krytyki wolne od zasady homogenizacji i normalizacji właściwych dla gospodarki.

Michael Hardt i Antonio Negrie, określając nowy porządek światowy mianem imperium, sięgają m.in. po pojęcie biowładzy Michaela Foucaulta oraz marksistowską krytykę kapitalizmu. Pod pojęciem „imperium” autorzy rozumieją nową formę globalnej

---

Huntingtonem wprowadzić można rozróżnienie na globalizację techniczną, określaną jako „modernizacja” (składają na nią: industrializacja, urbanizacja, zwiększający się poziom wykształcenia, zamożności i mobilizacji społecznej) oraz globalizacją kulturową, nazywaną „westernizacją” oznaczającą przyjmowanie wartości związanych z cywilizacją Zachodu, utożsamianie się z nimi. (Huntington, 2008, 97).

<sup>985</sup> Różnica między potrzebami prawdziwymi i fałszywymi przebiega właściwie w dwóch płaszczyznach. Po pierwsze, te ostatnie w przeciwieństwie do potrzeb prawdziwych nigdy nie mogą zostać zaspokojone. Po drugie, potrzeby prawdziwe wynikają wprost z natury człowieka, fałszywe potrzeby zaś są z nią sprzeczne. Należy zaznaczyć, że istnieje związek między tymi płaszczyznami, gdyż niemożność zaspokojenia potrzeb fałszywych wynika właśnie z faktu ich nienaturalności, nieadekwatności względem społecznej natury człowieka. Zob: H. Marcuse., *One Dimensional Man: studies in the ideology of advanced industrial society*, London: Abacus, 1972, s.5.

<sup>986</sup> M.Horkheimer, T. Adorno., *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, tłum. M. Łukasiewicz, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010, s. 137.

<sup>987</sup> L. Kołakowski., *Główne nurty marksizmu*, Londyn 1988, s. 1087.

władzy, którą sprawują przekraczające granice państw korporacje ponadnarodowe. To one tworzą podstawową strukturę łącznikową świata biopolitycznego<sup>988</sup>. W imperium potęgę globalnych korporacji wspierają niematerialne formy kapitalistycznej produkcji polegającej nie tylko na wytwarzaniu towarów, lecz wytwarzaniu symboli, idei i atrakcyjnych narracji. Autorzy „Imperium” nadają też nowe znaczenie foucaultowskiemu podziałowi na biowładzę i biopolitykę. Biowładza przyjęła zdecentralizowaną formę i jest sprawowana przez najsilniejszych aktorów globalnej sceny ekonomiczno-politycznej. Kapitał zawsze był organizowany w perspektywie globalnej, ale dopiero w drugiej połowie XX wieku wielonarodowe i ponadnarodowe korporacje przemysłowe i finansowe rzeczywiście zaczęły strukturalizować terytoria globalne biopolitycznie. Czas Imperium to epoka, w której nie istnieją żadne zewnętrzne siły niezależne od kapitału i mechanizmów władzy<sup>989</sup>. Wielkie potęgi przemysłowe i finansowe wytwarzają nie tylko towary, lecz także podmiotowości. Wytwarzają podmiotowości działające w kontekście biopolitycznym: wytwarzają potrzeby, stosunki społeczne, ciała i umysły.

Zmiana społeczna związana z ekspansją kapitalizmu doprowadziła do zniesienia większości barier dzielących różne społeczeństwa: „(...) nowe globalne układy technokapitalizmu opierają się na związkach kapitału z technologią, wytwarzając nowe formy kultury, społeczeństwa oraz życia codziennego”<sup>990</sup>. Działalność koncernów o globalnym zasięgu określa współczesny styl życia miliardów odbiorców korzystających z tych samych urządzeń, oglądających takie same filmy i słuchających tej samej muzyki, zaś wymienione elementy pochodzą od wąskiego grona producentów współczesnej kultury. Wyszukiwarki sieciowe, system rekomendacji wyposażone w technologii sztucznej inteligencji, Platformy takie jak Facebook, Instagram, Tik Tok, YouTube – znajdują się w centrum globalnej ekonomii, kultury, życia społecznego i mają coraz większy wpływ na politykę stanowiąc rodzaj „oprogramowania kulturowego”.

## 1.2. Globalny sklep potrzeb cyborgicznych

Z uwagi na potężne naukowo - ekonomiczne zaplecze, w postaci instytucji badawczych i firm wdrażających innowacje mające na celu wzmacnianie ciała (*human*

---

<sup>988</sup> M. Hardt, A. Negri., *Imperium*, tłum. S. Ślusarski, A. Kołbaniuk, W.A.B., Warszawa, 2005, s.46-47

<sup>989</sup> <https://machinamysli.wordpress.com/2015/10/17/imperium-2-biowladza- contra-biopolityka/> [dostęp: 30.07.2020]

<sup>990</sup> D. Kellner., *The Frankfurt School*, [w:] T. Edwards (red.), *Cultural Theory: Classical and Contemporary Positions*, SAGE, London 2007, s. 41.

*enhancement*)<sup>991</sup> coraz częściej podkreśla się społeczno-polityczno-ekonomiczny charakter transhumanizmu. Jak głosi główna deklaracja ruchu: „Transhumaniści chcą wziąć ewolucję w swoje ręce i przekroczyć jej granice zgodnie z zasadami ekstropii tj. ciągły postęp (*Perpetual Progress*), samo-transformacja (*Self-Transformation*), samokierowanie (*Self-Direction*) i zasadą proaktywności (*Proactionary Principle*). Nie porzucając perspektywy antropologicznej warto więc skierować namysł również w stronę ekonomii politycznej i zauważyć, że transhumanizm jest produktem społeczeństwa, w którym potentaci finansowi, banki, koncerny międzynarodowe i grupy kapitałowe (Google, Facebook, Microsoft, IBM, Amazon) cieszą się nieograniczoną dominacją zajmując się tworzeniem „ekonomii obietnic”. Obietnica przekroczenia niedostatków ludzkiej natury i biologicznych ograniczeń jest dziś źródłem wielu biznesowych inicjatyw. Narracje transhumanizmu napędzają marzenia o świecie pozbawionym błędów, którego podstawową właściwością będzie radykalna innowacyjność (*disruptive innovation*), wydajność, dokładność i przewidywalność. Powiązane z wiodącymi korporacjami technologicznymi firmy (*21st Century Medicine, 23andMe, Alcor Life Extension Foundation, Cryonics Institute, Foresight Institute, Fundacja SENS, Humanity+, Immortality Institute Immortalist Society KrioRus Life Extension Foundation Methuselah Foundation Singularity University SNPedia Suspended Animation, Inc.*) obiecują konsumentom realizację marzeń o lepszym życiu w nieodległej przyszłości. Zwolennikami transhumanizmu są dziś nie tylko naukowcy (np. Vernor Vinge, Hans Moravec, Julian Savulescu, Jamesa Hughes, Eric Drexler), wynalazcy (np. Ray Kurzweil, Ben Goertzel) czy politycy (Zoltan Istvan - kandydat na prezydenta USA w wyborach z 2016 roku) lecz myślą transhumanistyczną, postulującą naukowo-techniczną transgresję ludzkich ograniczeń, inspirują się twórcy korporacji inwestujących na rynku somatycznych rozszerzeń (np. Elon Musk, Peter Thiel, Dmitri Ickov, Craig Venter). Pokusa wiecznego istnienia jest impulsem do komercyjnych poszukiwań „klucza do zdrowia i wieczności”. Narodziny „nieśmiertelności z ducha ekonomii” umacniają amerykański rynek firm bazujących na filozofii transhumanistycznej. Główny ideolog transhumanizmu, Max More, jest prezesem i CEO w *Alcor Life Extension Foundation* – organizacji świadczącej usługi krioprezerwacji. Szereg orędowników ruchu

---

<sup>991</sup> Firmy coraz częściej oferują produkty mające na celu opóźnienie procesów starzenia, udoskonalenie intelektualnych, fizycznych i psychicznych możliwości człowieka oraz wyposażenie go w sztuczną inteligencję za pomocą interfejsów neuronalnych takich jak *SynchronMed, Kernel, Neuralink*. Zob: <https://neuralink.com>, [dostęp: 20.1.2022]; <https://www.kernel.com>, [dostęp: 20.1.2022]

należy do inwestorów firm które oferują: narzędzia i procedury wspierające biohacking (*Odin*<sup>992</sup>, *Dangerous Things*<sup>993</sup>), teleobecność i robotyczne ucieleśnienie (*Telexistence Inc.*<sup>994</sup>),



Il. 33. Przykładowe produkty do estetycznej i funkcjonalnej modyfikacji ciała (xLED Implantable Field Detector) oferowany przez firmę Dangerous Things

cyberimmortalizm (nieśmiertelność cyfrową) polegający na kreacji wirtualnych, pośmiertnych awatarów (*Eterni.me*<sup>995</sup>, *Ether9*<sup>996</sup>, *LifeNaut*<sup>997</sup>), tworzenie klonów cyfrowych (*Staramba*<sup>998</sup>) i sobowtórów w postaci androidów (*Terasem Foundation*) a także przygotowanie się do nieśmiertelności biologicznej przez suplementację (*Metusaleh Foundation*, *Project Calico*). Moc prywatnego kapitału stojącego za projektem transhumanistycznym potwierdza również koncepcję Thomasa Khuna kładącego nacisk na pozanaukowe aspekty kształtowania się teorii naukowych i fakt, że w gmachu nauki oprócz głównych sal znajduje się również zaplecze, którego znaczenia do tej pory nie doceniano. Jak jednak podkreśla Paul Feyerabend, na przyjmowanie się i utrwalanie określonych poglądów wielki wpływ mają polityka, propaganda, umyślne stosowanie przez naukowców „chwytów psychologicznych” oraz ich etyczne i społeczne konsekwencje<sup>999</sup>. Bez tych zasobów transhumanizm nie mógłby sprawnie mobilizować

<sup>992</sup> Firma Odin <http://www.the-odin.com/genetic-engineering-home-lab-kit/> [dostęp 10.10.2021]

<sup>993</sup> Firma Dangerous Things <https://dangerousthings.com> [dostęp 10.10.2021]

<sup>994</sup> Firma Telexistence Inc. <https://tx-inc.com> [dostęp 10.10.2021]

<sup>995</sup> Firma Eterni.me <http://eterni.me> [dostęp 10.10.2021]

<sup>996</sup> Firma Eter9 <https://www.eter9.com> [dostęp 10.10.2021]

<sup>997</sup> Projekt LifeNaut <https://www.lifenaut.com> [dostęp 10.10.2021]

<sup>998</sup> Firma Staramba, <https://www.staramba.com> [dostęp 10.10.2021]

<sup>999</sup> P. Feyerabend., *Przeciw metodzie*, tłum. S. Wiertlewski, Wydawnictwo Siedmioróg, Wrocław, 2001, s. 130.

świata i oferować mu swoich idei<sup>1000</sup>. Jedną z podstawowych metod ekspansji warunków laboratoryjnych jest bowiem przekształcanie rozległych obszarów rzeczywistości na podobieństwo laboratoriów i konstruowanie w ten sposób sieci, w których mogą funkcjonować technologie<sup>1001</sup>. Choć jako ruch społeczno-kulturowy, transhumaniści różnią się światopoglądowo pod wieloma względami, jego zwolennicy zgodnie podkreślają potrzebę wykorzystywania zdobyczy nowoczesnej nauki do radykalnego przedłużenia życia, eliminacji chorób, wzrostu ludzkiej wydajności intelektualnej, fizycznej oraz emocjonalnej i usprawnienia pamięci dzięki konwergencji NBIC i sztucznej inteligencji<sup>1002</sup>. Mimo, że planowane innowacje somatyczne dla wielu mają status futurologii to gros technologii, które w opinii społecznej należy do gatunku *science-fiction*, jest przedmiotem codziennych badań, eksperymentów i wdrożeń w laboratoriach i instytutach naukowych. Badaniom naukowym i komercyjnym projektom towarzyszy też ogromny projekt marketingowo-kulturowy w ramach, którego opracowywane są specjalne bloki informacyjne dla stacji telewizyjnych, rozgłośni radiowych i stron internetowych, organizowane są krajowe i międzynarodowe konferencje, kongresy. Finansowany jest również przemysł rozrywkowy - zaplecze produkujące filmy, gry komputerowe a także wielkie festiwale artystyczne i promujące „nowego człowieka” wystawy sztuki. W projektach tych człowiek sytuowany jest poza dziedzictwem biologicznym i symbolicznym. To rozproszenie tradycji umożliwia dyscyplinowanie, ulepszanie a także modyfikowanie, projektowanie i programowanie przyszłych transformacji biologicznego ciała.

Pragnienie przekroczenia niedostatków ludzkiej natury i biologicznych ograniczeń ludzkiej cielesności jest źródłem wielu realizowanych obecnie komercyjnych

---

<sup>1000</sup> Nauka w takiej optyce jest, jak sędzę, narzędziem polityczno-kulturowego zarządzania masami ludzkimi i elementem racjonalizującym m.in. nierówności społeczne. Dziś sukces naukowy to wypadkowa kapitału, dostępu do personelu, laboratoriów urządzeń inskrypcyjnych, wyposażenia i sprawnej komunikacji z rynkiem. Bezinteresowne środowiska dążące do powiększania obiektywnej wiedzy o świecie okazują się często zbyt słabe by wygrać walkę z wpływowymi grupami interesu jak korporacje przeznaczające znaczne nakłady finansowe na rozwój wybranych dziedzin nauki mających przynieść konkretny zysk komercyjny.

<sup>1001</sup> Naukowcy nie poznają niezależnego od ich zabiegów świata lecz aktywnie go modyfikują i aby stworzyć przestrzeń dla swoich osiągnięć upodabniają go do laboratorium bowiem ich skuteczność utrzymywana jest dzięki rozprzestrzenianiu technonaukowych sieci. Bruno Latour dowiódł, że technologie działają poza laboratorium, jeśli pewne fragmenty świata przekształci się na podobieństwo laboratorium a funkcjonowanie większości technologii uzależnione jest od niezwykle kosztownego procesu laboratoryjacji świata, zwanego procesem ekspansji laboratoriów. Ł. Afeltowicz., *Laboratoria w działaniu. Innowacja technologiczna w świetle antropologii nauki*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2011

<sup>1002</sup> N. Bostrom., *A History of Transhumanist Thought*, Journal of Evolution and Technology, t. 14, 21 (2005) Najnowszą wersję manifestu można znaleźć pod adresem: <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/> [data dostępu: 15.8. 2021]

projektów mających na celu doskonalenie awatarów i istot wirtualnych, sprzężenie człowieka z sztuczną inteligencją aż po projekty rodem z science fiction tj. emulowanie mózgu i transfer świadomości do komputera (*minduploading*) w projekcie „Avatar 2045”. Implementowanym już rozwiązaniem jest również połączenie biologicznego mózgu z siecią. Proces taki wymaga narzędzi pozwalających rozszerzać biologiczny mózg, aby dana osoba mogła zarówno korzystać z mocy naturalnych neuronów, jak i z przetwarzania zero-jedynkowego. Mógłby to być pewien cyfrowy system znajdujący się w korze nowej (*neocortex*), który miałby dostęp do sieci internetowej. Transhumanistyczne „rozszerzenia”, zwiększające ludzkie możliwości, zakładają nie tylko absorpcję technosfery do ludzkiego ciała lecz również interfejsy mózg-maszyna (*Brain Computer Interface*) i interfejsy mózg-mózg (*Brain –Brain Interface*) umożliwiające funkcjonowanie kolektywnej świadomości (*BrainNet*). Firma *Neuralink* pracuje nad elektrodami wszczepianymi bezpośrednio do mózgu co pozwoli ludziom odbierać sygnały z komputera i wysyłać je zwrótnie do urządzenia. Projekt Elona Muska ma postawić homo sapiens o szczebel wyżej na drabinie inteligencji i umożliwić konkurowanie z dynamicznie rozwijającą się sztuczną inteligencją. *Neuralink* poprawi wydajność intelektualną człowieka i umożliwi mu na intuicyjne zarządzanie maszynami, które znajdują się w jego otoczeniu. Nadludzie będą dysponować potężnymi, rozbudowanymi chmurami obliczeniowymi, będącymi siecią tysięcy komputerów rozmieszczonych w serwerowniach na całym świecie. Biokompatybilny i bezprzewodowy interfejs mózg-maszyna dzięki któremu ludzie zaczną się komunikować z komputerami oraz wzajemnie tylko przy pomocy myśli pojawić się ma w powszechnym użyciu za cztery lata. Nad technologią połączenia ludzkiego mózgu z komputerem pracują również badacze na Uniwersytecie Kalifornijskim, Uniwersytecie Duke a także firma Facebook w ramach jednostki *Building 8*, stworzonej przez społecznościowego giganta. Firma pracuje nad specjalnym interfejsem, łączącym mózg człowieka z komputerem, który pozwoli ludziom bezpośrednio komunikować się z maszynami<sup>1003</sup>. Ray Kurzweil jest przekonany, że „bazując na oprogramowaniu, ludzie będą znacznie wykraczać poza dzisiejsze surowe ograniczenia. Będziemy żyć w sieci, tworząc projekcje ciała, gdy tylko będziemy potrzebować, w tym także ciała wirtualnych w najróżniejszych królestwach rzeczywistości wirtualnej, ciała holograficznych, ciała tworzonych w oparciu

---

<sup>1003</sup> D. Muoio., *Nowa firma Elona Muska chce połączyć ludzki mózg z komputerem*, BusinessInsider.com, 2017, <http://businessinsider.com/pl/technologie/neuralink-elona-muska-polaczy-mozg-z-komputerem/nevllrr>



o foglety, a także ciał fizycznych, obejmujących roje nanorobotów i innych form nanotechnologii”<sup>1004</sup>. Przelew umysłu z cielesnego nośnika na inny nośnik umożliwi tworzenie „kopii zapasowych” człowieka. To również oferta reinkarnacji i używania wielu ciał. Choć większość naukowców neguje prawdopodobieństwo stworzenia minduploadingu, nie zniechęca to entuzjastów „krzemowego życia”<sup>1005</sup>. Antropologiczne konsekwencje wypływające z amerykańskich i rosyjskich projektów transhumanistycznych, choć pozostają wciąż w sferze *science fiction* budzą niezmierną ciekawość. Ulepszenia postulowane przez transhumanizm prezentowane są jako wyznacznik społecznego statusu.

Podając refleksję nad współczesnym postrzeganiem człowieczeństwa Antoni Kępiński pisał: „Coraz słabiej widzi się w nim cechy ludzkie, a coraz wyraźniej atrybuty związane ze sprawnym funkcjonowaniem maszyny techniczno-społecznej. Jego wartość określa się efektywnością w procesie produkcji, używa się w stosunku do niego tych samych wyrażen, co w stosunku do części maszyny wysunąć, przesunąć, ustawić, postawić, zlikwidować”<sup>1006</sup>. Nie mam wątpliwości, że w konsumpcyjnej, nasyconej mediami kapitalistycznej gospodarce siły rynkowe i imperatyw komercyjny są architektem przyszłego człowieka i post-ludzkiego artefaktu<sup>1007</sup>. Transhumaniści to konkwistadorzy ciała, kreatorzy zmian, projektanci alternatywnych ucieleśnień odpowiadający na marzenia człowieka w czasach elektronicznych multimedialnych.

---

<sup>1004</sup> R. Kurzweil., *Nadchodzi osobliwość: kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, tłum. A. Nowosielska, E. M. Chodkowska, Kurhaus Publishing, Warszawa 2013, s.319.

<sup>1005</sup> K. Adamski., *Transhumanizm. Między utopią, biotechnologią a gnozą*, „Roczniki Teologii Moralnej” t. 4, 2012, s. 59.

<sup>1006</sup> A. Kępiński., *Rytm życia*, Sagittarius, Warszawa 1992. Podobne spostrzeżenia ma Olga Tokarczuk, która zauważa: „Uczono nas tutaj, że świat da się opisać, a nawet wyjaśnić za pomocą prostych odpowiedzi na inteligentne pytania. Że w swej istocie jest bezwładny i martwy, że rządzą nim dość proste prawa, które należy wyjaśnić i podać – najlepiej wykorzystując diagram. Domagano się od nas eksperymentów. Formułowania hipotez. Weryfikowania. Wprowadzano nas w tajemnice statystyki, wierząc, że za jej pomocą można doskonale opisać wszelkie prawidłowości świata – że 90 procent jest bardziej znaczące niż pięć”. O. Tokarczuk, *Bieguni*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2007, s. 7.

<sup>1007</sup> Przykładem może być komercjalizacja przez Gunthera von Hagensa spreparowanych ludzkich ciał. Obliczone na silne wrażenie, determinujące popularność wystaw, ludzkie zwłoki ujawniają obraz współczesnej kultury, w której nauka, sztuka i biznes wzajemnie się przenikają. Technice plastynacji i ekspozycjom *Body Words* towarzyszą równoległe narracje o nielegalnym pozyskiwaniu i handlu ludzkimi szczątkami, zaspokajaniu ciekawości profanacją ciał w centrach handlowych i ekspozycjach w charakterze naukowo-poznawczym preparatów anatomicznych dostępnych szerokiej publiczności jako materiał dydaktyczny. Z niemieckim patomorfologiem konkuruje doktor Roy Glaver, emerytowany wykładowca Uniwersytetu w Michigan. Jego wystawa *Bodies, the Exhibition*, trafiła w 2009 r. do warszawskiego centrum wystawienniczego „Blue City”. Organizatorem wystawy *The Human Body Exhibition* w krakowskim klubie Fabryka był komercyjny właściciel plastynatów *GForce Exhibition* i czeska Grupa JVS zajmująca się „zarządzaniem wydarzeniami i komunikacją marketingową”. Według firm prezentacja „eksponatów” - pojedynczych organów i całych organizmów ludzkich, ma charakter misyjny i powinna zachwycać widzów funkcjonowaniem ludzkiego ciała. A. Sabor., *Barbarzyństwo*, „Polityka”, 01.04.2013, <https://www.tygodnikpowszechny.pl/barbarzynstwo-19008>

Zapatrzone w monitory komputerów, sięgający po elektroniczne formy kontaktu Homo sapiens już dziś „przyrasta” do różnego rodzaju urządzeń, które, przenikając do jego codzienności w coraz większym stopniu, tworzą sieć elektronicznych połączeń, zastępując bezpośrednie kontakty i kreując obraz medialnej rzeczywistości. Odwracając się od rzeczywistości, przenosząc przy tym do wytworzonej elektronicznie sfery wirtualnej swoje działania, potrzeby i emocje. Zapominanie o realności na rzecz tego, co wykreowane elektronicznie, ujawnia wymiar zjawiska wirtualności jako „wirtualnego realis” – sfery alternatywnej dla ludzkiego przeżywania. Niezależnie czy *marzącym o zrzuconiu balastu ciała, uciekającym w doskonałą „cyfrowość”* polecimy medytacje nad sensem ograniczeń czy refleksje nad nudą nieśmiertelności ich exodus jest faktem.

Rewolucja transhumanistyczna już się rozpoczęła. Projekty te to przestrzeń wielkiego eksperymentu kulturowego, w którym nauka przeprowadza operacje na normach społecznych zachęcając do przekraczania granic, radykalnych praktyk i przemian stosunków międzyludzkich. Realizowane obecnie pierwsze formy transferu umysłu polegają na stworzeniu wirtualnego quazi-awataru. Proces jego kreacji polega na zbieraniu pozostawionych przez daną osobę „cyfrowych śladów” w cyberprzestrzeni, które zostały zapisane i poddane analizie. Dane pozyskiwane są również z kamery internetowej, mikrofonu wbudowanego w laptopa czy smartfon, a w przyszłości np. z śledzących nanobotów. Na podstawie zebranych informacji programy sztucznej inteligencji wiernie odwzorowują zachowania i decyzje danej osoby. Taki quazi-awatar to przetworzony ślad naszych cyberzachowań. Przykładem takiego projektu jest wspomniany już humanoidalny robot BINA48 będący awatarem Biny Aspen. Na podstawie długotrwałych wywiadów z ludzkim pierwowzorem androida i jej opisów przez inne osoby, stworzono odpowiednie reguły jej zachowania, które można było zaprogramować w system sztucznej inteligencji. Android komunikuje się podobnie jak jej biologiczna odpowiedniczka oraz symuluje podobne dla Biny emocje<sup>1008</sup>.

Mityzacja technologii, wpływająca na wyobrażenia społeczne dotyczące sztucznej inteligencji, polega na przypisywaniu jej zdolności, których nie posiada, albo symbolicznym lokowaniu jej w kontekstach, w których nie funkcjonuje w rzeczywistości. Idea zawarta w micie decyduje o jego trwałości a jej integrująca rola sprawia, że znane od stuleci opowieści o stworzeniu sztucznego umysłu i syntetycznego człowieka podobnie jak wizje wiecznego zdrowia i ziemskiej nieśmiertelności nie przestały być

---

<sup>1008</sup> A. Gunia., *Osobliwość technologiczna*, „Filozofuj!”, 18(6),10, 2017



aktualne. Indywidualne wyobrażenia mogą być przejawami myślenia mitycznego, jednak status mitu uzyskują jedynie przez akceptację społeczną - grupy plemiennej, klasy czy warstwy społecznej, narodu, partii politycznej, stowarzyszenia religijnego czy sekty. Mit postępu to mit założycielski internetu jako przestrzeni wolności, anonimowości, inteligencji kolektywnej i przestrzeni emancypacji. W mitycznej narracji internet stał się „ziemią obiecaną” - przestrzenią równości, nieskrępowanej wolności, ekspresji ludzkiej kreatywności, prawdziwych więzi społecznych, niezbędną i pożądaną. Mityczny status internetu opiera się na idei braku konkretnego autora i właściciela treści - cyberprzestrzeń traktowano jako wspólne dzieło wyznaczające początek ery cyfrowej. Mit postępu zakłada stopniowe doskonalenie systemu społecznego i „dobroczyńnych” technologii. Internet stał się narzędziem osobistej i społecznej transformacji, daleko mu jednak do bycia przestrzenią utopii. Era informacyjna miała wzmocnić jednostki, dając im dostęp do niedostępnych wcześniej informacji oraz narzędzi pozwalających budować egalitarne społeczności, jednak świat wirtualny odzwierciedla społeczne struktury dominacji. Optymizm technologiczny zyskał ważne miejsce w systemie wartości, przesłaniając zmianę relacji władzy, wskutek czego utrata prywatności i bezpieczeństwa w sieci zaczęła umykać uwadze użytkowników. Wysoki status algorytmów sztucznej inteligencji jest konsekwencją mityzacji postępu i rozwoju, która przyspieszyła wraz z narodzinami i upowszechnieniem internetu. Każda z metafor odzwierciedla swoją epokę i jej największe osiągnięcia.

Istotny wydaje mi się fakt, że człowiek żyje zgodnie z metaforami, które wyznaczają jego myślenie, są paradygmatami lub przynajmniej częściami paradygmatów danej epoki. Konstruując inteligentną maszynę, człowiek tworzył jednocześnie obraz samego siebie, a relacja między człowiekiem i jego wytwór zyskiwała szczególne znaczenie, ponieważ wpływała na wyobrażenia człowieka o pracy, relacjach z innymi, sposoby myślenia o procesach społecznych, stając się podstawą nowej filozofii, wartości estetycznych, rytuałów i form kultury. We współczesnych naukach komputerowych powszechnie używa się języka antropomorfizującego maszynę i silnie oddziałujących na wyobraźnię metafor. Badacze i popularyzatorzy posługują się analogią oprogramowania komputerowego i umysłu oraz sprzętu komputerowego i ludzkiego ciała. Transhumanisci, jako nadawcy mitów, odnoszą się instrumentalnie i wybiórczo do nauki odwołując się do statystyk czy przeprowadzonych badań kiedy potwierdzają one pewne ich tezy i założenia. Mity transhumanizmu odnoszą się do emocji i pragnień i choć mogą

wywoływać nieraz skrajne odczucia należy pamiętać, że są nośnikami postaw i wartości, w które wierzy lub może uwierzyć część społeczeństwa.

Doświadczamy dziś przesunięcia w polu władzy a korporacyjni „władcy liczb” (*digerati*) promują pozaludzkie formy tworzenia samowiedzy - autoeksploracja jest coraz częściej cedowana na sztuczne systemy i algorytmy. Przebudowują one rzeczywistość wedle mierzalnych kryteriów logiki ilościowej i wypierają ze świata jakości nie dające się zliczyć i wcielić we wzór. „Techniczni specjaliści” rugują niepoliczalne jakości i wartości ze świata wprowadzając w rzeczywistość cyfrową jedynie to co jest przekładalne na kod binarny. Nowa technologia informacyjna udostępnia nam systemy symboliczne, w których ostatecznie wszystkie kultury, a także wszystkie naturalne krajobrazy i gatunki, wszystko, co dostrzeżliśmy lub możemy dostrzec, zostanie zidentyfikowane, zarejestrowane, sklasyfikowane, porównane spreparowane i zinterpretowane. O potężnym wpływie algorytmów na życie społeczne i kulturę przekonany jest Tarleton Gillespie. Wskazując na praktyki społeczne związane z użytkowaniem technologii, twierdzi że stały się one stabilizatorami zaufania, symbolicznych zapewnień dokładności i rzetelności<sup>1009</sup> Dokonują za nas wyborów, kształtują smak i preferencje. Kwantyfikacja rzeczywistości, imperatyw policzalności „algorytmicznego życia”<sup>1010</sup> i krystalizowanie się „ideologii algorytmicznej”<sup>1011</sup> prowadzi do narodzin „algorytmicznej tożsamości”<sup>1012</sup>. Ludzki intelekt ustępuje pola programom, stając się wykonawcą instrukcji implementującym procesy wykraczające poza możliwości własnego rozumienia. „Po latach postrzegania sieci WWW jako siły, której wypadkowa jest dobra dla ogółu, ten technologiczny optymizm został przyćmiony przez obawy, że sieć być może niszczy nasze społeczeństwo”<sup>1013</sup>. Systemy oparte na sztucznej inteligencji święcą dziś biznesowe triumfy, i choć niewielu jej użytkowników rozumie mechanizmy uczenia maszynowego, podejmowanie inteligentnych decyzji cedowane jest na „sztucznych decydentów”, które kreują rzeczywistość zgodnie z wartościami ich stwórcy lub/i dysponenta. Na jego rzecz projektanci i wykonawcy

---

<sup>1009</sup> T. Gillespie., *The Relevance of Algorithms*, [w:] P. Gillespie, J. Boczkowski, K. Foot (eds.). *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society*. Cambridge MA: MIT Press, 2014, s. 179.

<sup>1010</sup> L. Amoore., V. Piotukh. (eds). *Algorithmic Life: Calculative Devices in the Age of Big Data*, London: Routledge, 2016

<sup>1011</sup> A. Mager., *Algorithmic Ideology: How Capitalist Society Shapes Search Engines*. „Information, Communication & Society”, vol. 15 (5), 2012, s. 769–787.

<sup>1012</sup> J. Cheney-Lippold., *A New Algorithmic Identity: Soft Biopolitics and the Modulation of Control*, „Theory, Culture & Society”, vol. 28 (6), 2011, s. 164–181.

<sup>1013</sup> T. Berners-Lee [w:] *Turning Points 2019: The New York Times Company*, „Gazeta Wyborcza” 15.1. 2019

algorytmu, przemycają poza zasięgiem powszechnego rozumienia, szereg uprzedzeń i dyskryminujących czynników aplikowanych niedostrzegalnie w szereg instytucji (edukacyjnych, finansowych, w służbie zdrowia, policji), platform (media społecznościowe) czy procesów (kampania wyborcza). Istotne dla obywateli stechnologizowanych pseudodemokracji decyzje podejmowane są często na poziomie ponadnarodowym bez demokratycznej legitymizacji.

Rzeczywistość, zawieszona w metaforze transhumanistycznej rewolucji, nabiera cech rewolucji permanentnej i atmosfery „technologicznego karnawału bez końca”. Wspólnym mianownikiem świąt o karnawałowym charakterze zawsze było odwracanie porządku z jego hierarchią, symboliczne zniszczenie władzy i oficjalnej kultury. Dotychczasowy porządek świata odwracany jest obecnie na poziomie głębinowym - to co do tej pory było na górze hierarchii (ucieleśniony ludzki intelekt) ulega symbolicznej degradacji, zaś pełniąc dotąd służebną rolę technika i technologia, to co dotychczas na „dole”, jest uczłowieczana, staje się przedmiotem celebry, prestiżu, zyskując władzę „strącania” z piedestału tego co niepoliczalne a kardynalne dla jakości ludzkiego życia. W czasach „maszynowego myślenia” ilościowe metody logiki matematycznej pojawiają się w coraz szerszych obszarach życia społecznego a w pozbawionej zaufania do człowieka kulturze ochoczo cedujemy autorytet na algorytmy<sup>1014</sup>. Brak powszechnej „edukacji algorytmicznej” skutkować może reaktywacją mitologicznego myślenia w świecie Zachodu, który sztuczną inteligencję określa wymiennie jako „zbawienie ludzkości” i „broń matematycznej zagłady”<sup>1015</sup>. Przeciwstawne wyobrażenia sztucznej inteligencji (*misterium tremendum* i *misterium fascinans*) kreują ją na przekraczającą zdolności pojmowania siłę „nie z tego świata” - *Numinosum* budzące jednocześnie zachwyty, cześć i grozę zależności.

W 2000 roku głośnym echem odbił się esej Billa Joya „Dlaczego przyszłość nas

---

<sup>1014</sup> Marazm wobec zagrożeń związanych z humanizowaniem technologii i eteryzacją człowieka, „bezczelny, podwójny komfort bycia” w warunkach zwirowanego kapitalizmu to dobry czas żeby sięgnąć po manifesty grupy artystycznej Łódź Kaliska. Diagnozując mentalny stan sztuki w warunkach polskiego komunizmu, brzmia dziś przerażająco aktualnie i proponuję je odnieść do rzeczywistości „szerokiego zasięgu”. Ich kalejdoskopowa logika i umiejętnie zakomponowany chaos wytwarzały formy dyskursywne, w których możliwość ustanowienia jednego oczywistego sensu z góry zanegowano próbując dowiedzieć, że otwarta na negocjacje niespójność ma wartość większą niż deformujący prawdę linearny porządek. Z tekstów Marka Janiaka i Andrzeja Kwietniewskiego bije niepokojąca aura świata bez konkretnej aksjologii, pseudo-ładu, który nie wiadomo w co się przepoczwarzy. Fenomen tych manifestów upatruję w artykułowaniu niegotowości do głoszenia spójnego programu w niespójnym, różnorodnym świecie. Ich prowokacyjna zaczepność wobec intelektu odbiorców nabiera nowego znaczenia w algorytmicznej kulturze. M. Janiak., *Podwójny beczelny komfort bycia*, „Tango” 1984, nr 6.

<sup>1015</sup> C. O’Neil, *Broń matematycznej zagłady. Jak algorytmy zwiększają nierówność i zagrażają demokracji*, tłum. M. Zieliński, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2017

nie potrzebuje” (*Why the Future Doesn't Need Us*), w którym zwraca on uwagę, że powstanie przełomowych, transhumanistycznych technologii staje się dla naszego gatunku największym zagrożeniem<sup>1016</sup> Zauważmy, że dziś dzierżący władzę *digerati* instalują w demokratycznych społeczeństwach ciche przyzwolenie na maszynowe rozumowanie w zamian za ofiarowane „narzędzia zabawy” strzegąc dostępu do istotnej społecznie wiedzy. Dysponenci sztucznych inteligentnych systemów stanowią więc nowe źródło władzy nad światem, w którym algorytmy pozycjonują jego mieszkańców pod kątem posiadanej wiedzy, zainteresowań, nawyków i społecznego otoczenia. Stały się „kupcami uwagi”, ich właściciele konkurują o władzę nad czasem i stanem skupienia użytkowników postrzeganym jako produkt wysokiej wartości. Towarzysząca technologizacji społeczeństw utrata zaufania do publicznego dyskursu - konsekwencja funkcjonowania w realiach postprawdy - umacnia imperium „digitalnych dyktatorów” modyfikujących społeczne zachowania. Brak wiedzy i możliwości odróżnienia prawdy od fałszu rodzi obawy o traktowanie sztucznej inteligencji jak tajemniczej wyroczni mającej patent na wydawanie nienegocjowalnych orzeczeń zyskujących status niekwestionowanej prawdy. Technokracja oczekuje ślepej akceptacji orzeczeń „sztucznej wyroczni” blokując możliwości wglądu w proces przebiegający w „czarnych skrzynkach” - przetwarzanych danych i kryteriach wnioskowania. Niebanalne znaczenie ma tu kulturowy wpływ algorytmów, które dzięki dynamicznemu przepływowi symboli, przebudowują formacje społeczne ustalając nowe hierarchie stając się instrumentem władzy nowego świata, w którym udział człowieka w przepływie informacji nie jest już potrzebny.

Prognozy dotyczące techniki są niezwykle trudne i ryzykowne, jednak im szybciej odpowiemy, w jakim stopniu technik medycznych można używać nie w celach leczniczych, lecz w celu poprawiania natury, tym lepiej. Dziś głos ten staje się coraz powszechniejszy wśród intelektualistów, którzy uświadamiają sobie, że za przyspieszonym rozwojem nauki nie stoi żaden rząd ani traktat, że heroiczna utopia wymknęła się spod jakiejkolwiek kontroli, spoczywając w rękach prywatnego kapitału i prywatnej wizji. W książce „Koniec człowieka” Francis Fukuyama apeluje, że musimy stworzyć system regulacji, który pozwoli społeczeństwu kontrolować biotechnologię<sup>1017</sup>. Autor podkreśla, że gdy mieszanie genów ludzkich z genami innych

---

<sup>1016</sup> B. Joy., *Why the Future Doesn't Need Us*, 2000 [na:] „Wired”, <https://www.wired.com/2000/04/joy-2/>, [dostęp: 15.4.2021]

<sup>1017</sup> F. Fukuyama., *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, Znak, Kraków 2004

gatunków stanie się normą, pojęcie „wspólnego człowieczeństwa” ztraci swój sens. Polemikę z filozofią utopijną dwie dekady temu zainicjował Hans Jonas<sup>1018</sup>. Nieodpowiedzialnemu utopizmowi, tworzącemu wizję świetlanej przyszłości przeciwstawia on zasadę odpowiedzialności, której istotą jest etyczna misja utrzymania przy życiu szczególnej formy życia, Człowieka, narzucając zobowiązanie zarówno wobec żyjących, jak i mających nadejść pokoleń. To próba wypracowania nowej etyki – etyki przyszłości, uwzględniającej relacje międzyludzkie i stosunek człowieka do natury w ogóle. Entuzjaści transhumanizmu powinni pamiętać, że przekraczając biologię w stronę technoegzystencji, człowiek zabiera ze sobą również wyrosłe z biologii ludzkie emocje, a to może się okazać „ponad wytrzymałość boga o nerwach z tworzyw sztucznych”<sup>1019</sup>.

### 1.3. Cyberimmortalizm. Cyfrowa nieśmiertelność

Zauważmy, że refleksja nad śmiertelnością i cielesnością, istotna dla poszukiwania sensu i sposobów bycia w świecie, od najdawniejszych czasów przybiera rozmaite kształty pod wpływem zmiennych prądów filozoficznych i cywilizacyjnych trendów. Niegdyś każdym z rytualnych etapów odchodzenia zmarłego aktywnie zajmowali się bliscy osoby umierającej, towarzyszyli jej przy umieraniu, potem dbali o ciało, przygotowywali je do pochówku. Współcześnie śmierć uległa profesjonalizacji, medykalizacji i technologizacji - zlecamy organizację tego procesu wyspecjalizowanym usługodawcom i nie jesteśmy świadkami czynności wykonywanych przy umierających i zmarłych. To wpływa na nasz stosunek do śmierci, bo brak wiedzy i doświadczenia potęguje lęk. Zahamowanie procesów starzenia jest celem transhumanistycznej Fundacji SENS firmującej badania sensacyjnymi twierdzeniami, że wkrótce będziemy żyć 1000 lat a pierwszy długowieczny już się narodził<sup>1020</sup>. Gdy w 2014 roku naukowcy donieśli, że sklerotyczne myszy po terapii młodą krwią szybciej zapamiętują nowe informacje i łatwiej radzą sobie z pokonywaniem labiryntów firma Ambrosia LLC z kalifornijskiego Monterey oferująca „wampiryczną kurację odmładzającą” polegającą na transfuzji krwi młodych mężczyzn<sup>1021</sup> znalazła wśród entuzjastów biotechnologii wielu chętnych.

---

<sup>1018</sup> H. Jonas., *Zasada odpowiedzialności. Etyka dla cywilizacji technologicznej*, tłum. M.Klimowicz, Platan, Kraków 1996.

<sup>1019</sup> Z. Herbert., *Apollo i Marsjasz*, [w:] *Studium przedmiotu*, Czytelnik, Warszawa, 1961

<sup>1020</sup> Fundacja SENS <http://www.sens.org/about/about-the-foundation>

<sup>1021</sup> Podkreślmy, że transfuzje praktykował bolszewicki lekarz Aleksander Bogdanow. W jego powieściach o komunistycznej utopii na Marsie mieszkańcy Czerwonej Planety przedłużali sobie życie dzięki

Jednak to dzięki informatycznym projektom takim jak *Mind Bank AI*, *HereAfter AI* czy *Dadbot*<sup>1022</sup> pojawia się nowy w kulturze zachodniej efekt obecności - zmarli „siadają” z żywymi przy stole, śpiewają piosenki, opowiadają dowcipy i historie swojego życia<sup>1023</sup>.



Il. 34. Symboliczna wizualizacja cyfrowej nieśmiertelności. Zebrane dane o zmarłym, sztuczna inteligencja i holografia umożliwiają interakcję z pośmiertnym wizerunkiem

Pojęcie nieśmiertelności cyfrowej pojawiło się w ciągu ostatniej dekady i jest definiowane jako kontynuacja aktywnej lub pasywnej obecności cyfrowej po śmierci. Postępy w zarządzaniu wiedzą, komunikacji maszyna-maszyna, eksploracji danych i sztucznej inteligencji umożliwiają symulację obecności po śmierci co niewątpliwie będzie mieć emocjonalny, społeczny, finansowy i biznesowy wpływ<sup>1024</sup>. Wytwarzanie wrażenia, że istnieje życie bez utraty to podstawowe oszustwo kultury masowej, która przedstawia taki jego obraz, jakbyśmy życia w ogóle nie tracili.

Myślę, że projekty technologicznie zapośredniczonej obecności po śmierci są logicznym przedłużeniem współczesnych zmian komunikacyjnych. W książce *The Politics of Life Itself* Nicolas Rose twierdzi, że każde rozumienie życia jest historycznie

---

„braterstwu krwi” i świadczeniu sobie wzajemnie „usług transfuzyjnych”. Obecnie klientem Ambrosia LLC jest m.in kapitalista inwestycyjny, miliarder i transhumanista Peter Thiel - były doradca 45. prezydenta USA Donalda Trumpa i założyciel PayPala Zob: <https://www.ambrosiasys.com>, [dostęp: 10.13.2021]

<sup>1022</sup> Dadbot służy do zachowywania pamięci o zmarłych w formie interaktywnego, immersyjnego archiwum w postaci bota. Wirtualnie upostaciowiony, ineligentny, interaktywny materiał archiwalny, po biologicznej śmierci „wcielony” w postać wirtualną generującą doświadczenie obecności zmarłego. Zob: *Deadbots can speak for you after your death. Is that ethical?*, <https://theconversation.com/deadbots-can-speak-for-you-after-your-death-is-that-ethical-182076>, [dostęp: 10.13.2021]

<sup>1023</sup> K. O’Neill., *Internet Afterlife. Virtualy alvation in the 21st Century*, Praeger, California 2016, s. 51.

<sup>1024</sup> M. Baden, D. Burden, H. Taylor., *The etics and impact of digital immortality*, „Knowledge Cultures” 5(2), 2017

i kulturowo uwarunkowane, zależne od zestawu dyskursów, praktyk i technologii w danym okresie w ramach konkretnej społeczności<sup>1025</sup>. Każda stworzona przez człowieka na przestrzeni wieków technologia służyła temu, by zapewnić zmarłym formy obecności – począwszy od legend i mitów, przez malarstwo, druk, rytuały pogrzebowe, pomniki, pośmiertne maski – to XX, a potem XXI wiek wyraźnie poszerzyły zakres technologii służących reinkarnacji zmarłych. W książce „Światło obrazu. Uwagi o fotografii” Roland Barthes wiąże fotografię bezpośrednio z doświadczeniem śmierci - postrzegał ją jako doskonałą iluzję, maskę pośmiertną rzeczywistości, która uobecnia to, co już nieobecne i odrywa znaczące od znaczonego, będąc szczególną emanacją tego, co było. Fotografów nazywał „agentami śmierci”, zdjęcie „mikrodoświadczeniem śmierci” i jednocześnie „zmartwychwstaniem”<sup>1026</sup>. Również Davide Sisto w książce *Online Afterlives. Immortality, Memory nad Grief in Digital Culture* podkreśla paradoksalny status obrazu zmarłego, który uosabia „obecność nieobecności”. Zmarły pozostawia po sobie pustkę w przestrzeni prywatnej i publicznej, którą żyjący starają się wypełnić, tworząc obrazy i reprezentacje. Podkreślają one nieobecność zmarłego – odłączenie od jego biologicznego, podlegającego dekompozycji ciała. Współczesne praktyki kulturowe, postęp medycyny i technologii oraz polityka, biznes i rynek, powodują „znikształcenie” pojęć elementarnych, takich jak „żyć”, „żywy” i „umrzeć”, rozszerzając lub zmniejszając ich zakresy znaczeniowe, co bezpośrednio wpływa na wytworzenie się odmiennych form nieśmiertelności. Alternatywne sposoby radzenia sobie z tematem śmierci dają narzędzia pozwalające ludziom na wyjście ze swojej bezradności tak, aby śmierć stała się elementem życia, wiecznego obrotu rzeczy, poczucia wspólnoty z samym sobą i z naszymi umarłymi. W techno-rzeczywistości pojawia się nostalgia za realnym, autentycznym przeżywaniem odwołująca do utraconej, mitycznej przeszłości za którą pojawia się tęsknota wysuszonej z sensu „pustyni realnego”. Z błędzenia w niej wyłania się potrzeba powrotu do utraconego stanu idealnego, który istniał nim pochłonęła go symulacja. To potrzeba potężniejsza niż pragnienie uczynienia przestrzeni życia ponownie wspianą -potrzeba rzeczywistości. Istniejąc nieustannie w wirtualnym przedsięwzięciu do życia czujemy, że coś nam to życie zabrało i nasze roszczenie o zwrot

---

<sup>1025</sup> N. Rose., *The Politics of Life Itself: Biomedicine, Power, and Subjectivity in the Twenty-First Century*, Princeton University Press, Princeton 2007

<sup>1026</sup> R. Barthes., *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008, s. 16. Statyczne obrazy zmarłych uzupełnione zostały zapisem ciała w ruchu wraz z pojawieniem się kinematografii w 1859 roku. Utrwalenie głosu możliwe stało się dzięki fonografowi opatentowanemu przez Thomasa Edisona w 1877 roku.

ku temu czemuś kierujemy. W fundamentach wizji technologicznej nieśmiertelności zaszyta jest nasza wierzytelność, poczucie, że to co zostało nam zabrane przez system techniczny winno zostać oddane. Instynktowne odczucie prawa do życia rodzi nadzieje na zwrot długu, wiarę, że za dobrze wykonaną symulację, za „życiopodobny” substytut otrzymamy kod dostępu do realnego istnienia. To marzenie, że powrócimy do ciała i jego sygnałów, przestaniemy być wyalienowani od natury, od ludzi, od samych siebie i znajdziemy utracony w symulacji czas i doświadczymy bycia żywym żyjąc życie prawdziwe.

Idea nadprzyrodzoności zakłada istnienie nieskończoności, transcendencji - rzeczywistości, która przekracza człowieka we wszystkich wymiarach jego przyrodzonej egzystencji. Pojęcia „realność” i „rzeczywistość” różnią się od siebie znaczeniowo. To pierwsze związane jest z istnieniem świata fizycznego, materialnego. Termin „rzeczywistość” natomiast rozumieć można jako dowolną przestrzeń, w której zachodzą ucieleśnione działania, służące rozwiązywaniu problemów, podczas realizacji których napotykamy opór. Pojawienie się meta - świata sprawia że termin „rzeczywistość” nie jest już pojęciem indywidualnym, lecz staje się pojęciem rodzajowym.

Wyzwolenie z cielesności, które jako antropologiczny postulat najwyraźniej uobecniło się w filozofii platońskiej, w myśli transhumanistycznej nie jest uwarunkowane przekroczeniem egzystencjalnej granicy wyznaczonej przez biologiczną śmierć, lecz dzięki integracji z najnowszymi technologiami za życia. Sprowadzenie ontycznego fundamentu istoty ludzkiej do cyfrowego kodu jest bliskie idei pitagorejskiej, uznającej liczbę za „arche” rzeczywistości<sup>1027</sup>. Według Ray’a Kurzweila, wyzwolony umysł będzie sam tworzył dowolne cielesne reprezentacje w rzeczywistości wirtualnej. Transferowana świadomość, niezależna od wymiaru cielesnego, miałaby rozpocząć nowy sposób bytowania. Opuszczenie biologicznego ciała jest możliwością pełnej realizacji wolności morfologicznej. Allen Newell, współtwórca dwóch pierwszych programów sztucznej inteligencji, wskazywał na podobieństwa między mocą inteligentnych obliczeń a magią widząc w komputerach technologię pozwalającą czarować rzeczywistość. Uważał, że jej celem jest „zbudowanie technologicznej krainy” przez włączenie inteligentnego zachowania do wszystkich zakątków świata dzięki czemu możemy zbudować

---

<sup>1027</sup> M. Hauskeller., *Better Humans? Understanding the Enhancement Project*, Acumen, Durham 2013, s.127.



zaczarowaną ziemię<sup>1028</sup>. Georg Picht, dowodzi, że metody naukowe spowodowały powstanie „sztucznego świata”, w którym wykuwana jest cała przyszłość ludzkości<sup>1029</sup>.

Zauważmy, że to jednocześnie wizja nieśmiertelności pozacielesnej ponieważ to umysł ma zachować wieczne *continuum* a cielesność może być wymienialna gdyż efektem technologicznej osobliwości będzie przeniesienie umysłu na nośniki niebiologiczne. Postulowana przez transhumanistów wolność morfologiczna, umożliwiająca dowolne kształtowanie cielesności, to wstęp do implementacji tzw. „przepływu umysłu” (*mind uploading*), czyli przeniesienia umysłu z formy biologicznej do komputera<sup>1030</sup>. Dla Nicka Bostroma transfer umysłu zakłada wyprodukowanie inteligentnego programu i nie wymaga zrozumienia, jak funkcjonuje ludzkie poznanie ani jak zaprogramować sztuczną inteligencję: „Wymaga tylko tego, byśmy zrozumieli niskopoziomowe cechy funkcjonalne podstawowych elementów obliczeniowych mózgu”<sup>1031</sup>. Według zapowiedzi czołowych transhumanistów, rzeczywistość cyfrowa ma stać się podstawową strukturą ontyczną dla egzystencji nieśmiertelnej istoty postludzkiej, w której znajdują się nasze wszystkie „pliki umysłu”. Ontologia możliwości nie przyjmuje istnienia żadnych stałych elementów bytu, odrzuca esencjalizm w jakiegokolwiek postaci proklamując otwartość świata polegającą na tym, że każda jego część jest zasadniczo wymienialna. Soteriologiczno-eschatologiczne tezy, takie jak samozbawienie poprzez technologiczne wyzwolenie od ciała, wskazują na możliwość nieśmiertelnego życia w nowym alternatywnym wymiarze rzeczywistości, którą można określić „informatycznym uniwersum”. Huxleyowskie „Czucio-filmy”, które poprzez różne ponad-wizualne doznania zanurzały widza w wyświetlanej na ekranie rzeczywistości, są prekursorami współczesnych technik immersji w świecie wirtualnym<sup>1032</sup>. Wizjoner przedstawia opisy społeczeństwa zanurzonego w symulacji generowanej przez mass media i kapitalistyczne korporacje, ukazując jednostkę zawieszoną pomiędzy wirtualnymi kreacjami a tym, co jawi się jako realne. Slavoj Žižek porównuje marzenie o wirtualnym ciele, które może zostać wygenerowane sztucznej rzeczywistości, z gnostycką tęsknotą za niematerialnym

---

<sup>1028</sup> A. Newell., *Fairy Tales* [w:] R. Kurzweil (Ed.) *The Age of Intelligent Machines*, 1990, s. 422.

<sup>1029</sup> Georg Picht wskazuje, że utopia techniczna jest „utopią praktykowaną, lecz ślepą”, a „obecny kryzys naszej cywilizacji można będzie przezwyciężyć tylko wówczas, gdy świadomość moralna ludzi zdoła dokonać jakościowego skoku i doścignąć rozwój techniczny”. G. Picht, *Sztuczny świat*, [w:] G. Picht, *Odwaga utopii*, przeł. K. Maurin, K. Michalski, K. Wolicki, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1981, s. 61–71.

<sup>1030</sup> M. Klichowski., *Narodziny cyborgizacji. Nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji*, Poznań 2014, s. 139.

<sup>1031</sup> N. Bostrom., *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, Helion, Gliwice 2016, s. 96-98.

<sup>1032</sup> A. Huxley., *Nowy wspaniały świat 30 lat później. Raport rozbieżności*, tłum. R. Madejski, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2018, s.56.

ciałem astralnym<sup>1033</sup>. Twierdzi, że cyberprzestrzeni funkcjonuje w gnostycki sposób, obiecując wnieść jednostkę na poziom świadomości, w którym uwolni się od bezwładu cielesnego i otrzyma nowe, eteryczny ciało.

Sztuczne światy wpływają na ludzi silniej gdy osadzając się w nich zostajemy poddani ciągłym, głębokim doświadczeniom emocjonalnym unieważniającym szereg innych oczywistych różnic między światami, dzięki czemu jawić się będą one jako bardziej realne niż bazowa rzeczywistość, której oferta stanie się zbyt uboga. Sztuka tworzenia wtórnej rzeczywistości ściśle połączy elementy z różnych porządków reprezentacji: przedstawienia rzeczywistości, inscenizowania, jej ekwiwalentyzację (sensie ekonomicznym) i substytucję - dziedzinę totalnej iluzji dzięki, której rzeczywistość zacznie zanikać w obszarze dążeń, starań i sensu. Dwa wzajemnie interferujące światy - identyczny z bliską użytkownikowi rzeczywistością i numinotyczny będący domeną nadprzyrodzonego. Pojęcie allotopii (αλλότοπία), denotujące „miejsce inne”, topograficzne „tam, gdzie jest inaczej, niż tu” jest jednym ze sposobów dokonywania transfiguracji rzeczywistości, obok uchronii, metatopii, metachronii czy utopii.<sup>1034</sup> Allotopia tworzy świat alternatywny i sprawia, że jest on bardziej realny niż świat rzeczywisty a zanurzony w niego przestaje nas interesować jego relacja ze światem rzeczywistym. Aby w światach nierzeczywistych dopatrywać się wyższego progu realizmu niż w świecie faktycznym, człowiek musi zrealizować w nim potrzeby zdiagnozowane przez Masłowa - bezpieczeństwa, przynależności, uznania, samorealizacji.

Zauważmy, że w kulturze całkowicie podporządkowanej pierwiastkowi technicznemu członkowie społeczeństwa muszą wierzyć, że spełnienie jest osiągalne tu i teraz, że nie jest konieczny system rytuałów dedykowanych pozaświatowym siłom, nie jest konieczny kodeks dobrych ziemskich praktyk, spełnianie których przyniesie zysk pośmiertny - słowem - nie trzeba czekać na nadejście sądu nad życiem i wejście do nieznanego świata. Można wkraczać doń natychmiast, jest ekwiwalentem rajskich zabaw w zaświatach oferując rozrywki dostępne docześnie dzięki użyciu technologii umożliwiającej skuteczniejsze niż kiedykolwiek wcześniej zaspokojenie ludzkich namiętności. Czy zmierzamy do świata zamieszkałego przez ostatnich ludzi, przed

---

<sup>1033</sup> S. Žižek., *Prosimy bez seksu, jesteśmy cyfrowi*, [w:] idem, *O wierze*, tłum. B. Baran, Warszawa 2008, s. 107-108.

<sup>1034</sup> W badaniach literackich zaadaptowane za sprawą referatu Scienza e fantascienza Umberta Eco z 1984 r., funkcjonującego w Polsce po tytule „Światy science fiction”. K.M. Maj., Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, t. 57, nr 1, s. 89-105.

których nadejściem przestrzegał Friedrich Nietzsche<sup>1035</sup> i wieszczący koniec człowieka Alexandre Kojève piszący z przekonaniem, że u kresu historii sztuka, miłość, zabawa i wszystko to, co czyni człowieka szczęśliwym, może się utrzymać w nieskończoność<sup>1036</sup>. W warunkach kapitalizmu afektywnego jest to wieczna szczęśliwość dobrowolnego niewolnictwa warunkowana wywoływaniem i zaspokajaniem instynktownych pragnień przez technikę.

Myślę, że na proces obejmujący awataryzację (dewanagari अवतार, avatāra, „zejście, inkarnacja” wcielenie bóstwa) i wznoszone przez korporacje symulacje światów, warto spojrzeć z perspektywy fundamentalnych koncepcji filozofii hinduistycznej. Z serca Upaniszadów pochodzi koncepcja *māyā* - namacalnej złudy będącej rzeczywistością codziennie absorbującą świadomość żywych istot, zakrywającą prawdę o tożsamości dzięki utożsamianiu się z materialnym ciałem. W staroindyjskiej literaturze filozoficzno-religijnej ma stanowić kategorię kluczową - pierwotnie oznaczała magiczną moc, dzięki której bóg może sprawić, że ludzie uwierzą w fikcję<sup>1037</sup>. Następnie *māyā* zmienia się w potężną siłę, która tworzy kosmiczną iluzję, że świat zjawisk jest rzeczywisty. Myśl indyjska najgłębiej starała się zrozumieć „wieczny powrót” bytów – złudę, którą człowiek podtrzymuje, „kreuje”, „konstruuje” i ceni dopóki zaślepią go niewiedza (*avidyā*). Iluzja świata pozorów jest uzabawiona. Wciąga wiarygodnie skonstruowanym, profesjonalnym systemem odbić. *Māyā* nie jest tym czym wydaje się być - jest jedynie projekcją, złudzeniem imitującym rzeczywistość. Oznacza coś czego nie ma, ułudę. *Ma* to „źródło”, „przyczyna” a *ya* to „rozprzestrzenianie się” ułudy zniekształcającej prawdę. Nie tylko nie widzimy świata ale w jego miejscu dostrzegamy coś innego. w ciągłej zmianie a stałość jest jedynie pozorem ulotności i przemijaniu nadać wieczyste rytmy istnienia. *Māyā* stanowi sens ludowych opowieści, legend, baśni i indyjskich mitów. W eposie Mahabharata „mamienie” to rodzaj próby na drodze świętości i ascezy, w żywotach Buddy to „kuszenie” – pięknem lub pozorami władzy.

W pismach Śankary spotykamy się z fragmentami, które przyznają światu pewien stopień realności, ale ma on relatywny charakter, zależny od poziomu zaawansowania

---

<sup>1035</sup> F. Nietzsche., *Tako rzecze Zaratustra. Książka dla wszystkich i dla nikogo*, tłum. W. Berent, Antyk, Kęty 2004, s. 12.

<sup>1036</sup> A. Kojève., *Wstęp do wykładów o Heglu*, tłum. Ś.F. Nowicki, Aletheia, Warszawa 1999, s. 454, przyp. 1.

<sup>1037</sup> „W dawnych czasach żył potężny Asur Majja. Wielka była jego siła, przebiegłość i chytryść, to on był twórcą sztuki czarodziejskiego przymusu, nazywanej od jego imienia majją” W. Erman, E. Tiomkin, polskie tłum. Mity starożytnych Indii, Wydawnictwo Pomorze, Bydgoszcz 1987, s. 161.

poznającego. Aby dać temu jaśniejszy i bardziej precyzyjny wymiar, Śankara mówi o stopniach realności. Ogólnie odróżnia on wszelkie obiekty pozornego czy prawdziwego bytu od obiektów absolutnie nierealnych<sup>1038</sup>. Digital Humans nie mogą być definiowani jako byt, ani jako niebyt, są czymś z innego porządku - posiadają rys realności i nierealności zarazem. Mają charakter zjawiskowy i relatywny - ich prawdziwość ginie z pojawieniem się wiedzy o ich statusie ontologicznym, bez niej uchodzą za prawdę (*vyavahārikasatta*). Uwodzenie sztucznych bytów bierze się z fałszywego osądu i znika przy oglądzie prawdziwym. Jednak z uwagi na sprawczość, moc oddziaływania ich zwodniczej natury należy przyznać im pewien stopień realności. Nierealność nie oznacza nieistnienia. Chociaż terminy „fałszywy”, „błędny”, „złudny” wykluczają rzeczywisty jego charakter, nie implikują jego nieistnienia (*asat*). Jednym ze skutków funkcjonowania Metawersum może być nowa metafizyka i faktyczne przeżywanie pytań, którymi Nick Bostrom aktualizuje mit o jaskini platońskiej w tzw. teorii symulacji zakładającej, że obserwowana rzeczywistość może być wytworem bardziej rozwiniętej cywilizacji<sup>1039</sup>. Hipoteza symulacji, podobnie jak formułowana przez Johna Smarta hipoteza tzw. transencji, tj. przejścia w inny wymiar egzystencji, pozostaje poza sferą empirycznej sprawdzalności<sup>1040</sup>.

Ponieważ posiadamy przekonania o strukturze doświadczenia możemy korzystać z dotychczasowych przeżyć w nowych dla nas sytuacjach. Jednak przechodząc do meta - świata nasze zdolności interpretowania doświadczeń należy odrzucić jako niewiarygodne ponieważ w nowym środowisku, w którym obowiązują inne prawa, nie ma podstaw do ufania swojemu dotychczasowemu doświadczeniu. Interpretowanie obecnych doświadczeń jest uzasadnione tylko wtedy gdy odwołujemy się do odpowiednich reguł interpretacyjnych doświadczenia. Nowe doświadczenia nie mogą polegać w tej materii

---

<sup>1038</sup> Wszelkie obiekty ze względu na ich stopień realności dzieli się na trzy kategorie:

prātibhāṣika-satta – takie, które posiadają istnienie efemeryczne, pojawiają się tylko w snach lub w iluzjach i są sprzeczne z rzeczywistością empiryczną; vjāvahārika-satta – takie, którym przypisuje się istnienie weryfikowane empirycznie za pomocą zmysłów; stykamy się z nimi na jawie, ale ze względu na przynależną im sprzeczność nie możemy ich uznać za całkowicie realne; pāramārthika-satta – istnienie absolutne, rzeczywiste, czysty byt poza wszelkimi sprzecznościami. Tylko temu, co wieczne, nieuwarunkowane i niezróżnicowane, przysługuje realność w sensie ostatecznym. Wszystko inne, ponieważ w jakiś sposób istnieje i przez to nie może być nierealne, posiada realność, ale tylko w pewnym stopniu. Formy zjawiskowego świata - sztuczni ludzie legitymizujący miraż i nierzeczywistość, są dziś emanacjami interesów korporacji. „Obrazy płyną po ekranie. Biegnij i chwytaj je, cóż złapiesz, naga ścianę. Gdy znikną obrazy, zostaje ekran. To wy jesteście ekranem” – mawiał Maharishi. *Talks with Ramana Maharishi* [w:] *Collected Works of R. Maharishi*, (red.) E. Osborne, Ramana- sramam 1971, s. 6.

<sup>1039</sup> N. Bostrom., *Are we living in a computer simulation?*, „Philosophical Quarterly” 53, 2003, nr 211.

<sup>1040</sup> J. Smart., *The transcension hypothesis: Sufficiently advanced civilizations invariably leave our universe, and implications for METI and SETI*, „Acta Astronautica” 78, 2012, s. 55-68.

na regułach świata realnego. Nie mogę porównać doświadczenia w obu światach. Będziemy wierzyli w ten w którym będziemy działać intensywniej. Dane przekonanie jest wiedzą tylko wtedy, gdy to przekonanie jest faktycznie prawdziwe. Konstrukcja wtórnej rzeczywistości, wiarygodnie wykreowanego świata prowadzić może do szoku kulturowego. Meta- świat pogłębi „kryzys epistemiczny” powstały w kulturze postprawdy.

Kryterium ontologicznego rozróżnienia w sanskrycie określa się terminem *bādha* i tłumaczy się jako „zaprzeczenie”, „odwołanie”, „unieważnienie”, „odjęcie”, „oderwanie” . Jest to proces, w którym pewien wstępny osąd jakiegoś obiektu czy przedmiotu świadomości zostaje zweryfikowany i zaprzeczony poprzez dane nabyte w nowym doświadczeniu. Z podmiotowego punktu widzenia oznacza to podleganie doświadczeniu – praktycznemu, intelektualnemu czy też duchowemu – które całkowicie zmienia przeświadczenie, sąd o jakimś obiekcie i zastępuje go nowym, według założenia zgodnym z rzeczywistością. Proces ten wymaga więc: po pierwsze, osądu dotyczącego jakiejś rzeczy czy przedmiotu świadomości; po drugie, rozpoznania, że w świetle nowego doświadczenia pierwotna ocena jest błędna; po trzecie wreszcie, zaakceptowania tej nowej wiedzy jako uzasadnionej. Zastosowanie powyższego zabiegu daje rodzaj kryterium wykorzystywanego w rozróżnianiu stopni realności. Zgodnie z tym, mniejszy rodzaj realności będzie miało to, co mu podlega. Kiedy przyjrzymy się kategorii obiektów iluzorycznych (*prātibhāṣika-satta*), do których zaliczają się wszelkiego rodzaju błędne postrzeżenia, halucynacje, fantazje, sny, okaże się, że chociaż jawią się jako przedmioty doświadczenia, to jednak nie mają charakteru prawdy empirycznej i mogą być zweryfikowane i zaprzeczone przez każde inne doświadczenie należące do poziomu *vjāvahārika-satta* czy też przez samą rzeczywistość.

Z uwagi na kluczowe znaczenie zmysłu wzroku „widzieć” oznaczać będzie „wiedzieć” co przenosi nas na terytorium *science - fiction* Matrixa, w którym fałszywa rzeczywistość transferowana jest do mózgów uwięzionych w sztucznym świecie ludzi. „Oto świat, który postawiono ci przed oczami, by przesłonić prawdę” - przekonywał Morfeusz budząc z wirtualnego snu protagonistę filmu „Matrix”<sup>1041</sup>. Kolektywnie doświadczona rzeczywistość wirtualna przedstawiana w filmie jest ekstrapolacją współcześnie istniejących technologii. Film stawia pytania co to znaczy być zwodzony przez sztuczne wersję rzeczywistości. Z wnętrza symulacji nie sposób na pewno

---

<sup>1041</sup> *Matrix*, reż. L. Wachowski&L. Wachowski, Warner Bros. Pictures, Roadshow Entertainment, 1999

stwierdzić, czy nie znajduje się w sytuacji mózgu w naczyniu. Odłączeni od fizycznego świata, niczym mózgi w laboratorium profesora Corcorana zaprogramowane do przeżywania uwodzicielskiej iluzji.

Czy prawda jest największą cnotą - pytał Frederich Nietzsche? Większość rzeczy, które uważamy za rzeczywiste, czerpie swoje znaczenie z interakcji między umysłem a światem zewnętrznym. Jaka jest więc różnica między byciem realnym a byciem nieprawdziwym? Jedną kluczową różnicą jest taka: coś jest rzeczywiste ma moc przyczynową i może zmienić świat. Filozof Robert Nozick zapytał, czy wolelibyśmy żyć w prawdziwym świecie, czy w maszynie wirtualnej - rzeczywistości o niekończącej się przyjemności. Oryginalna maszyna do doświadczania Nozicka została wymyślona w latach 70., ale dopiero teraz technologia przekształca jego pomysł w potencjalną rzeczywistość. Jest rok 2045, a ekscentryczny miliarder ujawnił światu niesamowity nowy wynalazek. Nazywa się to „maszyną doświadczania” i jest całkowicie wciągającym urządzeniem wirtualnej rzeczywistości. Zapewnia wielozmysłową stymulację z tak wyrafinowaną i głębią, że jest skutecznie nie do odróżnienia od prawdziwego życia. Za naciśnięciem przycisku maszyna może zapewnić Ci stałą przyjemność każdego rodzaju. Eksperyment Roberta Nozicka zaprojektowano, aby pokazać ograniczenia „hedonizmu” - idei, że ludzie są wyłącznie lub przede wszystkim motywowani do szukania przyjemności ponad wszystko. Sam Nozick doszedł do wniosku, że bardzo niewielu ludzi wybrałoby życie w ciągłej przyjemności, o ile byłoby fałszywe. Ludzie wydają się być zaprogramowani na pragnienie prawdy, bez względu na to, jak brutalne czy nieprzyjemne. Bez względu na zalety wirtualnej rzeczywistości większość z nas wybrałaby rzeczywistość „pierwszego rzędu”.

Korporacje mają dziś dostęp do wielu wrażliwych informacji - akceptujemy to jako cenę bycia konsumentem w cyfrowym świecie. Czy koncerny z ambicjami kształtowania rzeczywistości zamkną użytkowników w meta-systemach, aktywnie współtworząc ich subkultury? Największym blockerem sztucznych światów jest ich zasilanie - koszty życia w symulacji powodują „zjadanie świata” realnego. Skąd wziąć zasoby na kreacje tak pożądanej ułudy? Cyfrowa Iluzja w postaci olbrzymiej mocy obliczeniowej i przepustowości łączy służących zasłanianiu, ukrywaniu rzeczywistości (*āvaraṇa*). Problemem, póki co niezbywalnym jest biologiczny fundament - meta - świata czyli fizjologia ludzkiego ciała - *meat ware*. Głód, zmęczenie, jedzenie, wydalanie, sen - to z tym będą musieli sobie poradzić zarówno demiurdzi jak biologiczni mieszkańcy sztucznych krain.

Nim doświadczymy postrzegania rzeczywistości fikcyjnej jako faktycznej, niezależnie czy myślimy o *Metaverse* jako eutopii (utopii o teleologii pozytywnej), czy dystopii (utopii o teleologii negatywnej), nim stanie się światem życia codziennego brany przez nas za główny punkt orientacyjny traktujmy meta - światy jako fikcyjne pole odniesienia służące jako *tertium comparationis* przyglądamy się przyszłej „historii nieznaney planety, z jej budowlami i wojnami, z przerażeniem jej mitologii i zgiełkiem jej języków, z jej cesarzami i morzami, z jej minerałami, z jej ptakami i rybami, z jej algebrą i ogniem, z jej kontrowersjami teologicznymi i metafizycznymi.”<sup>1042</sup> . Przyglądamy się też przemianom postaw wobec śmierci.

Antropologiczna charakterystyka człowieka jako istoty wychylonej ku nieskończoności stanowi paradoksalnie istotę kapitalizmu. W przepojonej ideą życia wiecznego Dolinie Krzemowej wielu miliarderów marzy o "wieczności dla wybranych" inwestując w firmy biotechnologiczne, finansując badania nad technikami i lekami mającymi wyeliminować starzenie się, wydłużając zdrowe życie w nieskończoność<sup>1043</sup> . Wyjście z pętli doskonalenia znajduje się poza możliwością ludzkiego bytu i jest wiecznie nieosiągalne. Niecierpliwy konsument, niezdolny do zakwestionowania własnych pragnień marzy o nieskończoności a ta może urzeczywistnić się w ludzkim życiu wyłącznie jako idea. Dolina Krzemowa naprawdę się starzeje. W biznes wiecznej młodości i walkę ze starością inwestują zarówno techno-giganci Google i Oracle, jak niewielkie start-upy. Żyjącym w „czasy przyszłym” technomagnatom budującym kulturę hi-techu trudno się pogodzić z utratą sił witalnych. Tak jak fundamentalna jest różnica między znajomością drogi a podążaniem nią tak „nie należy nigdy mylić miasta ze słowami, które je opisują”<sup>1044</sup> . Meta - światy przybiorą różne formy ale w każdym z nich potrzebujemy jasno-widzenia - chwytania prawdy, przenikania zasłon iluzji okiem umysłu. Bo niewiedza (*māyā=avidyā*) czyni niewolnika i dla nich pozostanie błądzenie w iluzji kumulującej wszystkie łączące się z nią niebezpieczeństwa. Jak nigdy wcześniej aktualny staje się napis na bramie do gaju Akademos, zakazujący wstępu tym, którzy nie

---

<sup>1042</sup> J.L. Borges., *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*, w: tegoż, *Fikcje*, tłum.. A. Sobol-Jurczykowski, S. Zembrzuski, Warszawa 2003

<sup>1043</sup> Utworzona w 2017 roku kalifornijska firma biotechnologiczna o nazwie *AgeX Therapeutics* stawia sobie za cel spowolnienie starzenia się poprzez wykorzystanie technologii związanej z nieśmiertelnością komórek. Podobnie firma o nazwie *CohBar* próbuje wykorzystać terapeutyczny potencjał mitochondrialnego DNA do regulacji funkcji biologicznych i kontrolowania procesu obumierania komórek. Założyciele Google, Sergey Brin i Larry Page zainwestowali w Calico, firmę skupioną na poznaniu i pokonaniu procesu starzenia się. Na okładce magazynu „Time” w 2013 roku pojawił się pytanie: „Czy Google rozwiąże problem śmierci” (*Can Google solve Death?*). Zob: <http://content.time.com/time/covers/0,16641,20130930,00.html>

<sup>1044</sup> I. Calvino., *Niewidzialne miasta*, tłum. A. Kreisberg, Kraków 2005, s. 51.

znają matematyki. Gdy z pierwszym światłem wiedzy zniknie *avidyā* będziemy kontynuować ciągnącą się przez wieki debatę o tym, co jest ważne i rzeczywiste, a co nie jest istotą prawdy.

W transhumanistycznej rzeczywistości *passus* autorstwa filozofa Fredrica Jamesona: „Łatwiej jest sobie wyobrazić koniec świata niż koniec kapitalizmu” oznacza, że system ten, w swoim nieskończonym wzroście dla wzrostu, coraz mniej potrzebuje samego człowieka. Współczesne projekty somatycznego kapitalizmu dążą do biologicznego połączenia sztucznej inteligencji z człowiekiem i rozpuszczenia go w „boskości danych” za pośrednictwem interfejsów (*Brain Computer Interface*) wyrażających pragnienie transcendowania życia biologicznego w życie technologiczne. Dyscyplinowany i poddawany transformacjom przez technologię *homo technologicus*, oczekuje metamorfozy od wykreowanych przez Dolinę Krzemową wynalazków. Transformacje, jakim zgodnie z postulatami ruchu zostanie poddany *homo sapiens*, uniemożliwiają jego widzenie w kategoriach historycznej definicji stałej natury ludzkiej - stabilnej i substancjalnej. Wraz ze zmienionym człowiekiem zmieni się świat ponieważ jak pisze Ian Hacking o innowacjach opuszczających laboratoria: „Niewiele rzeczy, które działają w laboratorium, sprawnie funkcjonuje w całkowicie niezmodyfikowanym świecie, który nie został nagięty do warunków laboratoryjnych”<sup>1045</sup>.

## **Rozdział 2. Triumf wolnej niewoli. Technologiczny kryptotypikon**

Ważnym momentem w rozwoju refleksji o dyscyplinowaniu ciała było pojawienie się koncepcji Panoptikonu i biopolityki Michela Foucault. Otworzyło to drogę do odczytywania narzędzi opresji w zinternalizowanych formach zachowania oraz do obserwowania mechanizmów nakładania kontroli na ciała ludzi w społeczeństwie. Szeroka panorama teoretycznych ujęć społeczeństwa nadzoru i kontroli, powstała w obrębie interdyscyplinarnego obszaru nauk humanistycznych określanego mianem studiów nad nadzorem (*surveillance studies*). O nadzorze możemy mówić, kiedy mamy do czynienia „z celowym, rutynowym, systematycznym i skonkretyzowanym zwracaniem uwagi na dane osobowe, na potrzeby kontroli, nadawania uprawnień,

---

<sup>1045</sup> I. Hacking., *The Self-Vindication of the Laboratory Sciences*, [w:] *Science as Practice and Culture*, Andrew Pickering (red.), Chicago-London, University of Chicago Press, 1992, s. 29-64.



zarządzania, wpływania lub ochrony.”<sup>1046</sup>. Dziś jest już wszechobecny i coraz więcej sfer życia podlega systematycznej i zorganizowanej kontroli.

W ciele można odczytać techniki działania władzy. Wszechwidzące, transhumanistyczne „technologiczne oko” stanowi ucieleśnienie społecznych relacji nadzoru - ogromną asymetrię wiedzy wytwarzającej władzę. Ideą założycielską panoptikonu, doskonałego modelu więzienia, zaproponowanego przez Jeremy’ego Benthama w 1787 roku była represyjna siła obserwacji. Okrągły budynek z wieżą strażniczą w środku, zmuszał więźniów by wierzyć, że są stale monitorowani, a obserwatorom pozostać niewidocznymi. Na jej szczycie zaplanowano dzwon alarmowy, a w ścianach lustra fenickie. Do pojedynczych cel miał prowadzić system blaszanych rur, przez które można by upominać i podsłuchiwać. Pomysł Benthama polegał więc na tym, by obserwować, ale nie być widzianym. Filozof twierdził wręcz, że wieża mogłaby stać pusta. O porządek zadbałaby sama świadomość, że ktoś w niej jest - więzień nigdy nie jest w stanie stwierdzić czy aktualnie jest obserwowany, lecz pewny, że może tak być. Bentham planował ukrycie służb nadzoru za weneckimi lustrami umieszczonymi w punktach obserwacyjnych. Francuski postrukturalista Michel Foucault w bryle Benthama zobaczył system opresji i totalnej inwigilacji porównując budynek do zadżumionego miasta, którego nie można opuścić pod groźbą kary śmierci. „Panoptikon nie może być traktowany jako gmach oniryczny - to wykres mechanizmu władzy sprowadzonego do postaci idealnej; (...) forma technologii politycznej.”<sup>1047</sup>

Synoptikon to neologizm zaproponowany przez Thomasa Mathiesena. Zdaniem Davida Lyona „synoptikon” „przeciwstawia klasyczny panoptikon, w którym »nieliczni obserwują wielu«, współczesnym mass mediom, w których »wielu obserwuje nielicznych«. Wynika z tego, że panoptikon może dziś znaleźć sprzymierzeńca w środkach masowego przekazu. Najważniejsze wydaje się jednak to, że zdaniem Mathiesena, żadnej z form obecności panoptikonu w dzisiejszych społeczeństwach nie da się rozpatrywać w oderwaniu od synoptikonu, już choćby dlatego, że reguły funkcjonowania tego pierwszego wpływają na efekty działania drugiego”. Tak długo, jak technologia nadzoru była droga i skomplikowana, tak długo mogliśmy uznawać, że nasza indywidualna wolność w sferze publicznej i prywatnej nie podlega stałej kontroli.

---

<sup>1046</sup> Raport o społeczeństwie nadzorowanym opracowany przez *Surveillance Studies Network* na potrzeby brytyjskiego Rzecznika ds. Informacji w roku 2006, [www.gido.gov.pl](http://www.gido.gov.pl), [http://www.gido.gov.pl/268/id\\_art/2033/j/pl/](http://www.gido.gov.pl/268/id_art/2033/j/pl/)

<sup>1047</sup> M. Foucault., *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, Warszawa 1993, Wydawnictwo Spacja – Fundacja Aletheia, s. 247.

Połączenie potężnej mocy obliczeniowej oraz rozwoju technologii umożliwiających miniaturyzację urządzeń i tanie przechowywanie danych, pozwoliło śledzić nasze dane. Nadzór jest sprawowany przez państwo, instytucje ponadnarodowe i podmioty prywatne. Inwazja technologicznych rozwiązań dała początek nowej erze superpotężnych programów nadzoru - kamery przemysłowe w miastach, programy skanujące sieć internetową prześwietlające ludzi i gromadzących olbrzymie ilości danych osobowych rozszerzając swój zasięg na prywatne obszary naszego życia. Dzięki miniaturyzacji urządzeń, zwiększeniu mocy obliczeniowej komputerów koszt masowego śledzenia i magazynowania danych zmniejszył się umożliwiając instytucjom gromadzenie danych o jednostkach. Jest to w istocie kapitalizm nadzoru - nowa forma rynku, wpływająca na życie społeczne, osobiste, społeczne, polityczne i gospodarcze, wykorzystująca doświadczenie ludzkie jako wolny surowiec do prowadzenia ukrytych operacji handlowych. Szef Infogroup przyznaje: „Możemy tak naprawdę stworzyć dowolną listę. Jeśli potrzebujecie zestawienia leworęcznych golfistów albo leworęcznych rybaków, czy też rybaków łowiących na muszkę lub posiadaczy psów, możemy je wykonać.” Jednocześnie władza wydaje się rozproszona, sieciowa. Jeśli nie dostrzegamy źródła władzy, w zasadzie nie wiemy, komu się sprzeciwić, kto decyduje konkretnie o stopniu przekraczania naszej prywatności. Dla starszego obywatela państwa narodowego lokalizacja władzy w globalnych korporacjach transnarodowych spod flagi GAFKA jest trudnym zadaniem dla wyobraźni. Rozwój technologiczny doprowadził do przesunięcia relacji władzy - umożliwił wprowadzenie nowych modeli biznesowych tworząc nową formę kapitalizmu. Dziś żyjemy w społeczeństwie nadzorowanym [ang. dragnet nation], w którym instytucje państwowe i prywatne gromadzą ogromne ilości danych o swoich obywatelach i klientach. Firmy implementują funkcje rozpoznawania twarzy do telefonów, w pojazdach zagnieżdża się lokalizatory, w mieszkaniach wbudowuje „inteligentne” liczniki zużycia. Skany twarzy, odcisków palców i systemy monitorujące zachowanie użytkowników to również przyszłość autoryzacji<sup>1048</sup>.

---

<sup>1048</sup> Metody biometryczne posiadają duży potencjał, zarówno w zakresie zautomatyzowania procesu płatności, bezpieczeństwa korzystania z bankowości, jak i na przykład wykorzystania ich w procesie otwarcia konta bankowego. W Polsce rośnie zaufanie do biometrii, 83% badanych uważa ją za bezpieczną formę uwierzytelniania (*Digital Payments Study*, 2017). Biometria jest wykorzystywana w płatnościach – Chiny są pionierem w tej dziedzinie. Sunmi K1 to kiosk samoobsługowy, który umożliwia płatność twarzą. Wykorzystano w nim technologię Smile to Pay, opracowaną wspólnie z Alipay – system porównuje obraz z kamery 3D ze zdjęciem klienta z własnej bazy, rozpoznając 600 punktów na twarzy. Chińczycy nie muszą już brać na zakupy portfela, ani nawet telefonu. Zob: Smile to Pay, Chiny <https://techcrunch.com/2017/09/03/alibaba-debuts-smile-to-pay/>

Celem kapitalizmu jest uczynienie człowieka jak najbardziej wydajnym konsumentem, a w konsekwencji – utowarowienie jego tożsamości. Im precyzyjniej każdy możliwy obszar egzystencji ludzi zostanie zdanetyzowany, tym konsumenci lepiej będą rozpoznani dlatego rynek kolonizuje coraz większe obszary doświadczenia człowieka i świata społecznego. Im precyzyjniej każdy możliwy aspekt egzystencji człowieka zostanie skwantyfikowany i zarejestrowany, tym konsumenci lepiej będą rozpoznani, sprofilowani i tym samym bardziej podatni na adresowane do nich rynkowe przynęty. Dane pochodzące z urządzeń wyposażonych w czujniki rejestrujące (smartfony, komputery, tablety) skorelowane z reakcjami organizmu użytkownika otwierają nieograniczone możliwości manipulowania. Po tym jak w 2016 r. mieszkańcy technokultury zaangażowali się w miejską grę *Pokemon Go*, polegającą na poszukiwaniu istot w rzeczywistości rozszerzonej (AR), okazało się, że nie chodzi w niej tylko o kolekcjonowanie i trenowanie cyfrowych potworków. To łowcy pokemonów byli prawdziwą zwierzyną łowną. Wirtualne stworki miały ich zwabić pod drzwi restauracji McDonald's czy kawiarni Starbucks, które podpisywały lukratywne kontrakty z właścicielem gry – firmą *Niantic*. Wyjście na jaw afery związanej z działalnością firmy konsultingowej *Cambridge Analytica* w 2018 r. pokazało szerszej opinii publicznej, że technologia pozwala manipulować ludźmi nie tylko dla celów komercyjnych, ale też politycznych.

Wynalazek niewidzialnej i nieweryfikowalnej władzy, zasada jednostronnego lustra, umożliwiająca uprzywilejowanemu niejawną obserwację, zdefiniowała sukces Google kierującego się logiką akumulacji informacji na temat aktywności obserwowanego niezależnie od jego wiedzy i zgody.<sup>1049</sup> Zautomatyzowana architektura do ekstrakcji danych umożliwia dedukowanie myśli, zainteresowań, uczuć, zamiarów jednostek i grup. Miniaturyzacja i mobilność urządzeń, narzędzia analizy semantycznej i sztuczna inteligencja pozwalały wycisnąć z nich znaczenie usprawniła współczesny superpanoptikon, który stał się wszechobecny. Narzędzia pozwalają pozyskać informacje o profilu użytkownika (UPI) dzięki przejawom aktywności online, zintegrowaniu i analizie wzorców wyszukiwania, poszukiwanym treściom, nawet jeśli

---

<sup>1049</sup> Emblematyczny dla tego procesu jest wniosek patentowy pt. „Pozyskiwanie informacji o użytkowniku w celu targetowania reklam” (*Generating User Information for Use in Targeted Advertising*), złożony w 2003 r. przez trzech czołowych informatyków firmy: „Niniejszy wynalazek może obejmować nowe metody, urządzenia, formaty wiadomości i/lub struktury danych, pozwalające gromadzić informacje o profilu użytkownika, oraz wykorzystanie tak pozyskanych informacji w celach reklamowych”. Zob: S. Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, Public Affairs, 2019

użytkownik nie dostarczał bezpośrednich danych na swój temat. Algorytmy i automatyzacja umożliwiły to, czego ludzie nie byliby w stanie zrobić, a surowiec i zwykłe środki produkcji stały się czynnikiem produkcji nowej formacji ekonomicznej. Bezprecedensowa, zuchwała logika rynkowa kapitalizmu, potrafiącego przewidywać zachowania i kształtować realne działania w sposób przynoszący korzyści klientom biznesowym, przekształciła kapitalizm informacyjny w intratną formę inwigilacji.

W książce „Kapitalizm inwigilacji” (*The Age of Surveillance Capitalism*) Shoshana Zuboff opisuje tę „nową, wynaturzoną formę kapitalizmu”, jego „wrogą mutację”. Według autorki żyjemy w erze kapitalizmu nadzoru, w której podstawową relacją jest relacja inwigilacji: jedni obserwują, a drudzy są obserwowani. Behawioralna nadwyżka to aktywa inwigilacyjne (*surveillance assets*), podstawowy surowiec w dążeniu do uzyskania dochodów z nadzoru (*surveillance revenues*) i ich przekształceniu w kapitał nadzoru (*surveillance capital*). Kapitalizm nadzoru (*surveillance capitalism*) stanowi podstawę porządku gospodarczego opartego na inwigilacji - ekonomii nadzoru (*surveillance economy*). Kiedyś przeszukaliśmy Google, teraz Google przeszukuje nas. Fakt, zachowanie zawsze było surowcem kapitalizmu, lecz dzięki rozwojowi technicznemu stało się czynnikiem produkcji. „Współcześni obywatele, pracownicy, konsumenci, przenoszący się z miejsca na miejsce i żyjący w nieustannym ruchu, często w poczuciu niepewności i braku trwałych więzi, zdają sobie sprawę, że ich ruchy są monitorowane, obserwowane i śledzone. Nawet płynność podlega inwigilacji”<sup>1050</sup>. Obecnie centralnym czynnikiem produkcji jest zachowanie człowieka mierzone przez maszynę. Model ten jest ściśle związany z rozwojem technologicznym zawłaszczając intymność jednostki. Kapitalizm behawioralny jest odmianą kapitalizmu, w której ludzkie zachowanie staje się głównym czynnikiem produkcji i dostarczania dóbr i usług. Zachowanie oznacza działanie lub niedziałanie przy czym procesy te mogą być świadome lub nieprzytomne i jest użytecznym surowcem, który przekształcił się w czynnik produkcji doprowadzając do powstania nowych modeli biznesowych, relacji rynkowych - nowej formy władzy mającej wielki wpływ na życie gospodarcze, polityczne i społeczne. Logika kapitalizmu behawioralnego postrzega absorpcję i wykorzystanie danych o zachowaniach za nieunikniony rozwój kapitalistyczny w ciągłości historycznej. Kapitał był tradycyjnym ekonomicznym czynnikiem produkcji, jednak dziś to dane behawioralne stały się podstawą handlu a algorytmy sztucznej inteligencji przejęły

---

<sup>1050</sup> Z. Bauman, D. Lyon., *Płynna inwigilacja. Rozmowy*, Kraków 2008, s. 5.

zadanie ich przetwarzania. Więcej danych behawioralnych jest dostarczanych niż jest to konieczne do poprawy jakości usług. Nadwyżka ta zapewnia nowe środki produkcji, które umożliwiają tworzenie prognoz zachowań użytkowników, które są sprzedawane klientom biznesowym.

W czasie krótszym niż życie jednego pokolenia Internet stał się maszyną do masowej inwigilacji. przeciętny obywatel-użytkownik sieci jest bezbronny zarówno wobec instytucji państwa, które zajmują się jego bezpieczeństwem, jak i, a może przede wszystkim wobec ingerencji globalnych firm internetowych, umożliwiających śledzenie naszych zachowań, typowania konsumenckich skłonności i nawyków. podstawą bezpieczeństwa w sieci, a zatem i zachowania choć części prywatności jest [...] realna świadomość możliwych zagrożeń. Odnosi się to zarówno do korporacji, jak i osób prywatnych. Nasze informacje są rejestrowane, przechowywane i udostępniane korporacjom i rządowi na całym świecie. Członkowie społeczeństw mają niewystarczający zasób instrumentów kontrolowania sposobów przechowywania, zabezpieczenia i wreszcie wykorzystania informacji o nich samych. *AI Now Institute*, działający na Uniwersytecie Nowego Jorku, jest interdyscyplinarną organizacją badawczą. Działa, by wykazać i zrozumieć społeczne implikacje stosowania technologii sztucznej inteligencji. Sztuczna inteligencja pogłębia nierówności, przekazując informacje i kontrolę w ręce tych, którzy władzę już mają, a osłabiając ludzi władzy pozbawionych<sup>1051</sup>.

Spór, jaki toczy się pomiędzy zwolennikami prymatu tego, co subiektywne (bezpieczeństwo personalne), nad tym, co obiektywne (bezpieczeństwo strukturalne) i odwrotnie, wpisuje się w ontologiczno-epistemologiczny dyskurs w naukach społecznych i humanistycznych. Podstawowy problem bezpieczeństwa „rozpoczyna się” dziś na poziomie ontologicznym. Współczesny człowiek Zachodu na własne życzenie

---

<sup>1051</sup> Wzywają do wprowadzenia moratorium na rozpoznawanie twarzy i rozszerzonych przepisów dotyczących gromadzenia danych biometrycznych, w tym odcisków palców i DNA. Ponad 130 krajów przyjęło już kompleksowe przepisy o ochronie danych osobowych; ostatnio zrobiły to Kenia i Brazylia. Jednak w Stanach Zjednoczonych, które wciąż są liderem SI, nadal brakuje ogólnych przepisów dotyczących ochrony danych. Tworzy się nowy układ polityczny w sferze regulacji technologii. Nastąpiło wielkie odwrócenie sojuszy. Zwolennicy prywatności, od lat krytykujący wielkie firmy technologiczne, dziś chwalą rozwiązania serwowane przez Google i Apple. Zresztą nie bez powodu, bo w kwestii oceny prywatności tego rozwiązania z pewnością się nie mylą. Europa, od lat spierająca się z *big techem* o praktyki monopolistyczne i zarządzania danymi, została w kwestii prywatności przelicytowana przez dwóch gigantów. Państwa mają niemal zerowe pole manewru i muszą przyjąć stworzone przez nich rozwiązania. Co więcej, Europa zostaje pozbawiona wpływu na kształt technologii właśnie wtedy, gdy od paru miesięcy w Brukseli i kilku stolicach UE zawrotną karierę robi hasło „suwerenności cyfrowej”.

podlega redefinicji jako byt ontyczny. Rewolucji automatyzacji i sztucznej inteligencji towarzyszy ideologia ulepszeń ludzkiego życia, zarówno w wymiarze indywidualnym, jak społecznym - transhumanizm. Narracje transhumanistyczne generują lęk, że tylko bogaci z wielką potęgą ekonomiczną będą mogli kupować implanty technologiczne, wzmacniać się przez co powiększą się nierówności między biednymi a bogatymi. A.H. Maslow, pisał: „przeciętna dorosła osoba naszego społeczeństwa, ogólnie rzecz biorąc, preferuje bezpieczeństwo, uporządkowanie, przewidywalność, prawość, świat zorganizowany, który może ona określić nad ten, gdzie może się zdarzyć coś nieoczekiwanego, nieokreślonego, chaotycznego i inne nieoczekiwane groźne rzeczy.”<sup>1052</sup>. W „Geopolityce emocji” Dominique Moïsi pisze o strachu jako reakcji emocjonalnej „w obliczu nadciągającego rzeczywistego lub wyolbrzymionego niebezpieczeństwa. Strach wyzwala odruch obronny, który zdradza i odzwierciedla tożsamość i słabe punkty osoby, kultury lub cywilizacji w danym momencie”<sup>1053</sup>. Przemysł konsumpcyjny znalazł w lęku długo poszukiwaną niewyczerpaną i samorodną żyłę złota. Dlatego przemysł lęku jest autentycznym „w pełni odnawialnym źródłem energii”. Lęk stał się perpetuum mobile rynku konsumpcyjnego, i współczesnej gospodarki i polityki. sprzedawanie strachu jako produktu, którego targetem” są wszyscy obywatele. Stymulowanie strachem sprawia, że ludzie stają się konsumentami bezpieczeństwa i gwarancji ochrony. Lęk przed nowymi nierównościami sprawia, że pojawia się chęć walki o przewagę dzięki obudowywaniu się technologią noszoną (*wearables*). Konieczność dowodzenia, że nie jest się robotem, wiąże się nie tylko z niepokojem o bezpieczeństwo danych, lecz wynika również z obawy o to, że reklamy nie trafią do człowieka, lecz zostaną skonsumowane przez maszynę. Szczególną rolę w nowej ekonomii mediów odgrywa bowiem uwaga, która stanowi kanwę dla nowo kształtujących się systemów gospodarczych i społecznych. Zmedializowanie rzeczywistości jest przyczyną uczynienia uwagi zarówno najcenniejszą z wartości, jak i najbardziej kłopotliwym problemem<sup>1054</sup>. Uwaga generuje popularność, a ta z kolei zwiększa rynkową wartość. Programy komputerowe piszące automatycznie komentarze internetowe i tworzące fałszywe konta w rozmaitych serwisach (także poczty elektronicznej, będącej źródłem dochodów dla ogromnej branży e-mail marketingu)

---

<sup>1052</sup> A.H. Maslow., *Motivation and Personality*, New York 1970, s. 40.

<sup>1053</sup> D. Moïsi., *Geopolityka emocji*, Warszawa 2012, s. 150.

<sup>1054</sup> M. Krajewski., *Kultura dystrakcji – deficyty uwagi i strategie jej kumulacji*, [http://krajewskimarek.blox.pl/resource/Ekonomia\\_uwagi.doc](http://krajewskimarek.blox.pl/resource/Ekonomia_uwagi.doc), [dostęp: 10.2.2022]

jawią się jako zagrożenie dla ekonomii uwagi. Myślę, że masowe wyparcie nadzoru ze świadomości stało się możliwe przez warunkowanie obietnicą i rozrywką. Obecność w mediach społecznościowych stała się praktyką rytualną - ludzie przyznają sobie lajki, od których, jak mniemają, zależy ich pozycja w społeczności. Świat pochłonęła mania oceniania wszystkiego i wszystkich za pomocą internetowych aplikacji. Ocenianie innych stało się nieodłącznym elementem rzeczywistości i szybko poznajemy konsekwencje osuwania się w rankingu społecznej popularności.

Pierwszy odcinek trzeciego sezonu serii „Black Mirror” przedstawia społeczeństwo, w którym social-mediowy system ocen stał się wyznacznikiem wartości jednostki. Instalowana na smartfonie aplikacja umożliwia każdemu ocenę każdego. Każda osoba, czynność czy interakcja są poddawane natychmiastowej ocenie za pomocą specjalnej ratingowej aplikacji, która przyznane ludziom gwiazdki zlicza i wystawia im średnią, widoczną dla wszystkich dookoła. Ta natomiast wiąże się z szeregiem konsekwencji – im wyższa ocena, tym lepszy twój społeczny status. widoczne dla całego otoczenia i automatycznie wpływają na status społeczny jednostki oraz to, jakie warunki będą oferowane jej w przyszłości we wszystkich publicznych miejscach. Wystarczy więc stracić cierpliwość w sklepie lub na lotnisku, by spaść na samo dno hierarchii społecznej, a nawet zostać z niej wykluczonym. Segregacja klasowa ma szereg następstw: od szybszej i lepszej obsługi, możliwość kredytu, skończywszy nawet na utracie pracy czy odmowie leczenia. Ci, którzy posiadają niskie oceny (lub wysokie noty wystawiane przez nieodpowiednich znajomych) mają problem ze znalezieniem pracy, wstępem do restauracji, hotelu itd. gdzie przebywać mogą tylko najwyżej oceniani członkowie społeczeństwa.

Również *Person of Interest* wpisuje się w grupę licznych seriali amerykańskich ostatnich kilkunastu lat, które normalizują zapobiegawczą inwigilację nie tylko wobec przestępców, lecz także zwykłych obywateli. Na początku każdego odcinka serialu nie wiadomo, czy uwikłany w niebezpieczną sytuację człowiek okaże się przestępcą czy ofiarą: sztuczna inteligencja podaje Finchowi wyłącznie jego numer ubezpieczenia społecznego<sup>1055</sup>. Tym, co czyni nas łatwym łupem w Internecie, jest niefrasobliwość. Festiwal *Transmediale*, który odbył się pod hasłem „Uchwycić wszystko” (*Capture All*), stanowiącą, jak twierdzi dyrektor artystyczny berlińskiego wydarzenia, Kristoffer

---

<sup>1055</sup> J. Rothman., „*Person of Interest*”: *The TV Show That Predicted Edward Snowden*, „The New Yorker”, 14 stycznia, 2014, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/person-of-interest-the-tv-show-that-predicted-edward-snowden> [dostęp: 17.01.2021].

Gansing, zasadę organizującą współczesny kapitalizm. Zapośredniczone medialnie oświadczenie staje się przestrzenią nieustannej eksploatacji przez co dobrowolnie bierzemy udział we własnym zniewoleniu, korzystając z mediów społecznościowych lub używając technologii *self-trackingowych* do monitoringu i analizy naszych ciał. Logika optymalizacji i ciągłego podnoszenia produktywności nie ogranicza się już wyłącznie do wymiaru pracy, ale kolonizuje nasz czas wolny, aktywność fizyczną, dietę i sen. Tym samym nawet najbardziej prywatne, afektywne aspekty naszego życia – emocje, uczucia, reakcje cielesne, społeczne interakcje – poddają się mechanistycznej obróbce i mogą stać się podstawą wyzysku.

Myślę, że cyfrowi tubylcy (*digital natives*) beztrąsko oddają władzę nad informacją o sobie wielkim korporacjom za darmowe atrakcje cyberswiata ponieważ nie postrzegają jej jako zasobu ekonomicznego i formy kapitału. Nie zostali tego nauczeni żyjąc w świecie ekranów. „Cyberbezpieczeństwo” nie kojarzy się im z życiem osobistym, za rzadko słyszeli, że jeśli coś jest bezpłatne to oznacza, że ty jesteś produktem. Dla dzieci prywatność to często coś, co trzeba zwalczać. „Nie wolno Ci tego robić” - osadza prywatność jako zakaz kuszący żeby być złamanym. „Przez prywatność nie mogą umieszczać filmów wideo na YouTube. To przez prywatność nie pozwałam im zapisywać się do dziecięcych sieci społecznościowych.” - zauważa Julia Angwin zajmująca się cyfrowym nadzorem<sup>1056</sup>.

Zauważmy, że instytucjonalne struktury konsumenckiego kapitalizmu są zaprojektowane w celu ułatwienia przystosowywania się ciała do obiektów zewnętrznych i obiektów zewnętrznych do ciała. Ciało zdyscyplinowane staje się dla korporacji przewidywalne dzięki aplikacji rygorystycznych programów. Istotne wydaje się również to, że doświadczenie naszego ciała i jego obraz nie są nam dane przez fenomenologiczne doświadczanie samego siebie, lecz znaczący sposób czerpane są z wyobrażeń, jakie mamy na temat ciała innych ludzi i ich reakcji na nasze ciało. Kreując paradygmat zwiększania produktywności i intensyfikacji wykonywanych czynności stają się metodą nowego taylorizmu uprzedmiotawiającego jednostkę. Aparat biopolityki dyscyplinuje jednostkę, która staje się niewolnikiem urządzeń technologicznych koncertując się na

---

<sup>1056</sup> J. Angwin., *Spółczesność nadzorowana. W poszukiwaniu prywatności, bezpieczeństwa i wolności w świecie permanentnej inwigilacji*, tłum. D. Jednorowski, P. Jagielska, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2019



zwiększaniu swojej wydajności jedynie w obszarach nadzorowanych przez aplikację<sup>1057</sup>. Rozwiązania te funkcjonują w oparciu o gromadzenie i przetwarzanie dużych zbiorów danych (ang. big data), które służą nie tylko do wspierania własnych możliwości jednostki, lecz są wtórnie wykorzystywane przez ich dysponentów. Informacje będące podstawą do optymalizowania aplikacji są jednocześnie źródłem wiedzy o zachowaniach użytkowników, ich nawykach, sposobach spędzania czasu i wszelkich aktywnościach człowieka w świecie fizycznym.

Istotnym aspektem związanym z cyborgizacją jest to, że technologie pozwalają obecnie monitorować i sterować układami fizjologicznymi poszerzając obszary życia kontrolowane i regulowane przez ich dysponentów - narzędzia, programy, systemy przybrały postać cyfrowych metod zarządzania rzeczywistością. Konstruktywistyczne analizy ciała postrzegają ludzką fizyczność jako obiekt wytwarzany i regulowany przez reżimy normatywne i dyskursywne kierując uwagę ku temu, jak na ciele i przez ciało jest sprawowana władza. Podkreśla się w nich odgórne zarządzanie ciałem jako kluczowy element środowiska w którym następuje działanie społeczne. Zespolony z technologią organizm ma podlegać nie tylko samokontroli od wewnątrz lecz również nadzorowi zewnętrznemu. Naturalne funkcje regulacyjne układu nerwowego w coraz większym stopniu mają być przyjmowane przez kontrolę techniczną. Dzięki technologii noszonej wiedza płynąca z opomiarowania aspektów biologicznych np. tętno, oddech, poziom insuliny, kortyzolu, pomiar fal mózgowych (EEG) dostarczana jest nie tylko użytkownikowi lecz również podmiotom trzecim. Medyczne systemy informatyczne mogą ustalać dietę, czujniki mogą mówić o konieczności zaspokojenia potrzeb, implanty i detektory mogą informować o przekraczaniem poziomu płynów w organizmie, maszyny mogą wykonywać dializę. Istotną funkcją aplikacji jest wsparcie procesu motywacyjnego przez monitorowanie efektów, wzbudzanie potrzeb i napięcia poprzez elementy rywalizacji i grywalizacji, oraz określanie poziomu realizacji swoich celów i potrzeb<sup>1058</sup>.

---

<sup>1057</sup> Dla młodego pokolenia cyfrowych tubylców (*digital natives*) pojęcie posiadania dobra osobistego takiego jak prywatność okazuje się mało atrakcyjne tak jak dla XVII wiecznych Indian posiadanie ziemi „na własność”. Serce Nowego Jorku, wyspa Manhattan, została oddana holenderskim kolonistom przez Indian za błyszczące paciorki, które w ramach ich kultury obrazowały pewną wymierną wartość. Cyfrowi tubylcy nie postrzegają swojego zachowania w sieci jako użytecznego zasobu, nie znają ceny „darmowych” atrakcji cyberswiata: gier, filmów, memów, nakładek na selfie. Są jak oszołomieni błyskotkami Indianie, którzy nie przewidzieli długofalowego sensu „transakcji”, która jawiła im się jako prezent, jako dar. Tymczasem otworzyli wrota umożliwiające podbój całej swojej ziemi. Ich świat został zmieciony. Wyrosła na nim potęga gospodarcza i polityczna.

<sup>1058</sup> Możliwość kształtowania zachowań za pomocą gier spowodowała, że specjaliści biznesowi zaczęli wykorzystywać mechanikę gier do osiągania celów organizacyjnych. Termin

Urządzenia ubieralne i tzw. feedback haptyczny warunkowane są przez technologiczną racjonalność późnej fazy kapitalizmu i jej ideologiczne przesłanki. Ich upowszechnienie sprawia, że ludzkie ciało staje się obszarem wydobywania wartości i sprawowania władzy, będąc jednocześnie przedmiotem samoeksploatacji. Całe pokolenie młodych ludzi jest już wpisane w struktury bazodanowe umieszczone na tych serwerach. Wiele mniejszych firm, szkół, uczelni, szpitali i fundacji przekazało i ciągle przekazuje swoje dane na serwery korporacji globalnych.

W kontekście popularyzacji chatbotów towarzyszących i upowszechniania w mediach cyfrowych symulaków należy uznać, że techno- kapitalizm i „przemysł kulturowy” paraliżują wyobraźnię i umiejętność rozróżniania do tego stopnia, że użytkownik nie potrafi odróżnić percepcji od wyobraźni, fikcji od rzeczywistości<sup>1059</sup>.

Omawiany agent konwersacyjny *Replika* jest przykładem narzędzia sprawowania kontroli nad jednostką, manifestacją przemocy symbolicznej i faktycznej wspierającej budowę kapitalizmu cyfrowego nadzoru. Technologiczna forma panowania, skryta za maską zabawy oferowanej przez kapitalizm afektywny, staje się groźniejsza od autorytarnych form sprawowania władzy, wobec których jednostka stawia opór świadoma ich istnienia. Marcuse: „panowanie – pod maską obfitości i swobody – rozciąga się na wszystkie sfery prywatnego i publicznego istnienia, podporządkowuje sobie wszelką naturalną autentyczną opozycję, wchłania wszystkie alternatywy”<sup>1060</sup>. Uprzemysłowienie wyobraźni i uzewnętrznienie zdolności schematyzowania jest alienującym urzeczowieniem poznającej świadomości. Cechą kapitalizmu komputacyjnego jest to, że proletaryzacja zaczęła w nim obejmować nie tylko utratę umiejętności praktycznych i życiowych, jak w przypadku kapitalizmu przemysłowego

---

„gamifikacja” oznacza wykorzystanie elementów gry w kontekście „nie-gry” czyli użycie mechanizmów znanych z gier do zmiany zachowań ludzi poza kontekstem gry. Gamifikacja może być traktowana jako proces włączania elementów gry (tj. zbieranie punktów i odznak, wyzwania, rywalizacja z innymi graczami) w celu motywacji gracza. procesem angażującym użytkownika w praktyki nadzorcze, które bazują na przyjemności płynącej z podglądania, porównywania się z innymi i wystawiania opinii innym użytkownikom w aplikacjach i serwisach zakupowych takich jak Uber, BlaBlaCar i Allegro albo portalach zawodowych takich jak LinkedIn. Platformy takie jak Facebook albo Tinder systematycznie wykorzystują elementy gier (lajki, testy, challenge) w celu przechwycenia uwagi użytkownika i oferowania mu dopasowania do oczekiwań społeczeństwa gry.

<sup>1059</sup> M. Horkheimer, T.W. Adorno., *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, tłum. M. Łukasiewicz, Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 1994

<sup>1060</sup> H. Marcuse., *Człowiek jednowymiarowy. Badania nad ideologią rozwiniętego społeczeństwa przemysłowego*, tłum. W. Gromczyński, S. Konopacki, Warszawa 1991, s. 37.

(XIX wiek) i konsumpcyjnego (XX wiek), lecz również utratę zautomatyzowanych umiejętności projektowych i zdolności do podejmowania racjonalnych decyzji<sup>1061</sup>.

Współcześnie korporacje promują cyfrowy transhumanizm - łudzące cielesności, wizerunki bez podmiotów i kulturę iluzji (*Deep Fake Culture*), w której upadają dotychczasowe porządki reprezentacji i wypłaszczają się ontologie. Nowoczesna technika wraz z jej komercyjnym otworzyła drogę sytuacji, w której zabawa nie jest już ani dobrowolna, ani nie realizuje się w wydzielonych jej tylko ramach czasowych i przestrzennych. Istota zabawy realizuje się poza osiã prawda - fałsz, a także dobro - zło. Władza korporacji w algorytmicznej kulturze postprawdy zachęca do przypomnienia, że grecką filozofię osadzono na fundamencie misteryjnym, zastrzegając status nauki szczególnie ważnej tylko dla zaprzysiężonych elit. W świecie starogreckim doxa zakreślała granice wiedzy, a tłumaczenie tego terminu – „mniemanie”, „przekonanie”, „opinia”, „zdanie”, „sąd” wyznaczało pojmowania świata stając się w ujęciu Parmenidesa z Elei sposobem poznania zakładającym błędzenie gdyż śmiertelni nie potrafią odróżnić mniemań od prawdy - ich droga to dyskurs o zmienności świata, powstawaniu i ginięciu rzeczy. Greckich poszukiwaczy mądrości (*sophia*) zdominowali iluzjoniści słowa, magią erystryki porywające niesprawne umysły potencjalnych klientów, rujnując ich myślenie. Dlatego w platońskiej akademii wykraczanie poza horyzonty doxa uczyniono systemem. Sens tej orientacji oddawała metafora jaskini, w której niewolnicy mylnie biorą cienie na ścianie za prawdziwą rzeczywistość. Istoty rzeczy znać nie mogą, bo od dawien dawna patrzą w odwrotnym kierunku choć prawda kryje się za ich plecami.

Twórcy wirtualnych światów, projektanci doświadczeń będą niczym wszechmocni i wszechwiedzący bogowie mogący manipulować swoim stworzeniem wpływając na procesy wiedzytwórcze. Niewątpliwie użytkownicy meta - świata będą podwójnie łudzeni: co do ich fizycznego otoczenia, i co do ich własnych ciał. Powszechnym stać może się pytanie co jest rzeczywiste jeśli to czego możemy dotknąć, smakować, wąchać lub wiedzieć zaprogramowane jest tak aby wywoływać nie odróżnialną od realnych doświadczeń zbiorową halucynację. Realizacja potrzeb poznawczych w Metaświecie odbywać się będzie albo kosztem porzucania wiedzy o realiach swego fizycznego habitatu albo iluzoryczny „efekt rzeczywistości”,

---

<sup>1061</sup> M. Krzykowski., *Od nowego pytania o technikę do nowej ekonomii politycznej w epoce maszyn o wysokiej mocy obliczeniowej. Filozofia aktywistyczna Bernarda Stieglera.*, [https://2022.biennalewarszawa.pl/from-a-new-question-concerning-technology-to-a-new-political-economy-in-the-age-of-high-performance-computing-machines/?fbclid=IwAR0Lf7AoTgYbFFY\\_zoaSkY8vTZBZJISCJmedaaGhw8P0iDPmDbs83XXN0](https://2022.biennalewarszawa.pl/from-a-new-question-concerning-technology-to-a-new-political-economy-in-the-age-of-high-performance-computing-machines/?fbclid=IwAR0Lf7AoTgYbFFY_zoaSkY8vTZBZJISCJmedaaGhw8P0iDPmDbs83XXN0)

substytuujący fizyczną realność, będzie jej sprawcą częścią nie stanowiąc alternatywy dla rzeczywistości lecz jej rozszerzenie. Nakładanie na realny świat elementów widzianych pod technologicznym warunkiem sprawi, że pewne jego aspekty będą niedostępne dla niedysponujących konkretnym urządzeniem. Nie da się wykroić jakiegoś kawałka rzeczywistości i udawać, że podejmowane w jej obrębie działania nie mają wpływu na szerszą rzeczywistość. Czy fuzja światów (AR) polegać będzie na rozdieraniu struktury rzeczywistości, wprowadzaniu w świat empiryczny elementów nieoczywistych lub niemożliwych prowadzących do splątania rzeczywistości i fikcji, wywołujących dysonans poznawczy przez sprzeczność z doświadczeniem, odrzeczywistnienie, defamiliaryzację?

Zmiany ludzkiego życia w epoce technonauki są niepodważalne a rola sztucznej inteligencji w każdym obszarze gospodarki i życia społecznego bezdyskusyjna. W serwisach społecznościowych wielu uczestników „kultury prawego kciuka” kreuje swój wizerunek i buduje obraz świata przy udziale strategii kontryfaktyczności i myślenia życzeniowego. Często nie odpowiada on rzeczywistości i faktycznym emocjom internautów prowadzących w społecznościówkach medialne „życie edytowalne”, poprawione, premiujące prawdziwsze zarówno na poziomie autoprezentacji jak odbioru innych. Wraz z rozwojem aplikacji zasilanych sztuczną inteligencją (technologii *deep fake* umożliwiającej tworzenie zaawansowanych fałszywych informacji) social media stają się przestrzenią szerzenia dezinformacji i zniekształcania rzeczywistości. Dodatkowo technologiczna logika wypiera umiejętność myślenia w kategoriach jakościowych na rzecz takich, które łatwo policzyć. Algorytmy łączą nas z rzeczami, które lubimy, reagują na prywatny gust - stały się „kupcami uwagi”, konkurują o nasz czas i sprzedają go jako produkt wysokiej wartości. Zjawiska niepoliczalne czy nieuchwytnie kształtują naszą rzeczywistość dużo bardziej niż te, które potrafimy precyzyjnie zmierzyć. Społeczne konsekwencje kultury *infotainment* i postprawdy to utrata zaufania do publicznego dyskursu (dysonans poznawczy) i umocnienie modyfikującego społeczne zachowania imperium cyfrowego, które staje się przestrzenią panowania „cyfrowych dyktatorów” - algorytmów. Programiści opierają algorytmy na danych odzwierciedlających wartości i cele osób i organizacji, które ją opracowują. Algorytmy klasyfikują nas pod kątem posiadanej wiedzy, zainteresowań, nawyków i otoczenia społecznego. Stały się „kupcami uwagi”, ich właściciele konkurują o kontrolę uwagi użytkowników i sprzedają ją jako produkt o dużej wartości. W kulturze pozbawionej zaufania do człowieka cedujemy autorytet na algorytmy, wspierając tym

samym narodziny nowej formy władzy - *dataismu* (ang. data-dane). Choć mechanizmy *deep learning'u* rozumie garstka ludzi, coraz większe obszary decyzji oddaje się sztucznej inteligencji, której dysponenci stanowią nową elitę władzy nad obrazem świata. Programy będące „własnością intelektualną przedsiębiorstwa” zarządzają coraz rozleglejszymi obszarami ludzkiego życia. Epoka postprawdy, która ma korzenie we wspieranej technologicznie ideologii stanowiącej trzon imperialnej polityki, jest negacją dorobku Oświecenia i uderza w epistemologię opartą na nauce. Brak pewności wiedzy i możliwości odróżnienia jej od fałszu rodzi obawy o traktowanie wszechwładnych algorytmów jak wyroczni w rzeczywistości, która staje się tajemnicza i nienegocjowalna.

Władza algorytmów (*dataism*) sprawia, że to co nazywamy rzeczywistością daje się dowolnie kształtować. Środowisko memetyczne, produkujące fałszywe informacje (fake newsy) i neomity, zastąpiło racjonalistyczne narzędzia epistemologiczne, choć potrzeba ich stosowania rośnie wprost proporcjonalnie do zagęszczenia informacyjnego smogu. *Dataism* rodzi konieczność stworzenia mechanizmów bezpieczeństwa informacyjnego służących obywatelom technoświata podlegającym władzy sztucznej inteligencji w epoce postprawdy. Społeczne konsekwencje postprawdy - chaos informacyjny, dysonans poznawczy i utrata zaufania do publicznego dyskursu sprzyjają mentalnej izolacji i reaktywacji myślenia mitologicznego. W epoce cyfrowego fałszu przywrócenie wiarygodności i waloryzacji jakościowej, nie tylko w biznesie ale w każdej z dziedzin życia, stanie się podstawowym wyzwaniem. Budowa zaufania będzie wielkim zadaniem dla projektantów rozwiązań mobilnych. Imperatywem ich wpływowej działalności powinien stać się system operacyjny nastawiony na wiarygodność.

## 2.1. Użyteczne fikcje. Transhumanizm jako futurologia antropologiczna XXI wieku

W XXI w. transhumanizm stał się wiodącym prądem myślowym, który przedstawia wizję przyszłości człowieka - futurologię antropologiczną - sposób myślenia o przyszłości oparty na założeniu, że rasa ludzka w swojej obecnej formie nie prezentuje końca naszego rozwoju, ale raczej jego stosunkowo wczesną fazę. Szczegółowe problemy antropologiczne transhumanizmu dotyczą: rozszerzania możliwości ciała i traktowania ciała jako przestrzeni do wyrażania własnej ekspresji – jako materii artystycznej, poznania i przekroczenia barier fizjologicznych, dostarczenia nowych

doznań cielesnych, zwiększania zakresu możliwości motorycznych ciała, wyobrażeń dotyczących zlikwidowania chorób i przezwyciężenia śmierci oraz relacji z nie-ludzkimi: programami, maszynami, wirtualnymi agentami i cyfrowymi maskami symulującymi świadomą siebie sztuczną inteligencję. Antropologiczne koncepcje transhumanistyczne kładą nacisk na doskonalenie człowieka, tzw. *human enhancement*, przy pomocy środków dostarczanych przez technologie, które zapewnią mu super-długowieczność, super-inteligencję oraz super-szczęście. Człowiek jawi się jako byt plastyczny, który może być dowolnie modyfikowany przy pomocy środków naukowo-technicznych. Z szerszej perspektywy tego rodzaju antropologia oznacza, że biologiczne ucieleśnienie stanowi piętno. W ujęciu tym życie nie jest darem - toczy się w środkowym rejestrze, będąc ciągłym balansowaniem na granicy niespełnienia. W transhumanistycznej antropologii pojęcie człowieka jest redukowane do mocy poznawczej próbującej wyzwolić się z biologiczno-neurodynamicznej formy, którą może dowolnie zmieniać kierując się chęcią osiągnięcia praktycznych celów.

Należy pamiętać, że obraz świata jest nieusuwalną komponentą podmiotową naszego poznania - dostarcza podstawowych kategorii, za pomocą których opisuje się rzeczywistość. Każda ludzka działalność, teoretyczna lub praktyczna, zawsze rozgrywa się w jakimś obrazie świata stanowiącym specyficzne tło i milcząco przyjmowaną wiedzę wpływająca na sposób myślenia, działania i tworzenia<sup>1062</sup>. Z prakseologicznego i pragmatycznego punktu widzenia, obraz świata promowany przez transhumanistów, może odgrywać istotną rolę wspierającą scjentystyczne myślenie technologów i inżynierów, legitymizującą próby instytucjonalizacji ideologii i stymulującą rynek. Wizja ciała i jego centralna pozycja w kulturze konsumpcyjnej sprawia, że ludzie coraz bardziej przejmują się swoim ucieleśnieniem inwestując w rozmaite zabiegi mające spełnić wymogi świata, które kultywuje ciało młode, sprawne, atrakcyjne. Dariusz Czaja wskazuje, że ciało kultury współczesnej charakteryzuje młodość i nagość. Starość i choroba zostają w eliminowane, relegowane w enklawy, do których na codzien udajemy się rzadko co świadczy, według antropologa, o faustycznym szkielecie naszej współczesności<sup>1063</sup>. Przesuwanie granic młodości i skrywanie oznak starości sprawia, że nie ma w kulturze akceptacji przemijania a świat zaczyna się jawić jako tanatofobiczne miejsce bez czasu, pustkowie, gdzie brakuje tego co rzeczywiste. Według zwolenników

---

<sup>1062</sup> *Obrazy świata w teologii i w naukach przyrodniczych*, red. M. Heller, S. Budzik, S. Wszolek, Tarnów 1996.

<sup>1063</sup> D. Czaja., *Metamorfozy ciała. Świadectwa i interpretacje*, red. D. Czaja, Warszawa 1999, s.8.

H+, nieposzerzone ciało biologiczne w najbliższych dekadach przesunie się w „obszar niewidzenia” tak jak w ciało niepełnosprawne, chore, stare, czy nieprzystające do estetycznych kanonów. Zauważmy, że władzę konstytuuje się współcześnie poprzez wykluczenie, a nie poprzez eksploatację. Transhumanizm odpowiada na lęki współczesności służąc technokracji do uzasadnienia panującego porządku społecznego. Zakładam, że stanowi on „użyteczną fikcję” - konstrukcję wykorzystywaną instrumentalnie do określonych celów i nie postrzeganą w kategoriach prawdy i fałszu. Transhumanistyczne pryncypia nie wydają się jednak zgodne z dominującym systemem, z którego się wyłaniają: wysoce konkurencyjnym środowiskiem społecznym zaawansowanego kapitalizmu, który nie premiuje różnych sposobów bycia lecz wymaga coraz bardziej efektywnego zachowania odpowiadającego na przewagę konkurencyjną nadążyć. Proces ewolucyjny determinowany przez zaawansowany technologicznie kapitalizm zmusi jednostkę do ulepszania i dostosowania się do wiecznej transcendencji<sup>1064</sup>

Transhumanistyczne koncepcje ludzkiej natury pociągają więc za sobą redukcjonizm antropologiczny. Człowieka widzi się w niej jako substrat technologicznych eksperymentów, pomijając przy tym jego podmiotowy charakter. Postrzeganie istoty ludzkiej jako środka do celu (postczłowieka mającego powstać dzięki nieterapeutycznemu doskonaleniu ludzkiego ciała), a nie jako celu samego w sobie, prowadzi do zanegowania człowieka jako osoby, do depersonalizacji. Transhumanistyczny stosunek do ciała wyrażany programowo w sferze ideologicznej jest paradoksalny i ambiwalentny: z jednej strony postrzegane jest jako wróg i sprawca cierpienia, z drugiej jako forma, którą można udoskonalać lub porzucić. Rafał Ilnicki twierdzi, że wyjście poza gatunek, rezygnacja z danego modelu ciała, to fałszywa transcendencja – brakuje jej podstawowego przepracowania wyobrażeń o przyszłości<sup>1065</sup>. W wizji przekroczenia biologii i zastąpienia jej przez sztuczne wytwory technologii dostrzec można laicki ekwiwalent myślenia religijnego, w którym stałą częścią doktryny jest przejście do nowego wymiaru życia - doskonalszego i wiecznego. Owo przejście do

---

<sup>1064</sup> Hilaire Belloc dowodzi nienaturalności i szkodliwości systemu ekonomicznego, jakim jest kapitalizm, który analogicznie do socjalizmu, pozbawia człowieka realnej własności prywatnej, która jest podstawową gwarancją rzeczywistej wolności w wymiarze polityczno-społecznym. Jedyna istotna różnica pomiędzy nimi polega na tym, że socjalizm czyni to oficjalnie i metodami polityczno-siłowymi, poprzez rozbudowany aparat biurokratyczny, natomiast kapitalizm pozbawia ludzi własności poprzez popierany przez państwo system korporacyjny. Zob: H. Belloc., *W obronie wolności*, Wydawnictwo SGK, 2017

<sup>1065</sup> R. Ilnicki., *Bóg cyborgów. Technika i transcendencja*, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, Poznań 2011

większej doskonałości musi się jednak dokonać kosztem rezygnacji z tego, kim człowiek jest w ramach swojej obecnej kondycji bytowej<sup>1066</sup>. Wyłaniająca się z transhumanizmu koncepcja osoby wpisuje się w paradygmat myślenia naturalistycznego i jest ujmowana przez pryzmat wyższych własności psychicznych, które można przetransponować na wiązkę informacji, a następnie poddać różnym przekształceniom. Ściśle związany z antropologią transhumanizm zadaje pytania o to kim jest człowiek i dokąd zmierza. Antropologiczne rozważania, prowadzone w kontekście transhumanizmu, będące namysłem nad kondycją mutowanego i technologicznie wspomaganego człowieka, konieczne są do zrozumienia przemian czekających *homo sapiens* zamieszkującego technoświat poddawany nieustannym zmianom determinowanym przez biologię i technologię.

Transhumanizm jest formację kulturową wyłaniającą się w wieku informacji i cyfryzacji, złożonym, wielowątkowym polem myśli, w którym miesza się ze sobą naukę i „widzenie nierzeczywiste”. Zjawia się w miejscu religijnej wyobraźni, wkracza na opuszczone przez nią terytorium aby wpisać epokę w ramy wyznaczane przez perspektywę mityczną nadając jej sens. Nie jest jednak transhumanizm tylko korpusem tekstów i intertekstualnych praktyk interpretacyjnych lecz również przestrzenią praktyki społecznej, obszarem interakcji idei z szeregiem społecznych procesów. Esencją transhumanistycznej działalności jest dostarczanie sprawnych „narzędzi przemian” ciała i tożsamości. Mogą być to narzędzia kultury techniczno– materialnej: artefakty umożliwiające osiągnięcie celów jak również narzędzia kultury symbolicznej stanowiące element strategii zarządzania społecznymi trendami i nastrojami, legitymizujące kulturowe przyzwolenia i oczekiwania. Transhumanizm uważam za odpowiedź na fakt, że życie w XXI w. w znacznej mierze przeniosło się do cyberprzestrzeni. Mówi o marzeniach i obawach, które są powszechne w cyfrowej kulturze: świecie, w którym wszystko, co jest zepsute, można naprawić, w którym można uzyskać kontrolę nad przestrzenią i czasem, które nie stoją już na przeszkodzie pragnieniom „użytkownika”. Dyskurs poświęcony transformacji ludzkiego życia odzwierciedla fakt, że żyjemy w cyberkulturze obudowani urządzeniami zachęcającymi nas nieustannie do odrywania się od świata fizycznego i przechodzenia w cyberprzestrzeń. W ramach transhumanizmu mamy więc do czynienia z wieloma praktykami mediatyzacji i technologizacji ludzi – od cyborgizacji: protetyzacji ludzkiego ciała (w celu zwiększenia jego naturalnych

---

<sup>1066</sup> B. Waters., *The Future of the Human Species*, „Ethics& Medicine”, 25(2009) nr 3, s. 170.



możliwości motorycznych i poznawczych) przez robotyzację do tzw. *minduploadingu* (czyli przeniesienia świadomości poszczególnych jednostek w obszar sieci teleinformatycznej) po koncepcje cyfrowej nieśmiertelności (wizje przeszczepienia ludzkiej świadomości w struktury sztucznego, bionicznego ciała).

Wizja antropologiczna jawi się jako wewnętrznie sprzeczna wykazując szereg niekonsekwencji np. deklarując antyesencjalizm powołują się na fundamentalną, niezbywalną właściwość istot ludzkich czyli dążenie do adaptacji, przekraczania własnych ograniczeń i samodoskonalenia - ujmują więc naturę ludzką esencjalistycznie; powołują się na wizję istoty ludzkiej jako biologicznego organizmu w wiecznym procesie jednocześnie głosząc program emancypacji od ograniczeń narzucanych człowiekowi przez jego biologię. Paradoksalną cechą transhumanistycznego dyskursu jest też deklarowanie odrzucenia dualistycznej perspektywy (akceptującej tezy antropologiczne o nowożytnym i oświeceniowym rodowodzie) i prowadzenie spekulacji dotyczących rozdzielności ciała i umysłu - oddzielenia, kopiowania i przenoszenia świadomości z biologicznego podłoża redukując cielesność do roli nośnika. W manifestie „Przeciw transhumanizmowi. Złudzenie technologicznej transcendencji” (*Against Transhumanism. The delusion of technological transcendence*) Richard Jones, specjalista w dziedzinie nanotechnologii wyraża pogląd, że transhumanizm jest technologicznie błędny, futurystycznie podejrzany, w sposób szkodliwy mówi o technologii i należy go traktować jako ideologiczny wytwór<sup>1067</sup>. Autor wskazuje, że transhumanizm to niebezpieczna ideologia, ruch i system wierzeń, który przewiduje, że w przyszłości nastąpi wzrost integracji bytu ludzkiego z technologią, która pociąga za sobą ilościową i pozytywną zmianę ludzkiej natury. Transhumanizm nie zawsze wypowiada się o świecie będących w zasięgu naszego doświadczenia rzeczywistości projektowanej, która dopiero ma powstać na temat której brak jakichkolwiek danych empirycznych. Definicja postczłowieka nie dostarcza jednoznacznego rozstrzygnięcia – ma charakter projektujący i perswazyjny odwołując się nie tylko do racjonalnych argumentów lecz również emocjonalnych postaw związanych z doświadczeniami człowieka. Koncepcję futurologicznej przyszłej kondycji post człowieka w dużej mierze składają się z eksperymentów myślowych Odwołujących się do autorytetu nauki i Technologii w społeczeństwie jest więc koncepcją światopoglądową. Transhumanistyczne idę wywołują żywe zainteresowanie intelektualne i wzbudzają skrajne emocje. Zwolennicy uważają, że

---

<sup>1067</sup> R. Jones., *Against Transhumanism: The Delusion of Technological Transcendence*, Self-published, 2016

konceptje te przyczyniają się do odkrycia głębszej prawdy o człowieku. Przeciwnicy widzą w nich zagrożenie dla tradycyjnych wartości kulturowych, które mają legitymizację z nich więc niezmiennych struktura w natury ludzkiej.

Uważam, że problematyczne jest przypisanie transhumanizmowi statusu teorii naukowej ponieważ jego przedstawiciele twierdzą, że nie można krytykować ich poglądów z tego powodu, że świat postludzki przekracza nasze zdolności percepcyjne. W naukowym obrazie świata radykalnie oddziela się to, co jest nauką od tego, co jest niekontrolowaną przez metodę empirycznie – matematyczną fikcją. Czerpiąc inspiracje z teorii i hipotez nauk ścisłych, transhumanizm korzysta z ich języka budując swój wizerunek na skojarzeniach z nauką wyciągając często wnioski daleko wyprzedzające aktualny zasób wiedzy teoretycznej i możliwości techniczne wypracowane przez nauki szczegółowe. Są to więc zbiory twierdzeń luźno oparte na tezach nauk szczegółowych, nie podlegające falsyfikacji, którą uznać należy za kryterium naukowości. W „Domysłach i refutacjach” Karl Popper wskazuje, że wiedza naukowa rozwija się dzięki antycypacjom, przypuszczeniom, próbnym rozwiązaniom, czyli domysłem (*conjectures*), które poddawane są krytycznej kontroli, to jest próbom obalania (*refutations*) ich za pośrednictwem surowych testów<sup>1068</sup>. Przyjmując za kryterium demarkacji falsyfikacjonizm Popera, widzimy, że też transhumanizmu nie sposób obalić ponieważ ich koncepcje tracą naukowy charakter, na który transhumaniści się jednocześnie powołują<sup>1069</sup>. Racjonalność scjentyistyczna nie wynika z racjonalności naukowej, lecz stanowi formę jej nadużycia. Cechuje ją nieuzasadniona ekstrapolacja danych do aspektów rzeczywistości, w których adekwatne są inne formy namysłu i badań. W dyskursie nadużycia te prezentowane są jako tezy które w uprawniony sposób należą do aktywności naukowej lecz w istocie debata przybiera postać metaforyczną, utrudniając precyzyjne zrozumienie argumentów i racjonalne ich uporządkowanie. Problemem transhumanizmu jest brak możliwości weryfikowalności jego postulatów co sprawia, że poznanie nie jest możliwe, a człowiek oddala się od prawdy i sensu, gdyż na nie sprawdzalnych informacjach nie sposób budować wiedzy. Łączy się to z „niewywrotną strukturą” transhumanizmu - cechą analizowaną przez austriackiego filozofa nauki Karla Raimunda Poppera. Niewywrotność polega na tym, że danego przekonania albo zespołu przekonań nie da się obalić, sfalsyfikować. Każda informacja, każdy fakt, każda przesłanka świadcząca na niekorzyść teorii natychmiast zostaje w nią

---

<sup>1068</sup> K.R.Popper., *Droga do wiedzy. Domysły i refutacje*, tłum. S. Amsterdamski, PWN, Warszawa 1999

<sup>1069</sup> K. R. Popper., *Logika odkrycia naukowego*, tłum. U. Niklas, PWN, Warszawa 1977, s. 39.

płynnie włączona i zaczyna pracować w jej służbie. Brak dowodów nie jest przesłanką do poddania w wątpliwość hipotezy, lecz staje się kolejnym dowodem na prawdziwość niedowodliwego przekonania. Podkreślmy jednak, że mit mieści się poza kategoriami prawdy i fałszu - rozciąga się między tym, co poznawalne, i tym, co trudne albo wręcz niemożliwe, do odkrycia: „nie musi być fałszywy, a jeśli nawet jest, to nie stanowi to jego cechy konstytutywnej.”<sup>1070</sup>. Bywa jednocześnie prawdziwy i nieprawdziwy, zawiera w sobie treści, o których nie da się powiedzieć, że są prawdą albo kłamstwem, albo też ile w nich pierwszego i drugiego. Nie ma też żadnej instancji potrafiącej rozstrzygnąć gorący nieraz spór między wyznawcami danego mitu przekonanymi o jego prawdziwości, a wszystkimi tymi, którzy zarzucają mu fałszywość. Podobnie jak mitologia, nauka stara się w warunkach zmieniającego się stanu wiedzy stworzyć spójny, bazujący na niej światopogląd podtrzymujący tradycje "wiary" w zakresie jej podstawowych założeń. W książce *The Web of Belief* (Sieć wiary) W. V. Quine i J. S. Ullian postulowali, że twierdzenia nauki uważamy za prawdziwe nie dlatego, że wiernie odpowiadają obserwowanym faktom, ale dlatego, że są wewnętrznie spójne i razem składają się na przekonującą opowieść o świecie. Nasze przekonania stają przed trybunałem doświadczeń jako wielowarstwowa konstrukcja, która z osobiście zaobserwowanymi faktami styka się jedynie na swoich obrzeżach. Gdy napotykamy fakt, który przeczy jednemu z naszych przekonań, pojawia się impuls, by skorygować część zapatrywań w obrębie naszej sieci i w ten sposób przywrócić jej wewnętrzną spójność. Jednak wybierając, które konkretnie przekonania chcemy poddać rewizji, nie opieramy się jedynie na faktach. Wychodząc od obserwacji, która zaprzecza naszej dotychczasowej wiedzy, przyglądamy się naszym utrwalonym już przekonaniom i ich uzasadnieniom i szacujemy, jak przywrócić spójność całej sieci przekonań możliwie najmniejszym kosztem. W rezultacie tego procesu być może zaczniemy powątpiewać, czy rzeczywiście zaobserwowaliśmy sprzeczne z naszą wiedzą zjawisko lub zaczniemy podważać fundamentalne zasady logiki i matematyki, leżące u początku całej sieci przekonań. Metanaukowe analizy fenomenu nauki dowodzą, że jej rozwój jest uwarunkowany nie tylko przez czynniki wewnętrzne (empiryczne i teoretyczne), ale i szereg czynników zewnętrznych, takich jak potrzeby praktyczne, możliwości ekonomiczne, wpływy prądów kulturowych i filozoficznych, którym indywidualnie lub zbiorowo ulegają sami naukowcy. Mitologizowane są różne wymiary naukowej aktywności od praktyki

---

<sup>1070</sup> B. Szacka., *Mit a rzeczywistość społeczeństw nowoczesnych*, [w:] *O społeczeństwie i teorii społecznej. Księga poświęcona pamięci Stanisława Ossowskiego*, Warszawa 1985.: 489.

badawczej po przybliżanie jej rezultatów co sprzyja tworzeniu fałszywego obrazu rzeczywistości<sup>1071</sup>. W historii nauki często zdobywały akceptację i uznanie błędne idee fizyczne (eter, flogiston) nadto wskazać można na milcząco przyjmowane przez naukowców przekonania, jak te o realności nieobserwowalnych obiektów. Wiedzę naukową należy widzieć jako podważalną i możliwie fałszywą, gdyż nauka nigdy nie osiągnie prawdy definitywnej i finalnej, a każdy jej stan posiada zasadniczo tymczasowy charakter. Teoretyczna wiedza o świecie jest więc temporalna, podatna na ciągłe modyfikacje i doskonalenie<sup>1072</sup>.

Jak zauważa Richard Olson, scjentyzm jest nieuprawnionym „przeniesieniem idei, praktyk, postaw i metodologii z kontekstu badań właściwych dla naturalnego świata do badań nad ludźmi i ich społecznymi instytucjami”<sup>1073</sup>. Ponieważ w dyskursie transhumanistycznym bardzo często pojawiają się też sądy wartościujące, wykazujące brak związków logicznych między wartościami a światem faktów, możemy stwierdzić że wypowiedzi te charakteryzuje racjonalność aksjologiczna służąca nie tylko celu poznawczym lecz również określony model moralności. Zauważmy, że w dyskursie pojawia się często dwubiegowe i przeciwstawne traktowanie pojęć, które bywa dużym uproszczeniem np. niedoskonałość waloryzowana jest jednoznacznie negatywnie i utożsamiana ze złem. Tymczasem niedoskonałość nie musi być przeciwieństwem doskonałości lecz może być stanem, w którym znajduje się człowiek będący na drodze do doskonałości. Program transhumanizmu bazuje na ludzkich podstawowych instynktach jak, np. strach przed śmiercią, nieistnieniem, chęcią bycia lepszym od innych. Ideologia może odnosić korzyści z utrzymywania pewnych poglądów, konsekwentnie wprowadzając do społecznej świadomości nierealistyczne postulaty, co przejawia się w nadawaniu niefalsyfikowalnym tezom statusu naukowości. Hipotezy zakładającej pojawienie się świadomej sztucznej inteligencji, tak jak żadnej teorii nauk empirycznych, nie można potwierdzić w sposób definitywny. Ich trwałość jest względna i uzależniona od stanu obecnej wiedzy i wyników przyszłych badań. Ideologia może jednak odnosić

---

<sup>1071</sup> Naukowcy często ulegają wpływom nienaukowym, filozoficznym ideom i opowieścią panującym w danym miejscu i czasie, Jako przykład niech posłuży pitagorejskie tło rozważań Keplera, spinozjańska wizja Einsteina czy platońskie podejście Rogera Penrosa. J. Poznański, *Rola kategorii mitu w relacjach nauk przyrodniczych i religii*, [w:] *Studia mitoznawcze. Tom II. Współczesna obecność mitu*, red. I. Błocian, E.Kwiatkowska, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012, s.44.

<sup>1072</sup> Z. Hajduk., *Metodologia nauk przyrodniczych*, Lublin 2002, s.82-84; A.K. Wróblewski, *Prawda i mity w fizyce*, Warszawa 1987; A.Szczuciński, *Mity w fizyce*, [w:] *Mity. Historia i struktura mistyfikacji*, red. Z.Drozdowicz, Poznań 1997, s.76.

<sup>1073</sup> R.G.Olson., *Science and Scientism in the Nineteenth - Century Europe*, University of Chicago Press, Chicago 2008, s.1.

korzyści z utrzymywania pewnych poglądów, konsekwentnie wprowadzając do społecznej świadomości nierealistyczne postulaty, co przejawia się w nadawaniu niefalsyfikowalnym tezom statusu naukowości<sup>1074</sup>. Mit jest opowieścią, która na mocy paradoksu uznawana jest za prawdę pomimo tego, że jej treść pozostaje sprzeczna z potoczną wiedzą na temat rzeczywistości, może stać w sprzeczności z potoczną wiedzą na temat świata<sup>1075</sup>. Wyobraźnia mityczna implikuje zawsze akt wiary, bez której mit straciłby podstawę, na której się opiera. Wiara rozumiana jest przez Ernsta Cassirera jako wszelkie zaangażowanie psychiczne w dowolną ideę, do której się dąży jako do pożądanej i ocenianej wysoko w kategoriach wartości<sup>1076</sup>. Stanowią one „użyteczną fikcję”- konstrukcję bazującą na wyobraźni homo sapiens, z jednej strony umożliwiającą gatunkową kooperację i rozwój cywilizacji, z drugiej wykorzystywaną w sposób instrumentalny do określonych celów takich jak uzasadnianie panującego porządku społecznego.

W moim pojęciu transhumanizm nie jest też filozofią, która to powinna spełniać warunki logicznego i krytycznego myślenia dążąc do prawdy w kwestiach podstawowych. Filozofia nie jest wyłącznie erudycją, lecz przede wszystkim opiera się na logicznej, racjonalnej argumentacji. Wychodzi ona od konkretnej sytuacji, ale podąża ku obiektywnej i uniwersalnej wiedzy. Transhumanizm jest nadbudową ideową scjentyzmu i technicyzmu, wizją futurologiczną zajmującą się oczekiwaniem dalszego postępu naukowo-technologicznego, przewidywaniem przyszłości w tym względzie oraz zalecaniem kontynuowania oraz zaniechania określonych praktyk bądź procesów. „Wedle każdego wstępu do filozofii jest ona, po pierwsze, nie tylko logicznym, ale i krytycznym myśleniem; po drugie, dążeniem do prawdy w kwestiach podstawowych. Filozofia nie jest wyłącznie erudycją, racjonalną argumentacją i etycznym oświecaniem problemów, ale także refleksją nad tym, co najistotniejsze. Wychodzi ona od konkretnej sytuacji, ale podąża ku obiektywnej i uniwersalnej wiedzy. Poza tym filozofia jest zorientowana na poszukiwanie prawdy w wolności myślenia, jej źródłem jest zdziwienie, a metodą wątplenie i rozważanie różnych alternatyw. Wydaje się natomiast, że transhumanizm jest nadbudową ideową scjentyzmu i technicyzmu, wizją futurologiczną zajmującą się oczekiwaniem dalszego postępu naukowo- technologicznego,

---

<sup>1074</sup> Ł. Jach., *Nauka jako obiekt kultu. Wprowadzenie do koncepcji scjentoteizmu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015, s. 64.

<sup>1075</sup> W. Doniger., *The Implied Spider. Politics and Theology in Myth*, New York 2011, s. 9. ; W.G. Doty, *Mythography. The Study of Myths and Rituals*, Tuscaloosa-London 2000, s. 31- 87.

<sup>1076</sup> E. Cassirer., *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, Warszawa 1971, s. 142.

przewidywaniem przyszłości w tym względzie oraz zalecaniem kontynuowania oraz zaniechania określonych praktyk bądź procesów. Jest ona nastawiona na badanie procesów zachodzących w konkretnym czasie (przyszłym), a nie uniwersalnych faktów naszego doświadczenia. Jest refleksją nad określonymi problemami, konkretną sytuacją, prowadzącą do wskazań dotyczących działań. Jest obroną pewnego nurtu kulturowego.

Trudno też zgodzić się z przekonaniem, że transhumanizm jest koncepcją historiozoficzną ponieważ nawiązuje on schematem teoretycznym do innych stanowisk filozofii historii, formułując sądy co do przypuszczalnego kształtu przyszłości. Refleksja Raymonda Kurzweila nie posiada typowego dla dzieł z gatunku historiozoficznych antropocentrycznego ujmowania dziejów - wizja rozwoju jest umiejscowiona „obok” człowieka, widząc go jako element zachodzącego progresu. Transhumanista ujmuje historię w perspektywie szerszej niż dzieje ludzkości. Wskazuje, że procesy chemiczne, fizyczne oraz biologiczne wytwarzają i przetwarzają informacje, budując coraz to bardziej „zaawansowane struktury”. Celem procesu dziejowego, według luminarza transhumanizmu, ma być zaistnienie sił, zdolnych do przekroczenia człowieczeństwa i przekształcenia całego wszechświata za sprawą nauki. Postludzie będą w stanie skolonizować wszechświat tworząc z niego środowisko przepływu informacji<sup>1077</sup>. „Rozpoznaje pewne działania, prawidłowości w dotychczasowej historii rozwoju, i na podstawie tych doświadczeń tworzy prognozy oraz wskazuje możliwe ścieżki rozwoju gatunku ludzkiego, w stronę kondycji postludzkiej, co de facto jest pewnego rodzaju sposobem przewidywania przyszłości.”<sup>1078</sup>. Warto jednak podkreślić że jest to spekulatywna, filozoficzna wizja świata, kontrintuicyjna względem potocznego obrazu rzeczywistości, w której dane naukowe i technologiczne wymieszane są z wyobraźnią sci-fi operującą na symbolach a nie empirycznych możliwościach. Podkreślenia wymaga, że myśliciele transhumanistyczni wykorzystują modele dostarczane przez fikcję spekulatywną, która pozwala na budowanie konstrukcji probabilistycznych, ułatwiających refleksje nad ulepszoną rzeczywistością. Pojawienie się wiedzy niepewnej, przedstawianej jako pewna mimo braku pewności eksperymentalnej rodzi popyt na opowieści transhumanistów i fantastyczną „nową mitologia” będąca odpowiedzią na lęki

---

<sup>1077</sup> K. Szymański., *Osobliwość Raymonda Kurzweila jako wizja dziejów*, „HYBRIS” nr 46, 2019.

<sup>1078</sup> K. Szymański., *Transhumanizm w kontekście stanowisk historiozoficznych*, [w:] D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba (red.), *Technokultura, transhumanizm i sztuka cyfrowa*, Libron, Kraków 2016, s. 34.

egzystencjalne zrodzone w technokulturze. Transhumanizm jest pragmatyczną futurologią, którą można rozumieć jako ideologię propagującą korpotransformację.

Prezes Alcor Life Extension Foundation<sup>1079</sup>, filozof Max More uważa, że transhumanizm to nie tylko szacunek dla rozumu i nauki, lecz przede wszystkim inicjowanie postępu w codziennym życiu<sup>1080</sup>. W technokulturze, proponującej człowiekowi nową hierarchię wartości, niewątpliwie zapanowała jednak moda na transhumanizm, która wyznacza określone trendy i styl myślenia co ma skutki światopoglądowe i kulturotwórcze. Choć transhumaności spostrzegają naukę jako najważniejszy system społecznej rzeczywistości to rysowane przez luminarzy ruchu barwne, fantastyczne wizje przyszłości *homo sapiens* aktywnie pobudzają wyobraźnię. Transhumanizmowi towarzyszy zjawisko celebryzacji przedstawicieli środowiska naukowego polegające na sposobie prezentacji odkryć naukowych, przyjmowaniu standardów zachowania i budowaniu komunikatów charakterystycznych dla obecnych w mediach ludzi ze świata filmu, mody czy kultury popularnej<sup>1081</sup>. Uważam, że powstanie ruchu to nie tylko konsekwencja osiągnięć badawczych i naukowego rozwoju lecz również rezultat przemian, jakie dokonały się w cywilizacji zachodniej w dziedzinie ontologiczno-epistemologicznej, zmian w relacji człowieka i technologii (przekraczanie granic cielesności przez maszyny), a zwłaszcza pogłębiającej się laickości społeczeństw i narodziny scjentoteizmu pozwalającego wspólnotom badaczy podjąć pracę nad autoewolucją gatunku ludzkiego możliwym dzięki wielkiej unifikacji wiedzy. Wielu transhumanistów praktykując „scientainment” urzeczywistnia teorię Paula Feyerabenda o ideologicznej funkcji nauki, której celem jest wywieranie wpływu na kształt i rozwój społeczeństwa. Choć medialną twarzą transhumanizmu pozostają futurolog i wynalazca

---

<sup>1079</sup> Przypomnijmy, że *Alcor* to transhumanistyczna organizacja świadcząca usługi krioprezerwacji polegające na zamrażaniu ciał ludzi, których współczesna nauka nie jest w stanie utrzymać przy życiu standardowymi metodami. Zawieszeni w specjalnych komorach z ciekłym azotem oczekują na cud i medyczne wskrzeszenie. Krioprezerwacja (kriokonserwacja) jest procesem, w którym komórki lub tkanki są przechowywane w ujemnej temperaturze, zwykle 77 K, czyli -196 °C (punkt wrzenia ciekłego azotu). W tak niskiej temperaturze zatrzymuje się wszelka aktywność biologiczna, łącznie z biochemicznymi reakcjami prowadzącymi do śmierci komórkowej. Modę na popularną wśród transhumanistów hibernację zainicjowała napisana w 1965 r. „Szansa na nieśmiertelność” Roberta Ettingera. [www.alcor.org](http://www.alcor.org)

<sup>1080</sup> M. More., *Philosophy of Transhumanism*, [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on Science, Technology and Philosophy of the Human Future*, ed. by M. More and N. Vita-More, Chichester (1996); M. More, *Letter to Mother Nature* [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on Science, Technology and Philosophy of the Human Future*, ed. by M. More and N. Vita-More, Chichester (1990)

<sup>1081</sup> Praktyki i znaczenie inscenizacji i spektakularnych publicznych prezentacji wyników pracy naukowej i inżynierskiej to zabiegi często stosowane w marketingu nauki. Por: H.M. Collins., T. Pinch., *The Golem at Large. What You should know about Technology*, Cambridge, Cambridge University Press 1998

Raymond Kurzweil, filozof Nick Bostrom oraz etyk James Hughes to procesu wynajdowania technologii mających wspierać projekt transhumanistyczny nie sposób sprowadzić do manifestów propagatorów nauki lecz do badawczych kolektywów pracujących nad konkretnymi rozwiązaniami, grup kapitałowych spajanych wspólnymi interesami i sieci powiązań między laboratoriami i jednostkami badawczymi<sup>1082</sup>. Badaniom naukowym towarzyszy ogromny projekt marketingowo-kulturowy w ramach, którego opracowywane są specjalne programy szkoleniowe dla szkół i uniwersytetów, bloki informacyjne dla stacji telewizyjnych, rozgłośni radiowych i stron internetowych, organizowane są krajowe i międzynarodowe konferencje, kongresy. Finansowany jest również przemysł rozrywkowy - zaplecze produkujące filmy, gry komputerowe, wielkie festiwale artystyczne i promujące „nowego człowieka” wystawy sztuki. To właśnie ściśle powiązania między rynkiem, przemysłem, prywatnym kapitałem i systemem kształcenia umożliwiają sprawne krążenie zasobów w projekcie transhumanistycznym przyczyniając się do jego poznawczo-inżynierskiego i marketingowego sukcesu.

Uważam, że nauka przejęła w społeczeństwie miejsce, cechy i funkcje, które spełniały mity w społeczeństwach archaicznych. Mitologizowane są różne wymiary naukowej aktywności: opisów praktyki badawczej, niewłaściwego przybliżania jej rezultatów i tworzenie na tej podstawie fałszywego obrazu rzeczywistości. Dynamika naukowego postępu doprowadziła do momentu, w którym jej zdobycze stają się dostępne tylko dla wąskiego kręgu wtajemniczonych. Bez posiadania odpowiedniej wiedzy przeciętnemu odbiorcy bardzo trudno oddzielić naukową teorię od wyobrażeń o świecie wytworzonych na jej podstawie. Mitologiczne tematy, które dziś pojawiają się w obszarze transhumanizmu to nadejście osobiwej samoświadomej, wszechwiedzącej ASI (Artificial Superintelligence), uwolnienie człowieka od chorób (*human enhancement*) i

---

<sup>1082</sup> Rolę transferu technologii podkreśla Manuel Castells wskazując, że w Dolinie Krzemowej w fizycznej bliskości funkcjonuje gęsta sieć organizacji o charakterze naukowym, technicznym i rynkowym. Efektem takiego zagęszczenia jest przyspieszenie krążenia zasobów i własna dynamika procesów innowacji. Poszczególne innowacje mogą wchodzić ze sobą w interakcje i przyczyniać się do kolejnych wynalazków. Mechanizm ten umożliwił rozwój genetyki ponieważ badacze mogli wykorzystywać ogromną moc obliczeniową komputerów do analizowania kodu genetycznego. Rewolucja mikroelektroniczna umożliwiła natomiast rozwój nanotechnologii. Innowacje w genetyce doprowadziły zwrótnie do postępu w dziedzinie konstruowania biokomputerów czyli maszyn komputerowych opartych na komponentach biologicznych, takich jak DNA. Por: M. Castells, *Spoleczeństwo sieci*, tłum. K. Pawluś, M. Marody, J. Stawiński, S. Szymański, Warszawa, Wyd. Naukowe PWN, 2007, s. 72; E. Thacker, *Biomedica*, Minneapolis, University of Minnesota Press 2004



zbawienie ludzkości dzięki ziemskiej nieśmiertelności lub transferu umysłu w cyberprzestrzeń<sup>1083</sup>.

W mowie noblowskiej Olga Tokarczuk słusznie zauważa, że współczesnego człowieka „Wiedza może przytłaczać, a jej skomplikowanie i niejednoznaczność, powoduje powstawanie różnego rodzaju mechanizmów obronnych – od zaprzeczenia i wyparcia, aż po ucieczkę w proste zasady myślenia upraszczającego, ideologicznego.”<sup>1084</sup>. Zauważmy, że transhumanistyczne obietnice spełniają ważną psychologiczną funkcję: wprowadzają kosmos tam, gdzie jest chaos, pewność tam, gdzie jest niepewność; spójność tam, gdzie zanikło bezpieczne kontinuum. Utrata wspólnej rzeczywistości i poczucia wspólnoty sprawia, że człowiek przenosi się do wyobrażonych uniwersów, których architektura dostarcza takiego opisu świata, jaki w danym momencie wydaje się najbardziej gratyfikujący, nie zaś takiego, który odpowiada realiom. Pozwala wejść w świat cudownych receptur na zdrowie i uwolnić się od lęku przed chorobą i śmiercią. pozwala funkcjonować w obrębie „użytecznej fikcji” dzięki, której w świecie, w którym stałe punkty zniknęły, odzyskać można poczucie sprawstwa. Uwodzicielską moc utopii wzmacnia przeniesienie życia do mediów społecznościowych, w których zanika granica pomiędzy tym, co realne, a tym, co nierzeczywiste. Na skutek mediatyzacji świata empirycznego fikcja transformuje obraz świata pojawiając się w wielu obszarach doświadczenia jako rzeczywistość alternatywna lub kontrfaktyczna.

Myślę, że podobnie jak modernizm czy postmodernizm transhumanizm należy odbierać jako szereg tendencji czy ogół prądów we współczesnej kulturze, które obejmują filozofię, technikę i technologię, sztukę oraz kwestie społeczno-polityczne. Transhumanizm, to mozaika rozmaitych idei oraz poglądów, nie zawsze ze sobą spójnych, które łączy chęć stworzenia perfekcyjnego człowieka w oparciu o jego ścisłą symbiozę z osiągnięciami techniki oraz biotechnologii. W moim pojęciu jest to zespół przekonań, uczuć i zachowań określających stosunek do postępującego związku człowieka z techniką i technologią. Wszelkie, nawet najdoskonalsze urządzenia, muszą być dostosowane do istniejących praktyk w świecie, który posiada już wielowymiarową organizację i system wartości. Antropologia transhumanizmu jest materialistyczną ideologią zawierającą perspektywę soteriologiczną - zbawienie przez technikę

---

<sup>1083</sup> A.F.Pawlak., *Cyberimmortalizm. Cyfrowy postczłowiek jako transhumanistyczny projekt XXI wieku*, w: *Człowiek a technologia cyfrowa*, red. P. Szymczyk, K. Maciąg, Lublin 2018, s. 7-27.

<sup>1084</sup> O.Tokarczuk., *Przemowa noblowska Olgi Tokarczuk. Czuły narrator*, 2019, <https://www.nobelprize.org/uploads/2019/12/tokarczuk-lecture-polish.pdf> [dostęp: 10.12.2021]

prowadzące do wyzwolenia z ciała (transcendowanie do nowego wymiaru bycia) oraz perspektywę eschatologiczną (możliwość nieśmiertelnego życia w wirtualnym świecie). Wydaje mi się, że jest w większym stopniu niż marksizm stechnicyzowanym substytutem systemu religijnego. Leszek Kołakowski zauważa, że myślenie mityczne jest obecne w każdym typie dyskursu, który tworzy człowieka. Z pojęciem transhumanizmu łączy się szereg różnych mitów dotyczących technologii, które pozwolą transhumanistom zostać postludźmi oraz dostosować się do ewoluującego środowiska. Quazi – religijny transhumanizm jest współczesną postacią mitologii technologicznej mającej określać sens życia i przeznaczenia człowieka. Scenariusze postgatunkowego bycia odnoszą się do różnych form zachowania i przekroczenia ciała, które staje się obiektem przetwarzalnym. Transhumanistyczne transformacje cielesności mają się rozpocząć od hybrydyzacji i modyfikacji, polegających na rozszerzaniu cielesnych funkcjonalności przez implanty, a zakończyć na wpisaniu świadomości w autoregulacyjne systemy protezowania i całkowitym usunięciu biologicznego ciała. Według „technoewolucjonistów”, technika w jej akceleracyjnym sfunkcjonalizowaniu jest koniecznym narzędziem pozwalającym przekroczyć granice człowieczeństwa. Zakres jego możliwości zostanie poszerzony do takiego stopnia, że powstała w wyniku „technologicznej fuzji” istota przestanie być człowiekiem, zyskując status techno sapiens.

Elisabeth List wprowadza termin „cybernetyczny platonizm”, który zdaniem autorki jest wdrażany przez ograniczanie roli ciała w telematycznej kulturze<sup>1085</sup>. Postludzki obraz świata zasiedlają więc istoty o różnym statusie ontycznym. Są to zarówno cyborgi, roboty, awatary (ludzki umysł wcielony w cyfrowe ciało), ucieleśniona cyfrowo sztuczna inteligencja w postaci czatbotów czy tzw. wirtualni influencerzy czyli komputerowo wygenerowane cielesności zasiedlane i sterowane przez ludzkie zespoły. W myśl tych koncepcji mamy szereg możliwości manifestacji postczłowieka, w zależności od tego, jaki rodzaj technologii zostanie zastosowany do jego wykreowania. Postczłowiekowi nie przysługuje mocny stopień bytowej obiektywności, jaki dotyczy bytu realnego. Nie musi być istotą biologiczną, choć może być istotą posiadającą biologiczne ciało wzmocnione technologicznie, może być to hologram bądź nieucieleśniona wiązka danych podróżująca wirtualnie w cyberprzestrzeni.

Zauważmy, że zjawisko powtórnego i wielokrotnego opowiadania tych samych historii ma swoją głęboką tradycję - ponownie opowiada się mity, legendy, podania.

---

<sup>1085</sup> E. List., *Grenzen der Verfügbarkeit. Die Technik, das Subjekt und das Lebendige*, Passagen-Verlag, Wiedeń 2001, s.143. Zob: [http://www.aurora-magazin.at/gesellschaft/phil\\_list\\_frm.htm](http://www.aurora-magazin.at/gesellschaft/phil_list_frm.htm)

*Retelling* to ponowne opowiedzenie znanych historii w ramach nowego uniwersum<sup>1086</sup>. Uważam, że transhumaniści praktykują powtarzanie dobrze umocowanych kulturowo historii prowadzących do powstania dzieł mających charakter transfikcjonalny i autonomiczny wobec pierwowzoru stosując strategie retellingowe do których należą renarracyjność, historia na opak, reskrypcja subwersywna. Pierwszy typ retellingu - „renarracyjny” polega na zakwestionowaniu dotychczasowych przyporządkowań aksjologicznych (na rzecz większej złożoności świata i formułowanych w nim ocen) i przeniesienie pierwotnej opowieści w nowe realia. Drugi typ retellingu to historia na opak: następuje tu zaburzenie konstrukcji świata poprzez odwrócenie ogólnie przyjętego porządku i stworzenie kategorii „świata na opak”, którego cechą charakterystyczną jest wątek „nienaturalnego”, „wbrew naturze” odwróconego porządku (np. uzyskanie nieśmiertelności, stworzenie świadomej sztucznej inteligencji). O ile renarracyjność to opowiadanie „inaczej”, historia na opak to radykalna rewizja przyjmowanych automatycznie pewników rzeczywistości. W reskrypcji subwersywnej natomiast chodzi o poddanie w wątpliwość sensu używania trybu mitycznego/baśniowego do mówienia o świecie. Ten typ przekształceń prowadzi do powstania świata alternatywnego związanego z wprowadzeniem fantastyczności np. w postaci kreacji dwóch uniwersów połączonych ze sobą i umożliwiających przechodzenie z jednej rzeczywistości do drugiej (np. płynne przenoszenie się ze świata fizycznego w świat cyfrowy czy transfer umysłu w cyberprzestrzeń).

Istotna, w kontekście transhumanizmu, wydaje mi się koncepcja epidemiologii reprezentacji. Dlatego warto zapytać o warunki ułatwiające zapamiętywanie danej idei i jej kulturową dystrybucję ponieważ różnią się one stopniem przyswajalności przez umysł w zależności od tego na ile dana reprezentacja obciąża system poznawczy. Na skuteczność rozprzestrzeniania się reprezentacji wpływa m.in: intensywność ekspozycji danej idei w populacji, obecność fizycznych czy społecznych barier komunikacyjnych, skuteczność instytucjonalnego aparatu propagującego lub zwalczającego poszczególne reprezentacje, łatwości, z jaką idea jest reprezentowana w umyśle i zapamiętywana. Łatwość podlegania internalizacji i zapamiętywaniu nie jest kwestią wyłącznie stopnia komplikacji danej reprezentacji. Ludzki umysł lepiej radzi sobie z zapamiętywaniem nawet bardzo złożonych opowieści, niż relatywnie krótkim ciągiem cyfr gdyż ewolucja

---

<sup>1086</sup> A. Całek., *Retelling w literaturze fantasy: od renarracji do metafikcji*, [w:] Leś, M. M., Łaskiewicz, W., and Stasiewicz, P. (red.) *Tekstowe światy fantastyki*. Białystok: Wydawnictwo Prymat, 2017, s. 45–66.

uksztalowała jego architekturę tak, by obsługiwał sekwencje wydarzeń. Zauważmy, że „eksplozją mitu” mamy do czynienia wówczas, gdy w stosunkowo krótkim czasie zyskuje on wyjątkową popularność, co wyraża się gwałtownym wzrostem liczby dzieł nim zainspirowanych. Recepcję mitu w różnych grupach społecznych wspiera „społeczny operator”. W odniesieniu do figury postczłowieka i „nowych ucieleśnień” jest nim według mnie ruch transhumanistyczny propagujący nieograniczony postęp technologiczny, stworzenie *quazi-boga* i mit „budzącej się” sztucznej inteligencji. Idea zawarta w micie decyduje o jego trwałości a jej integrująca rola sprawia, że znane od stuleci opowieści o stworzeniu sztucznego umysłu i syntetycznego człowieka podobnie jak wizje wiecznego zdrowia i ziemskiej nieśmiertelności nie przestały być aktualne. Indywidualne wyobrażenia mogą być przejawami myślenia mitycznego lecz status mitu uzyskują jedynie przez akceptację społeczną - określonej grupy plemiennej, klasy czy warstwy społecznej, narodu, partii politycznej, stowarzyszenia religijnego czy sekty. W wyniku myślenia mitycznego nie jednostka, lecz grupa zaczyna w określony sposób myśleć i działać<sup>1087</sup>.

Sądzę, że nie można mówić o spójnej i wyłożonej całościowo antropologii transhumanistycznej. Zróznicowane wizje i futurystyczne scenariusze w formie chwytliwych haseł i efektownych metafor prezentowanych w stylistyce manifestu - mają charakter instrumentalny służący popularyzacji koncepcji. Wyrastając z przekonania, że odkrycia naukowe i postęp technologiczny zakwestionowały powszechnie dominujące, tradycyjne wyobrażenia o kondycji ludzkiej, transhumanizm rozwija program emancypacji od ograniczeń, narzucanych istocie ludzkiej przez jej biologię. Brak rozwiniętej, całościowej koncepcji antropologicznej wyrasta z przekonania o nieadekwatności podtrzymywanych przez humanistyczną tradycję kategorii (człowieka i natury) dystynkcji pojęciowych, na których opierają się dominujące metanarracje. Choć w popularnym opracowaniu *Transcendence. The Disinformation Encyclopedia of Transhumanism and Singularity* nie pojawia się hasło „człowiek” myślę, że zagadnienia antropologiczne możemy uznać za jeden z centralnych tematów omawianego ruchu<sup>1088</sup>.

Wydaje mi się niezwykle istotne, że funkcjonująca w dyskursie transhumanistycznym koncepcja natury ludzkiej nacechowana jest niejednoznacznością. Teoretycy ruchu widzą ją jako przesąd (Julian Savulescu) i irracjonalny stereotyp (Nick

---

<sup>1087</sup> N. Ross., *Culture & Cognition. Implications for Theory and Method*, Thousand Oaks 2004, s. 57.

<sup>1088</sup> R.U.Sirius, J.Cornell., *Transcendence: the disinformation encyclopedia of transhumanism and the singularity*. San Francisco (CA): Disinformation Books 2015.

Bostrom) głosząc jednocześnie konieczność jej modyfikacji i optymalizacji. Natura ludzka - pojmowana jako quasi-metafizyczna esencja - podlegać ma odrzuceniu. Interpretowana jako ewolucyjnie uformowane uposażenie - ma być nieustannie ulepszana. Naturalistyczna perspektywa antropologiczna (człowiek to żywy organizm podlegający biologicznym uwarunkowaniom) łączy się tu z ujęciem człowieka jako projektu: zawsze nieukończonyj istoty zdolnej do adaptacji w procesie świadomej autokreacji. Cechą antropologicznego dyskursu transhumanizmu jest niewątpliwie dualistyczne założenie rozdzielności ciała i umysłu. Antropologia ta instrumentalizuje i upraszcza rozumienie ciała redukując je do roli nośnika świadomości nie podejmując refleksji nad historycznie uwarunkowanymi i społecznie konstruowanymi sposobami rozumienia cielesności.

Ara Norenzayan i Scott Atran zauważyli nadto, że transmisja kulturowa powinna dotyczyć nie wyizolowanych, jednostkowych idei lecz całych zestawów reprezentacji, pakietów w formie narracji ponieważ wówczas zachodzi zjawisko osłabienia procesu zapominania wyobrażeń intuicyjnych jeśli towarzyszą im wyobrażenia kontrintuicyjne<sup>1089</sup>.

Kluczowe dla transhumanizmu wyobrażenia postczłowieka cechuje „kontrintuicyjność” Pojęcie to określa niezgodność zachodzącą między danym sądem a naszymi oczekiwaniami, dotyczącymi rzeczywistości odnosząc się do wewnętrznej sprzeczności w świadomości subiektywnego podmiotu nie zaś do obiektywnej nietrafności (kontrfaktyczności). Materiał zawierający niewielką liczbę wyobrażeń kontrintuicyjnych zapamiętywany jest lepiej nie tylko od materiału w ogóle ich nie zawierającego lecz również od materiału z dużą liczbą wyobrażeń kontrintuicyjnych. Optymalną z punktu widzenia sukcesu kulturowej transmisji formą kolportowania reprezentacji publicznych jest układ złożony z nielicznych wyobrażeń kontrintuicyjnych w towarzystwie wyobrażeń intuicyjnych uporządkowanych narracyjną ramą. W kontekście postulowanego przez transhumanizm postczłowieka należy podkreślić, że wyobrazenie kontrintuicyjne składa się z: a) wskaźnika danej kategorii ontologicznej, b) opisu sposobu naruszenia intuicyjnych oczekiwań wysuwanych w stosunku do tej kategorii, w postaci b1) braku istotnej dla tej kategorii cechy lub b2) obecności cechy intuicyjnie związanej z inną kategorią ontologiczną, c) cech typowych dla wskazanej

---

<sup>1089</sup> S. Atran., *Ewolucyjny krajobraz religii*, Nomos, Kraków 2013

kategorii ontologicznej<sup>1090</sup>. Wyobrażenie sztucznej inteligencji, rozumianej jako sztuczny umysł stworzony na wzór umysłu ludzkiego, w postaci np. chatbota składa się z a) wskaźnika kategorii „osoba”, b) informacji o bezcielesnym charakterze tej osoby (b1 – brak zakładanej dla osób cielesności) oraz c) z innych cech dla osoby typowych, na przykład z intencjonalności, zdolności do komunikowania. Naruszając kategorię „osoba” możemy usunąć z niej fizyczność jeśli zachowamy charakterystyczną dla „osoby” zdolność komunikowania się w języku naturalnym. Zgodnie z zasadą umiaru nie da się jednak usunąć jednocześnie ciała i psychiki. Możemy jednak usunąć z wyobrażenia „osoby” charakterystyczną dla niej intencjonalność przy zachowaniu jej aspektu fizycznego, co skutkuje powstaniem wyobrażenia zombie. Mogłoby się wydawać im wyższy stopień kontrintuicyjności, tym lepsza zapamiętywalność i propagacja. W przypadku propagacji wyobrażeń działa jednak zasada minimum kontrintuicyjności to optimum. Jest tak ponieważ istnieje różnica między wyobrażeniem nietypowym, wyróżniającym się na tle wyobrażeń zgodnych z intuicją lecz zrozumiałym, a takim, w którym wyłania się konglomerat rozmaitych, niepowiązanych jakkolwiek oczywistą ramą kategorii ontologicznej odkształceń. Zapamiętanie go wymagałoby znacznie większego wysiłku niż wyobrażenia umiarkowanie kontrintuicyjnego i intuicyjnego. Gdy kontrintuicyjna postać działa w intuicyjnym świecie czyni mit opowieścią optymalną do kulturowej transmisji.

Intuicyjne oczekiwania dotyczące kategorii „osoba” nakazują przypuszczać, że jej zdolności postrzegania i wiedza będą ograniczone. Wśród wyobrażeń posiadających cechy osoby najistotniejsze są te, które charakteryzuje duża wiedza i duża możliwość działania. Bohaterowie mitów są zawsze „ludźmi przetworzonymi”, pozostającymi w kontrze do intuicyjnej koncepcji człowieka. Spotkanie z Techno-Absolutem ma charakter spotkania numinotycznego, które cechuje bojaźń i cześć, fascynacja i lęk, tajemnica i cudowność. To *mysterium tremendum*, o jakim mówi Rudolf Otto - tajemnica, która budzi lęk i grozę, a mimo to przyciąga i fascynuje. By znaleźć się w polu siły mitycznego oddziaływania musi dojść do wywyższenia bohatera i odrealnienia go, pozbawienia postaci ludzkiej i cech jednostkowych, uczynienie z niego wzorca reprezentującego cechy ogólne, idealne. Jednak w chwili, w której propagacja mitu może skorzystać z pomocy technik np. zapisu, kontrintuicyjne elementy tracą swoje funkcjonalne znaczenie i

---

<sup>1090</sup> M. Czeremski., *Bohaterowie optymalnie niemożliwi. Geneza, struktura i funkcje mitycznej kontrintuicyjności*, „Rocznik Lubuski”, tom 42, cz.2, 2014, s.29-50.

podlegają racjonalizacji, która przekształca je w wyobrażenia intuicyjne. Elementem tego procesu jest tendencja do przenoszenia magicznych mocy z osób na artefakty<sup>1091</sup>.

Ważny jest więc nie sposób wytwarzania danego konstruktów mentalnego, lecz reguły decydujące o włączeniu go w przestrzeń działania modułu opracowującego przekonania. W powstawaniu światopoglądu udział transformacji wiedzy za pośrednictwem modułu generującego fikcję jest największy. Konsekwencją przyjmowania przez fikcję funkcji wiedzy jest przesuwanie granic pomiędzy wyobrazeniami kontrfaktycznymi a fantastycznymi. Wyobrażenia kontrfaktyczne z założenia mają być prawdopodobne. Ocena prawdopodobieństwa zależy jednak od stanu wiedzy i jeżeli w jej skład wchodzi przekonania będące wyjściowo fikcją, to w oczywisty sposób zmieniają one zakres tego, co może zostać uznane za prawdopodobne. Odróżnienie scenariuszy kontrfaktycznych od scenariuszy fantastycznych zależy zatem ostatecznie od tego, w co wierzą wytwarzający je ludzie.

Badania przy użyciu schematu kodowania i kwantyfikacji wyobrażeń kontrintuicyjnych, dotyczące preferencji w zakresie cech bohatera występującego w narracjach, przeprowadził w 2009 roku zespół w składzie Justin Barrett, Emily Burdett i Tenelle Porter<sup>1092</sup>. Sędziowie oceniali ilość wyobrażeń i stopień kontrintuicyjności każdego z nich, czyli ilość nieobecnych lub przetransferowanych cech danego wyobrażenia. W przeanalizowanym materiale istniała bardzo duża zgodność pomiędzy sędziami (na poziomie 92.6%) w zakresie wyobrażeń kontrintuicyjnych: 98.2% wskazanych wyobrażeń (114) było wyobrażeniami dotyczącymi agensa w tym 61% (69) było zwierzętami, którym dodano ludzkie kompetencje mentalne, (32) to kontrintuicyjne wyobrażenia ludzi, pozostałe to obdarzone wolą i możliwością działania artefakty.

Zauważmy, że modułem istotnym z punktu widzenia konstruowania wyobrażeń religijnych jest moduł operujący informacjami strategicznymi, czyli informacjami ważnymi dla życia społecznego. Chodzi o wiedzę z zakresu możliwych relacji seksualnych, zasobów, statusu itp., stanowiącą adaptację do życia w grupie. Informacjami strategicznymi posługują się wyłącznie ludzie, dlatego też włączenie produktów tego modułu do wyobrażeń religijnych uściśla animizację do postaci mniej lub bardziej zaawansowanej personifikacji. W konsekwencji spośród wszelkich wyobrażeń

---

<sup>1091</sup> W „Iliadzie” nadprzyrodzone właściwości nie są już własnością bohaterów, ale ich broni - zbroi, którą otrzymują od bogów. K. Zieliński, *Iliada i jej tradycja epicka. Studium z zakresu greckiej tradycji oralnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2014.

<sup>1092</sup> J. L. Barrett, E. R. Burdett, T. J. Porter, *Counterintuitiveness in Folktales: Finding the Cognitive Optimum*, „Journal of Cognition and Culture”, 2009/9.

kontrintuicyjnych za wyobrażenia szczególnie istotne – co jest cechą wyróżniającą wyobrażenia religijne od innych wyobrażeń fantastycznych – uchodzą wyobrażenia związane z kategorią ontologiczną „osoba”. Kontrintuicyjność stworzonych w ten sposób postaci dotyczy ich nieograniczonego dostępu do informacji strategicznych (w przeciwieństwie do typowej, cząstkowej wiedzy posiadanej przez ludzi). Człowiek ewoluował dzięki wytworzonym przez siebie narzędziom, którymi kształtował otoczenie lecz przede wszystkim dzięki skutecznej współpracy. W czasach, w których działanie świata nie było zrozumiałe, istota ludzka zanurzona w myśleniu mitycznym, projektowała lęki i pragnienia na wyobrażone omnipotentne istoty, które ujawniały emocje za pośrednictwem natury. Dlatego ludzie w sposób instynktowny dzielą elementy otaczającej ich rzeczywistości na posiadających samoświadomość ludzi, świadome zwierzęta i żywe, lecz nieświadome rośliny oraz fizyczne obiekty posiadając zestaw przekonań. Najbardziej ogólne kategorie odnoszące się do rodzajów bytów Pascal Boyer nazywa kategoriami ontologicznymi rozpoznając w nich jednocześnie podstawę tzw. dedukcji zaocznej<sup>1093</sup>. Oszczędzając energię zakładamy zestaw najogólniejszych właściwości postrzeganego dopuszczając lub wykluczając pewne rodzaje działań - uzupełniamy bezpośrednio dane na temat obiektów informacjami ogólnymi dotyczącymi całej kategorii zjawisk, do których zaklasyfikowaliśmy dany obiekt. Tą ewolucyjnie ukształtowaną adaptację, określaną przez Boyera „hipertrofią systemu wykrywania intencjonalnego agensa”, cechuje nadwrażliwość modułów odpowiedzialnych za wyszukiwanie świadomego życia, prowadząca do zakładania obecności intencjonalnego agensa tam, gdzie w rzeczywistości go nie ma.

Wyobrażenia kontrintuicyjne ze względu na niezgodność z oczekiwaniami są dobrze zapamiętywane i takie reprezentacje podlegają skutecznej transmisji kulturowej. Wśród kontrintuicyjnych intencjonalnych agensów szczególne miejsce zajmują ci, z którymi można nawiązać relacje ponieważ jesteśmy nastawieni na interakcję z partnerami potencjalnych transakcji społecznych posiadającymi zdolności komunikacyjne, od których można oczekiwać znacznych korzyści, związanych na przykład z ich przerastającą człowieka wiedzą - nie jest przypadkiem, że bytom nadprzyrodzonym przydaje się najczęściej nielimitowany dostęp do społecznie strategicznych informacji. Agens zainteresowany ludzkimi sprawami i posiadający na ich temat wiedzę był w badaniu wybierany jako interesujący częściej niż ten, który takiej wiedzy lub

---

<sup>1093</sup> P. Boyer., *I człowiek stworzył Bogów. Jak powstała religia?*, Prószyński i S-ka, Warszawa, 2005



zainteresowania był pozbawiony. Konsekwencją działania tej reguły jest preferowanie opowieści, w których kontrintuicyjność jest cechą agensa, który jawi się jako atrakcyjny partner społecznych interakcji - bohatera posiadającego właściwości bytu nadprzyrodzonego. Preferencja sprzecznego z intuicją zniekształcania mitycznych protagonistów związana jest z wagą poszczególnych wyobrażeń kontrintuicyjnych - takie które posiadają cechy intencjonalnego agensa są ważniejsze od tych, które takich cech nie posiadają. Mityczny bohater - postczłowiek jest wyobrażeniem kontrintuicyjnym zbliżonym do wyobrażeń nadprzyrodzonych agensów.

Transhumanizm jako idea niesie potencjał potężnej transgresji zarówno pojedynczych osób, jak ludzkości w ogóle. Ponieważ przejawia on tendencję unifikującą dwa skrajne porządki myślenia, odbieram transhumanizm jako współczesną „Wielką syntezę” przeciwstawnych stanowisk filozoficznych: racjonalizmu i irracjonalizmu, nauki i mitu, mechanistycznej i romantycznej wizji świata. Technologicznie przyspieszone zmiany ludzkiego ciała, podyktowane wiecznymi marzeniami, jakie nawiedzały ludzką wyobraźnię – pragnieniem wiecznej młodości, atrakcyjności, nieśmiertelności, zdrowiem fizycznym, wolnością od bólu i cierpienia niosą perspektywę reorganizacji naszych etycznych fundamentów i chaos antropologiczny. Dominujący w dyskursie tzw. encefalocentryzm (redukowanie człowieczeństwa do jedynie funkcjonalności ludzkiego mózgu) i całkowite odrzucenie duchowego wymiaru człowieczeństwa może wpłynąć na zmiany kodeksu moralnego przyszłych pokoleń. Niebezpieczeństwa jakim człowiek będzie musiał stawić czoło w rzeczywistości technologicznej akceleracji będą tym większe im bardziej świat ten pozostanie dlań tajemniczy i nierozpoznany. Jak celnie zauważył twórca cybernetyki, Norbert Wiener: „kara spada nie tylko na tego, kto grzeszy świadomym zuchwalstwem, lecz i na tego którego jedyną zbrodnią jest nieznanostwo świata, jaki go otacza”.

To jak widzą oczy w danej epoce buduje ją tak jak informatyczne systemy. Fiodor Dostojewski, który tyle lat jeździł koleją, nie wspomina nigdzie, aby widział coś z okna wagonu. Moc sformatowanego spojrzenia ma moc regulatywną w kulturze i rzuca światło na wybrane aspekty świata, wyznacza społecznie akceptowalne kody zachowania. Dzięki niezwykłym postępom w grafice komputerowej obrazy posiadły osobliwą zdolność „ożywiania, podszywania się, prowadzenia narracji i lokowania się w wielu strategicznych kontekstach społecznych. Niegdyś w chrześcijańskiej religii Słowa sztuka wizualna jawiła się elitom jako duszpasterska pomoc dla "prostaczków", którzy nie umieli czytać więc nie potrafili zrozumieć tekstów katechizmowych i prostych homilii -

wykształceni podchodzili z dystansem do obrazów przyjmując że ich znaczenie będzie maleć wraz z postępami oświecenia. Dziś w kulturze głębokiego łudzenia (ang. *deep fake culture*) nauka widzenia powinna być rozszerzana o umiejętność niedowierzania spojrzeniu i poruszania się w dobrych proporcjach przeżywania i wiedzy, o sprawne posługiwanie się ideą obrazu i reprezentacji, prawdy i fikcji oraz świadomością, że posługują się nimi również inni w rozmaitych, nie zawsze znanych nam celach. Przed nami konieczność zaprojektowania i wprowadzenia barier proliferacyjnych - cyfrowego „układu immunologicznego” chroniącego przed negatywnymi skutkami technologii. Fundamentem strategii ochronnej może się stać dowartościowanie doświadczeń wspólnotowych i wartości niepoliczalnych, nowy sytuacjonizm stawiający na budowę relacji niezapośredniczonych i moc kontaktu haptycznego. Statystycznie jesteśmy tu nieco bezradni bo żyjemy w wielowymiarowej rzeczywistości, gdzie to, co widzialne, i to, co ukryte, przenika się wzajemnie. Niewątpliwie też obserwujemy pogłębianie przepaści międzygeneracyjnej w obszarze wiedzy o technologiach komputerowych, istnieje prywatyzacja ekranów a na nich infantylizacja kultury - skrajnie dotychczas różne światy - świat dzieci i świat dorosłych - doświadczyły pomieszania jak świat pracy i świat zabawy. Tymczasem to komu i czemu dajemy swój czas i energię definiuje nasze istnienie. Ktoś taki jak Pan Theodore Twolmby, który w filmie „Her” głęboko doświadczał relacji ze sztuczną inteligencją może dziś minął Cię na ulicy. Coraz więcej ludzi ofiarowuje swój czas widzialnej i mówiącej atrapie istnienia aby ukołysać samotność, stłumione potrzeby i melancholię niedostateczności - uczucia tak bliskie, mimo odmiennego technologicznie pejzażu, Leo Lipskiemu - uwięzionemu w swym biologicznym ciele mistrzowi „transferu emocji” który tak zamknął swoją mikropowieść: „On nic nie słyszy, biedny. On nie rozumie, co się do niego mówi. A ja wszystko słyszałem i rozumiałem doskonale. Zamurowany w własnym ciele”<sup>1094</sup>.

---

<sup>1094</sup> L. Lipski., *Piotruś (apokryf)*, Instytut Literacki, Paryż 1960

## W stronę antropologii technologii

*A l'exemple de Saturne, la révolution dévore ses enfants*<sup>1095</sup>

*Jak Saturn rewolucja pożera wszystkie swoje dzieci*

Namysł antropologiczny nad współczesnością nie jest już, jak sądzę, możliwy bez uwzględnienia dynamicznego rozwoju technologii, którą powinniśmy traktować nie jako wartość dodaną do określonej społeczności, kultury, lecz jako jej integralną część. Działania techniczne wprowadzają nieodwracalne zmiany, ich skutki kumulują się, wytwarzając nową, dziedziczną przez następne pokolenia rzeczywistość<sup>1096</sup>.

Antropologiczne spojrzenie na transhumanizm jest konieczne do zrozumienia przemian *homo sapiens* zamieszkującego świat poddawany nieustannym, determinowanym przez technologię. Projektowane zmiany ludzkiej biologii, technologiczne doskonalenie ludzkiego ciała i wyposażanie go w niedostępne do tej pory nowe modalności zmysłowe to perspektywa zmuszająca do rewizji rudymenarnych kwestii dotyczących człowieczeństwa w kulturze zdominowanej technologią, w której podstawowe zachowania i wyobrażenia na temat człowieczeństwa ulegają gwałtownym zmianom. Technologiczna gotowość do jednoczesnego rozszerzania funkcjonalności ciała i zastępowania człowieka przez systemy bazujące na sztucznej inteligencji rodzi nie tylko potrzebę wypracowania regulacji ekonomiczno-prawnych. Ogromny potencjał przekształcania życia społecznego, jaki niesie projekt transhumanistyczny, powinien być impulsem dla antropologów do zaangażowania się w dyskusję o jej wielowymiarowym wpływie na przyszłość ludzkości<sup>1097</sup>.

Ulrich Beck w *Spółeczeństwie ryzyka* postuluje konieczność zmianę praktyk naukowych polegającą na przejściu od nauki, zamykającej się w wąskich dziedzinach, do nauki o powiązaniach<sup>1098</sup>. Powinna ona ujmować stawiane problemy w szerszym kontekście, uwzględniając wielowymiarowość ludzkich potrzeb. Antropologia

---

<sup>1095</sup> Popularne powiedzenie podczas Rewolucji francuskiej przypisywane Dantonowi. Po raz pierwszy w druku pojawiło się w eseju Jacques'a Mallet du Pan., por. J. Mallet du Pan, *Considerations sur la nature de la revolution de France*, Londres, et se trouve a Bruxelles, Chez. Emm Flon, Imprimeur - Libraire 1793, s. 80.

<sup>1096</sup> H. Jonas., *Zasady odpowiedzialności. Etyka dla cywilizacji technologicznej*, tłum. M. Klimowicz, Kraków 1996, s.32.

<sup>1097</sup> K. Schwab., X. Sala-i-Martin., *The Global Competitiveness Report 2017–2018*, World Economic Forum within the framework of the System Initiative on Shaping the Future of Economic Progress, 2017.

<sup>1098</sup> U. Beck., *Spółeczeństwo ryzyka*, tłum. S. Cieśla, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2004, s. 233-277.

technologii, zainteresowana społecznymi, kulturowymi i artystycznymi konsekwencjami rozwoju technologicznego, powinna stać się miejscem kontr-dyskursu dotyczącego przyszłości człowieka, czyniąc temat przedmiotem publicznej debaty. Jej zadaniem jest powrót do technicyzowanej kultury, krytyczne jej diagnozowanie, dialog z naukowcami i artystami, aktywne towarzyszenie człowiekowi w procesie zmian, konfrontowanie wyobrażeń opinii publicznej ze stanem nauki. Sprzężenie perspektyw naukowo-technologicznej i społeczno-humanistycznej pozwoli formułować wartościowe sądy w obszarze prawdopodobnych scenariuszy przyszłości gatunku ludzkiego.

Badaniem funkcjonowania człowieka w kontekście technologii cyfrowych od lat 90. XX wieku zajmuje się cyberpsychologia, koncentrująca się na wpływie innowacji na ludzkie zachowania i „procesach psychologicznych, motywacjach, Intencjach i zachowaniach, które w wpływają zarówno na światy online i offline związane z dowolną formą technologii”<sup>1099</sup>. Wsparciem teoretycznym dla antropologa technologii może być filozofia techniki. Bada ona wpływ narzędzi, maszyn i technologii na życie społeczeństw. Autor *Wprowadzenia do filozofii techniki* V. Dusek<sup>1100</sup> proponuje jej trzy definicje: a) technika jako sprzęt; b) technika jako zasady; c) technika jako system. Lewis Mumford w swym dwutomowym dziele *Mit maszyny* dokonał historycznej i filozoficznej analizy wzajemnej relacji między techniką i człowiekiem, skupiając się na ich wzajemnym oddziaływaniu i rozwoju<sup>1101</sup>. Również francuski filozof, Jacques Ellul, dostrzegał zachodzący w historii proces stopniowego uzależniania się człowieka od osiągnięć nauki oraz techniki, formułując tezę o determinowaniu człowieka przez tę ostatnią<sup>1102</sup>.

Uważam, że humaniści, zgodnie z ideą konsyliencji, powinni pełnić rolę nie tylko tłumaczy, lecz także współprojektantów zmienianego przez naukę świata, w którym stery

---

<sup>1099</sup> A. Attril., *Introduction* [w:] A. Attril(red.) *Cyberpsychology*, University Press, Oxford 2015, s. 2. W czasopiśmie, takich jak: *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* czy *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking* publikowane są prace, dotyczące badań interakcji człowiek-komputer, rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej, zaś w *The Oxford Handbook of Cyberpsychology* znajdziemy dane dotyczące funkcjonowania człowieka w systemach hybrydowych, korzystania z mediów społecznościowych czy romantycznych relacji podejmowanych w trybie online.

<sup>1100</sup> V. Dusek., *Wprowadzenie do filozofii techniki*, tłum. Z. Kasprzyk. Wydawnictwo WAM, Kraków 2011. Technika jako sprzęt to maszyny, komputery, samochody czy telefony — są to wytwory techniki i jej rozwoju. Technika jako zasady to np. technika jazdy konnej czy technika walki wręcz. W tym wypadku nie chodzi o fizyczne, materialne maszyny, lecz o pewne niematerialne schematy i umiejętności działania. Wreszcie w trzecim znaczeniu, technika jest rozumiana jako możliwość działania, możliwości wykorzystania czy użycia maszyny. Przedmiot techniczny potrzebuje konkretnego użytkownika, który będzie umiał z niego korzystać, inaczej będzie bezużytecznym narzędziem.

<sup>1101</sup> L. Mumford., *Mit maszyny*. T. 1, tłum. M. Szczubiałka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012; L. Mumford, *Mit maszyny*, T. 2., tłum. M. Szczubiałka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014.

<sup>1102</sup> J. Ellul., *The Technological Society*, Alfred A. Knopf, New York 1964.

przejęli badacze z obszaru STEM i NBIC. Wpisując się w szerszy nurt badań nazywany „społecznymi studiami nad nauką i technologią” (*social studies of science and technology*) antropologia technologii może wziąć udział w budowie koalicji profesjonalnych i obywatelskich organizacji, w ramach których przedstawiciele nauki, humanistyki i sztuki będą wspierać świadomość społeczną w obszarze zmian, wynikających z przyspieszenia technologicznego. Konieczna wydaje się szeroka debata nad związkami między założeniami epistemologicznymi i twierdzeniami teoretycznymi, które leżą u podstaw informatyki, a rzeczywistością kapitalizmu afektywno-komputacyjnego<sup>1103</sup>.

Antropologia technologii korzystać może z idei humaniki (*humanics*) przedstawionej przez Josepha E. Aouna, rektora Northeastern University w Bostonie<sup>1104</sup>. Humanika to propozycja zharmonizowanego łączenia procesów doskonalenia umiejętności określonych jako „twarde” i „miękkie” – projekt budowania mostu między światami, które nieustannie stykają się w digitalizowanym świecie. Obejmuje ona w równym stopniu umiejętność pracy z danymi, znajomość technologii oraz znajomość ludzi. Joseph E. Aoun, przekonuje, że tzw. roבודporność (czyli odporność na robotyzację) wymaga gruntownej zmiany obecnego modelu kształcenia akademickiego<sup>1105</sup>. Potrzebujemy nowego programu: połączenia wiedzy z typowo ludzkimi kompetencjami. W humanice, obok twardych kompetencji dostosowanych do współczesnych czasów, ważne jest osadzenie wiedzy w praktyce, a także rozwinięcie umiejętności twórczego rozwiązywania problemów. Dzisiejsze kluczowe umiejętności należy uzupełnić o umiejętność pracy z danymi, znajomość technologii i kompetencje komunikacyjne. Według twórcy koncepcji współczesny człowiek powinien doskonalić się w trzech obszarach: *human literacy* – umiejętności komunikacji, projektowania i orientacji w szeroko pojętej humanistyce, *data literacy* – zdolności analizy danych, *technological literacy* – rozumieniu zasad działania technologii umożliwiającym pojmowanie sposobu funkcjonowania różnego typu programów. Aoun promuje doskonalenie umiejętności myślenia systemowego, stymulowanie myślenia krytycznego, racjonalną analizę informacji. Już dziś na wielu uczelniach, również w Polsce, wprowadzono kierunki tj. humanistyka cyfrowa, psychologia sztucznej inteligencji,

---

<sup>1103</sup> M. Gerritzen, G. Lovink., *Made in China, Designed in California, Criticised in Europe: Amsterdam Design Manifesto*, Institute of Network Cultures, <https://networkcultures.org/blog/publication/amsterdam-design-manifesto/> [dostęp: 22.02.2022].

<sup>1104</sup> J. E. Aoun., *Robot-proof. Higher Education in the Age of Artificial Intelligence*, MIT Press 2018

<sup>1105</sup> Joseph E. Aoun., *Robot-Proof. Higher Education in the Age of Artificial Intelligence*, London 2018

współpraca człowieka z maszyną. „Aby na powrót nadać kulturze prawdziwie ogólny charakter, który utraciła, należy ponownie do niej wprowadzić świadomość natury maszyn, ich wzajemnych relacji oraz ich relacji z człowiekiem, a także świadomość wartości, które w tych relacjach występują”<sup>1106</sup>. Simondon wskazywał, że „aksjomatyka technologii” powinna być nauczana tak, „jak są nauczane podstawy kultury literackiej”<sup>1107</sup>, zaś „wtajemniczenie w techniki winno zostać umiejscowione na tym samym poziomie co edukacja naukowa”<sup>1108</sup>.

W czasie Rewolucji 4.0 niemal wszystkie dyscypliny naukowe koncentrują się na wynikłych z niej potencjalnych zyskach i stratach dla kolejnych pokoleń. „Pracownik naukowy przyszłości będzie coraz bardziej przypominać samotną figurę Dedala, który uświadamia sobie swoją makabryczną misję i jest z niej dumny”<sup>1109</sup> – przed stu laty pisał J. B. S. Haldane. Dziś Martha C. Nussbaum w książce *Nie dla zysku. Dlaczego demokracja potrzebuje humanistów* w alarmującym tonie pisze, że najważniejszy rodzaj kryzysu dotyczy edukacji, z której rugowana jest humanistyka, formująca świadomych, samodzielnych i krytycznych obywateli<sup>1110</sup>. Ich miejsce zastępują „pokolenia użytecznych maszyn”<sup>1111</sup>, a „na naszych oczach rozstrzyga się przyszłość światowych demokracji”<sup>1112</sup>. Jako jedność badania i nauczania, teoretyzowania i praktyki powinna być „polityką wrażliwości”, w ramach której humanista w sposób moralnie odpowiedzialny porusza się w sferze znaczeń i wartości. W tym sensie, humanistyka oznacza „praktykowanie krytycznego oporu wobec wszystkich pojęć, wartości, idei czy kulturowych tendencji po to, by nie przekształciły się one w zawłaszczające dogmaty i ideologie”. Myślę, że współczesna antropologia powinna dostarczać narzędzi umożliwiających przekraczanie dotychczasowych schematów poznawczych by kompleksowo uchwycić współczesne przeobrażenia zachodzące pod wpływem technokultury i towarzyszyć egzystującemu w niej człowiekowi mierzącemu się z

---

<sup>1106</sup> G. Simondon., *Du mode d’existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958, s. 13.

<sup>1107</sup> Ibidem, s. 13.

<sup>1108</sup> M. Krzykowski., *Od nowego pytania o technikę do nowej ekonomii politycznej w epoce maszyn o wysokiej mocy obliczeniowej. Filozofia aktywistyczna Bernarda Stieglera*, <https://2022.biennalewarszawa.pl/from-a-new-question-concerning-technology-to-a-new-political-economy-in-the-age-of-high-performance-computing-machines/>, [dostęp: 20.7.2022]

<sup>1109</sup> J. Haldane., *Daedalus of Science and the Future: A paper read to the Heretics*, London 1924

<sup>1110</sup> M. C. Nussbaum., *Nie dla zysku. Dlaczego demokracja potrzebuje humanistów*, tłum. Ł. Pawłowski, Fundacja Kultura Liberalna, Warszawa 2016.

<sup>1111</sup> Ibidem.

<sup>1112</sup> Ibidem.

doświadczeniem cielesnej niepewności<sup>1113</sup>. Antropologia technologii ma za zadanie badać wyłaniające się z transhumanistycznego dyskursu wyobrażenia postbiologicznej istoty i potencjalne konsekwencje neoświeceniowych, transhumanistycznych poglądów filozoficznych głoszących fundamentalną zmianę ludzkiej kondycji. Zoptymalizowane ciało postczłowieka stanie się w przyszłości wyznacznikiem tożsamości i zajmowanego przez nią miejsca w świecie, który w intencji przedstawicieli transhumanizmu ewoluować ma w stronę postbiologicznej, myślącej technologii (*techno sapiens*) zasilanej przez algorytmy sztucznej inteligencji. Postulaty ontologicznego egalitaryzmu, zniesienia hierarchii bytów oraz tradycyjnego i fundamentalnego dla zachodniej cywilizacji dualnego podziału na podmiot i przedmiot niszczą cywilizacji personalistycznej, i czynią z niej cywilizację gromadnościową, której pozorny egalitaryzm wprowadza totalitarny ostatecznie porządek społeczny i polityczny. Technoantropologiczny namysł nad kondycją człowieka, konieczny jest dla zrozumienia nadchodzących przemian i szukania odpowiedzi o kulturę, jaką wytworzy postbiologiczna cielesność. Dlatego uważam, że technologiczne doskonalenie ludzkiego ciała i wyposażanie go w niedostępne do tej pory człowiekowi nowe modalności zmysłowe, humanizacja technologii i transfer umysłu do światów wirtualnych, to perspektywy zmuszające do rewizji rudymenarnych wyobrażeń na temat człowieczeństwa. Dziś antropologia powinna intensywnie kierować uwagę w stronę codziennego życia w technokulturze, które wciąż jawi się jako zbyt nowe, zbyt bliskie, aby mogły być efektywnie analizowane. Sądzę, że antropologiczna wyobraźnia, która ma wchodzić w złożone relacje z technologią, może okazać się w przyszłości najważniejsza. Również dlatego, że gdy zboczymy z drogi technologicznego postępu, wkroczymy w „resztkę przedwiecznego”<sup>1114</sup> docierając do „głębi własnych dni. W piach, kurz i drzewny dym, do miejsca narodzin”<sup>1115</sup>.

---

<sup>1113</sup> Badania w obszarze antropologii technologii „Sztuczni ludzie w biznesie - automatyzacja wizerunków bez podmiotu” oraz „Replika. 10 pytań do sztucznej inteligencji”, przeprowadziłam w latach 2019-2022 wśród studentów Wydziału Artes Liberales Uniwersytetu Warszawskiego, gdzie realizowałam autorski program edukacyjny, prowadząc przedmioty „Dystopijne technologie w Black Mirror. Koniec prywatności i przyszłość nadzoru”, „Miłość, seks i roboty. Technoantropologia intymności” i „Dyskursy transhumanizmu i sztucznej inteligencji”. Badania objęły także studentów Instytutu Etnologii i Antropologii Kulturowej Uniwersytetu Łódzkiego, będących słuchaczami moich kursów „Człowiek 2.0.” oraz studentów Wydziału Zarządzania UŁ, z którymi prowadziłam zajęcia „Współpraca człowieka z maszyną” na kierunku Business Automation, jak również studentów studiów podyplomowych „Trendwatching&Future Studies”, prowadzonych przez Akademię Górniczo-Hutniczą w Krakowie, z którymi realizowałam zajęcia „Człowiek przyszłości: między transhumanizmem a technointymnością”.

<sup>1114</sup> A. Stasiuk., *Wschód*, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec, 2014, s. 59.

<sup>1115</sup> Ibidem.



# Bibliografia

## Literatura

- Acocella N., *Zasady polityki gospodarczej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2002.
- Adamski K., *Transhumanizm. Między utopią, biotechnologią a gnozą*, „Roczniki Teologii Moralnej” t. 4, 2012, s. 59.
- Afeltowicz Z., *Laboratoria w działaniu. Innowacja technologiczna w świetle antropologii nauki*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2011.
- Agamben G., *The Open*, Stanford University Press, Stanford 2004.
- Agar N., *Humanity's End. Why We Should Reject Radical Enhancement*, The MIT Press, Cambridge 2013.
- Agar N., *Truly Human Enhancement: A Philosophical Defence of Limits*, The MIT Press, Cambridge-London 2014.
- Altheide D L., *Mass media, crime, and the discourse of fear*, „The Hedgehog Review”, vol. 5, nr 3, 2003, s. 9.
- Angwin J., *Spoleczeństwo nadzorowane. W poszukiwaniu prywatności, bezpieczeństwa i wolności w świecie permanentnej inwigilacji*, tłum. D. Jednorowski, P. Jagielska, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2019.
- Amoore L, Piotukh V., *Algorithmic Life: Calculative Devices in the Age of Big Data*, Routledge, London 2016.
- Anderson T., *Interpreting works of art as social metaphor*, [w:] „Visual Arts Research”, nr 2/30/1989.
- Anissimov M., *Our Accelerating Future: How Superintelligence, Nanotechnology, and Transhumanism Will Transform the Planet*, Zenit Books, California 2015.
- Appel G, Grewal L, Hadi R, Stephen A.T., *The future of social media in marketing*, „Journal of the Academy of Marketing Science” (48), 2020, s. 79–95.
- Arbiszewski K., *Teoria Aktora-Sieci Bruno Latoura*, „Teksty Drugie” 2007, 1-2, s.113-126.
- Arendt H., *Kondycja ludzka*, tłum. A. Łagodźka, Aletheia, Warszawa 2000.
- Aron R., *Opium intelektualistów*, tłum. Cz. Miłosz, Wydawnictwo Muza, Warszawa 2010.
- Arrabal F., *Jądro szaleństwa*, tłum. M. Ziębina, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1979.
- Ariès P., *Rozważania o historii śmierci*, tłum. K. Marczevska, Oficyna naukowa, Warszawa 2007.
- Arystoteles., *Etyka Nikomachejska*, PWN, Warszawa 1956.
- Arystoteles., *Metafizyka*, 1014b, tłum. K. Leśniak, KUL, Warszawa 1984.
- Arystoteles., *Etyka Nikomachejska*, PWN, Warszawa 1956.
- Assmann J., *Maat. Sprawiedliwość i nieśmiertelność w starożytnym Egipcie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2019.
- Atran S., *Ewolucyjny krajobraz religii*, Nomos, Kraków 2013.



- Bachtin M., *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.
- Bacon F., *Nowa Atlantyda*, tłum. W. Kornatowski, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1954.
- Baden M., Burden D., Taylor H., *The etics and impact of digital immortality*, „Knowledge Cultures” 5(2), 2017.
- Bakke M., *Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010.
- Bakke M., *Urok oka*, [w:] eadem, *Ciało otwarte. Filozoficzne reinterpretacje kulturowych wizji cielesności*, Poznań 2000.
- Bakke M., *Wyobrażone ciałem się staje. O hybrydach, monstrach i istotach postludzkich*, [w:] *O wyobraźni*, red. R. Liberkowski, W. Wilowski, Wydawnictwo Naukowe Instytutu Filozofii UAM, Poznań 2003.
- Ball M., *Metawersum. Jak internet przyszłości zrewolucjonizuje świat i biznes*, tłum. K. Mironowicz, Wydawnictwo MT Biznes, Warszawa 2022.
- Ballard J.G., *Which Way to Inner Space?*, [w:] Idem, *A User's Guide to the Millennium*, Harper-Collins, London 1996.
- Barbrook R., *Przyszłości wyobrażone. Od myślącej maszyny do globalnej wioski*, Warszawa 2009.
- Barrett L.F., *The future of psychology: Connecting mind to brain*, [w:] „Perspectives in Psychological Science”, nr 4/2009.
- Barthes R., *Mitologie*, tłum. A. Dziadek, Wydawnictwo KR, Warszawa 2000.
- Barthes M., *Śmierć autora*, tłum. M.P. Markowski, [w:] „Teksty Drugie”, nr 1/2/1999.
- Barthes R., *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008.
- Barrett J. L., Burdett E. R., Porter T. J., *Counterintuitiveness in Folktales: Finding the Cognitive Optimum*, „Journal of Cognition and Culture”, nr 9/2009.
- Bataille G., *Doświadczenie wewnętrzne*, tłum. O. Hedemann, Wydawnictwo KR, Warszawa 1998.
- Baudrillard J., *Game with Vestiges: Interview with Salvatore Mee and Mark Titmarsh*, [w:] M. Gane (red.), *Baudrillard Live: Selected Interviews*, Routledge, London 1993.
- Baudrillard J., *O uwodzeniu*, tłum. J. Margański, Sic!, Warszawa 2005.
- Baudrillard J., *Precesja symulaków*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997.
- Bauman Z., *Konsumowanie życia*, tłum. M. Wyrwas-Wiśniewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009.
- Bauman Z., *Kultura jako praxis*, tłum. J. Konieczny, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.
- Bauman Z., *Ponowoczesne przygody ciała*, [w:] *Ciało i przemoc w obliczu ponowoczesności*, Toruń 1995.
- Bauman Z., *Survival as a social construct*, [w:] „Theory, Culture and Society”, nr 1/2000.

- Bauman Z., *Śmierć i nieśmiertelność. O wielości strategii życia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998.
- Bauman Z., *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna*, tłum. J. Bauman, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1995.
- Bauman Z., *44 listy ze świata płynnej nowoczesności*, Wydawnictwo Literackie, Kraków, 2011.
- Bauman Z., Lyon D., *Płynna inwigilacja. Rozmowy*, tłum. T. Kunz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2008.
- Baumgarth C., *Futuryzm*, tłum. J. Tasarski, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978.
- Beck U., *Spółczesność ryzyka. W drodze do innej nowoczesności*, tłum. S. Cieśla, Scholar, Warszawa 2002.
- Bellman R., *An introduction to artificial intelligence: Can computers think?*, Thomson Course Technology, 1978; Por. M. Flasiński., *Wstęp do sztucznej inteligencji*, PWN, Warszawa 2018.
- Belloc H., *W obronie wolności*, Wydawnictwo SGK, Warszawa 2017.
- Benedyktowicz Z., *Portrety „obcego”. Od stereotypu do symbolu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2000.
- Benjamin W., *Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji*, [w:] *Anioł historii: eseje, szkice, fragmenty*, red. H. Orłowski, tłum. K. Krzemieniowa i inni, Wyd. Poznańskie, Poznań 1996.
- Benjamin W., *Pasaże*, tłum. I. Kania, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2005.
- Benjamin W., *The work of Art in the Age of its Technological Reproducibility and Other Writings on Media*, Harvard University Press, Cambridge - London 2008.
- Berger P., *Święty baldachim. Elementy socjologicznej teorii religii*, tłum. W. Kurdziel, Nomos, Kraków 2005.
- Berners-Lee T., *Turning Points 2019: The New York Times Company*, „Gazeta Wyborcza” 15.1. 2019.
- Bernhard T., *Wymazywanie. Rozpad*, tłum. S. Lisiecka, Austeria. Laboratorium krytyczne, Kraków 2021.
- Bibri S., *The Shaping of Ambient Intelligence and the Internet of Things*, Atlantis Press, Hong Kong, Amsterdam, Paris 2015.
- Biernat T., *Mit polityczny*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989.
- Birnbacher D., *Posthumanity, Transhumanism and Human Nature* [w:] G.Gordijn & R. Chadwick (eds), *Medical Enhancement And Posthumanity*. Berlin: Springer, 2008.
- Bishop J.P., *Transhumanism, metaphysics, and the posthuman god*, „Journal of Medicine and Philosophy”, 35(6)/2010.
- Blackford R., *The Great Transition*, w: *The Transhumanism Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, red. M. More, N. Vita-More, Chichester 2013.
- Błocian I, E. Kwiatkowska, *Współczesna obecność mitu*, [w:] *Studia mitoznawcze. Tom II. Współczesna obecność mitu*, red. I. Błocian, E. Kwiatkowska, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012.
- Bolter D. J., *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, PIW, Warszawa 1990.

- Borges J. L., *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*, w: tegoż, *Fikcje*, tłum. A. Sobol-Jurczykowski, S. Zembrzuski, Warszawa 2003.
- Bostrom N., *Are we living in a computer simulation?*, „Philosophical Quarterly”, nr 53/2003.
- Bostrom N., *Dignity and enhancement* [w:] *Human Dignity and Bioethics: Essays Commissioned by the President's Council on Bioethics*, The President's Council on Bioethics, Washington, D.C. 2008.
- Bostrom N., *In Defence of Posthuman Dignity*, „Bioethics”, nr 19(3)/ 2005.
- Bostrom N., *It's Still Early Days*, [w:] J. Brockman (Ed.), *What to Think About Machines That Think*, HarperCollins, New York 2015.
- Bostrom N., *A History of Transhumanist Thought*, [w:] „Journal of Evolution and Technology”, t. 14, 2005.
- Bostrom N., *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, Helion, Gliwice 2016.
- Bostrom N., *The Transhumanist FAQ Version 2.1*, Faculty of Philosophy Oxford University, Oxford U.K. 2003.
- Bourdieu P., *Dystynkcje. Społeczna krytyka władzy sądenia*, tłum. P. Biłos, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2005.
- Bourdieu P., *Męska dominacja*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2004.
- Boyer P., *I człowiek stworzył Bogów. Jak powstała religia?*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2005.
- Braidotti R., *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014.
- Braidotti R., *Signs of Wonder and Traces of Doubt: on Teratology and Embodied Differences*, [w:] *Between Monsters, Goddesses and Cyborgs. Feminist Confrontations with Science, Medicine and Cyberspace*, Eds. N. Lykke, R. Braidotti, London - New Jersey 1996.
- Brin D., *Singularities & Nightmares: the Range of Our Futures*, [w:] „Nanotechnology Perceptions: A Review of Ultraprecision Engineering and Nanotechnology”, nr 2/2006.
- Brockman J., *Nowy Renesans* [w:] *Nowy Renesans. Granice nauki*, red. J. Brockman, tłum. P. J. Szwajcer, A. Eichler, Wydawnictwo CiS, Warszawa 2004.
- Brockman J., *The Next Fifty Years: Science in the First Half of the Twenty-First Century*, Vintage 2002.
- Bronner G., *Apocalypse cognitive*, PUF, Paris 2021.
- Buchanan A., *Better than Human. The Promise and Perils of Enhancing Ourselves*, Oxford University Press, New York 2011.
- Buchanan A., *Beyond Humanity? The Ethics of Biomedical Enhancement*, Oxford University Press, New York 2011.
- Buchanan A., Powell R., *The Evolution of Moral Progress: A Biocultural Theory*, Oxford University Press, New York 2018.
- Bujacz A., Hornowska E., *Hedonizm i Eudajmonizm w badaniach psychologii pozytywnej*, „Psychologia Jakości Życia”, nr 11/2012.
- Burszta W., *Logos i mythos w antropologii kultury*, [w:] *Logos i mythos w kulturze XX wieku*, red. S. Wystouch, B. Kaniewska, M. Brzóstowicz-Klajn, Poznań 2003.

- Bytniewski P., *Dyskursy wiedzy. Michela Foucaulta archeologie nauk humanistycznych*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2000.
- Byrne R.M.J., *The Rational Imagination. How People Create Alternatives to Reality*, Cambridge Massachusetts 2005.
- Caillois R., *Od baśni do „science fiction*, tłum. J. Lisowski, [w:] tenże, *Odpowiedzialność i styl*, PIW, Warszawa 1967.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.
- Caillois R., *Maski*, [w:] *Paradoksy maski. Antologia*, (red.) W. Dudzik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- Calude S. C, Longo G., *The Deluge of Spurious Correlations in Big Data*, „Foundations of Science”, nr 3, 22/2017.
- Calvino I., *Niewidzialne miasta*, tłum. A. Kreisberg, Wydawnictwo: W.A.B., Kraków 2005.
- Całek A., *Retelling w literaturze fantasy: od renarracji do metafikcji*, [w:] M. Leś, M Łaszkiewicz, P. Stasiewicz (red.) *Tekstowe światy fantastyki*, Wydawnictwo Prymat, Białystok 2017.
- Campanella T., *Miasto Słońca*, tłum. L. Brandwajn, R. Brandwajn, Wydawnictwo Alfa, Warszawa 1994.
- Campbell J., *Potęga mitu*, Wydawnictwo Signum, Kraków 1994.
- Camporesi P., *Laboratoria zmysłów*, tłum. J. Ugniewska, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2005.
- Canguilhem G., *Normalne i patologiczne*, tłum. P. Pieniążek, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000.
- Caplan A. L., *Is better best?*, „Scientific American”, 289(3), 2003.
- Carpentier A., *Królestwo z tego świata*, tłum. K. Wojciechowska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2018.
- Cassirer E., *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, tłum. A. Staniewska, Czytelnik, Warszawa 1971.
- Castelo N., *Conceptual Model of AI Adoption*, [w:] N. Castelo., *Blurring the Line Between Human and Machine: Marketing Artificial Intelligence. Dissertation*, Columbia University 2019.
- Castells M., *The Rise of the Network Society: Volume I of the Information Age: Economy, Society, and Culture*, Blackwell, Oxford 2000.
- Castells M., *Spoleczeństwo sieci*, tłum. K. Pawluś, M. Marody, J. Stawiński, S. Szymański, PWN, Warszawa 2007.
- Catts O., *The Art of Semi-Living*, [w:] *Live Art and Performance*, Adrian Heathfield (red.), Tate Publishing, London 2012.
- Ceronetti G., *Milczenie ciała. Materiały do studiów medycznych*, tłum. M. Ochab, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2004.
- Chadwick R., *Therapy, enhancement and improvement*, [w:] B. Gordijn, R. Chadwick, (eds.) *Medical enhancement and posthumanity*, Springer Netherlands, 2010.
- Chalmers D.J., *The Conscious Mind. In Search of a Fundamental Theory*, Oxford University Press 1996.

- Chalmers D., *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, W.W. Norton (USA) i Allen Lane (UK), New York 2022.
- Chatwin B., *Ścieżki śpiewu*, tłum. J. Ruszkowski, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Warszawa 1998.
- Cheney-Lippold J., *A New Algorithmic Identity: Soft Biopolitics and the Modulation of Control*, „Theory, Culture & Society”, vol. 28 (6)/2011.
- Clark A., *Natural–Born Cyborgs. Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, New York 2003.
- Clark A., Chalmers D., *The extended mind*, „Analysis” 58.1,1998.
- Clynes M.E., Kline N.S., *Cyborgs and Space*, [w:] *The Cyborgs Handbook*, (red.) Ch. Hables Gray, Figueroa-Sarriera, Mentor S., Routledge, New York – London 1995.
- Collins H. M., Pinch T., *The Golem at Large. What You should know about Technology*, Cambridge University Press, Cambridge 1998.
- Comte A., *Rozprawa o duchu filozofii pozytywnej*, tłum. J.K Kęty, Wydawnictwo „Antyk”, Kęty 2001.
- Condorcet N., *Szkic obrazu postępu ducha ludzkiego poprzez dzieje*, tłum. E. Hartleb, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1957.
- Czaja D., *Mitologie popularne: szkice z antropologii współczesności*, Universitas, Kraków 1994.
- Czeremski M., *Bohaterowie optymalnie niemożliwi. Geneza, struktura i funkcje mitycznej kontrintuicyjności*, „Rocznik Lubuski”, tom 42, cz.2, 2014.
- Czeremski M., *Mit w umyśle. Ewolucyjno - kognitywne podstawy forum mitycznych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2021.
- Czeremski M., *Spontaniczne mity. Naturalne podstawy powszechności występowania mitu*, [w:] *Mit pod lupą II*, M. Czeremski, K. Dominas, M. Napiórkowski, Libron, Kraków 2013.
- Czeremski M., Sadowski J., *Mit i utopia*, Wydawnictwo LIBRON, Kraków 2011.
- Čapek K., *R.U.R. Uniwersalne roboty Rossuma*, tłum. A. Sieczkowski, [w:] *Dramaty*, Polski Instytut Wydawniczy, Warszawa 1956.
- Davis F., Bagozzi R., Warshaw P., *User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models*, „Management Science”, 35(8)/1989.
- Debord G., *Spoleczeństwo spektaklu*, tłum. A. Ptaszkowska, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1998.
- De Chardin P.T., *The future of man*, trans. Norman Denny, Image Books Doubleday, New York 2004.
- De Grey A., *Ending Aging: The Rejuvenation Breakthroughs That Could Reverse Human Aging in Our Lifetime*, Publisher: St. Martin's Press, New York 2007.
- Deleuze G., *Foucault*, tłum. M. Gusin, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2004.
- Delfanti A., *Biohackers. The Politics of Open Science*, Palgrave Macmillan, New York 2013.
- Dengenaar J., *Discourses of Myth*, Departament of Philosophy, University of Stellenbosch South Africa, 2008.

- Derrida J., *Kres człowieka.*, tłum. P. Pieniążek, [w:] *Pismo filozofii*, wybrał i przedmową opatrzył B. Banasiak, Wydawnictwo Inter Esse, Kraków 1993.
- Derrida J., *Prepare yourself to experience the future and welcome the monster*, [w:] J. Derrida., *Passages – from Traumatism to Promise*, E. Weber (red.), tłum. P. Kamuf et al., Stanford University Press, Stanford, 1995.
- Dixon S., *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge - Massachusettes 2007.
- Domańska E., *Nekros. Wprowadzenie do ontologii martwego ciała*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2017.
- Domańska E., *Zwrot performatywny we współczesnej humanistyce*, [w:] „Teksty Drugie”, nr 5/2007.
- Domaradzki J., *DNA jako kod kulturowy*, [w:] „Kultura Popularna”, nr 2 (44)/2015.
- Doniger W., *The Implied Spider. Politics and Theology in Myth*, New York 2011.
- Doty W. G., *Mythography. The Study of Myths and Rituals*, Tuscaloosa-London 2000.
- Doudna J. A., S. H. Sternberg, *Edycja genów. Władza nad ewolucją*, tłum. A. Tuz, Wydawnictwo Prószyński i S-ka, Warszawa 2018.
- Douglas M., *Czystość i zmaza*, tłum. M. Bucholc, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2007.
- Douglas M., *Symbole naturalne. Rozważania o kosmologii*, tłum. E. Dżurak, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2004.
- Dry S., *Curie. Life and Times*, Haus Publishing, London 2005.
- Dublin M., *Futurehype: The Tyranny of Prophecy*, Dutton Books, New York 1992.
- Dudzik W., *Maska w kulturze współczesnej Europy. Teorie i praktyki*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2020.
- Dusek V., *Wprowadzenie do filozofii techniki*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2011.
- Dvorsky G., *All Together Now: Developmental and Ethical Considerations for Biologically Uplifting Nonhuman Animals*, [w:] „Journal of Evolution and Technology”, nr 1/18/2008.
- Dvorsky G., *Better living through transhumanism*, „HUMANIST-BUFFALO”, 64(3)/2004.
- Dziczek P., *Komputacjonizm a materializm: czy krytyka obliczeniowej teorii umysłu implikuje krytykę materialnej jego natury?*, „Humanistyka i Przyrodoznawstwo” nr 21/2015.
- Eco U., *Nauka i fantastyka*, tłum. R. Kłos, [w:] *Spór o SF. Antologia szkiców i esejów o science fiction*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1989.
- Edwards D., *Artscience. Creativity in the Post-Google Generation*, Harvard University Press, Cambridge, MA 2011.
- Eliade M., *Aspekty mitu*, tłum. P. Mrówczyński, Wydawnictwo KR, Warszawa 1998.
- Eliade M., *Sacrum a profanum. O istocie sfery religijnej*, tłum. B. Baran, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008.
- Eliade M., *Traktat o historii religii*, tłum. J. Wierusz-Kowalski, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2020.

- Elias N., *Esej o czasie*, tłum. M. Bucholc, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2017.
- Elias N., *Przemiany obyczajów w cywilizacji Zachodu*, tłum. T. Zabłudowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1980.
- Ellul J., *Technique and the Opening Chapters of Genesis*, [w:] *Theology and Technology*, (red.) C. Mitchum, J. Grote, University Press of America, Lanham 1984.
- Else L., *A cyborg makes art using seventh sense*, „New Scientist”, 215(2877)/2012.
- Epley N., Waytz A., Cacioppo J.T., *On Seeing a Human: A Three - Factor Theory of Anthropomorphism*, [w:] „Psychological Review”, nr 114(4)/2007
- Esfandiary F. M., *Optimism One: The Emerging Radicalism*, Norton, New York 1970.
- Esposito R., *Biopolityka i filozofia*, [w:] *Pojęcia polityczne: wspólnota, immunizacja, geopolityka*, tłum. K. i M. Burzyk, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2015.
- Ettinger R., *Man into Superman: The Startling Potential of Human Evolution – And How To Be Part of It*, Ria University Press, Palo Alto 2005.
- Etzler J., *The Paradise Within the Reach of All Men, Without Labor, by Powers of Nature and Machinery*, London 1833.
- Feldenkrais M., *Świadomość poprzez ruch*, Virgo, Warszawa 2010.
- Feyerabend P., *Przeciw metodzie*, tłum. S. Wiertlewski, Wydawnictwo Siedmioróg, Wrocław 2001.
- Fidora A., Sierra C., *Ramon Llull: From the Ars Magna to Artificial Intelligence*, Artificial Intelligence Research Institute, IIIA Consejo Superior de Investigaciones Cientificas, Barcelona 2011.
- Fiodorow N., *Filozofia wspólnego czynu*, tłum. C. Wodziński, M. Milczarek, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2012.
- Fleck L., *Powstanie i rozwój faktu naukowego. Wprowadzenie do nauki o stylu myślowym i kolektywie myślowym*, tłum. M. Tuskiewicz, Wydawnictwo Lubelskie, Lublin 1986.
- Flusser V., *Ku filozofii fotografii*, tłum. J. Maniecki, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2015.
- Fortuna P., *Optimum. Idea cyberpsychologii pozytywnej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021.
- Foucault M., *Archeologia wiedzy*, tłum. A. Siemek, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1977.
- Foucault M., *Etyka troski o siebie jako praktyka wolności*, [w:] tenże, *Kim pan jest, profesorze Foucault? Debaty, rozmowy, polemiki*, tłum. K. M. Jaksender, Kraków 2013.
- Foucault M., *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, tłum. T. Komendant, Aletheia, Warszawa 1993.
- Foucault M., *Porządek dyskursu, Słowo/obraz terytoria*, Warszawa 2002.
- Foucault M., *Słowa i rzeczy*, tłum. T. Komendant, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000.
- Foucault M., *Przedmowa do transgresji*, [w:] Janion M., Rosiek S., [red.], *Osoby. Transgresje 3*, Wyd. Morskie, Gdańsk 1984.
- Foucault M., *The Birth of Biopolitics: Lectures at the Collège de France 1978-1979*, Houndmills, Palgrave Macmillan, Basingstoke and New York 2008.

- Foucault M., *Techniki siebie*, tłum. D. Leszczyński, L. Rasiński, [w:] M. Foucault, *Filozofia, historia, polityka*, Warszawa 2000.
- Foucault M., *Truth and method. An interview with M. F. conducted by A. Fontana & P. Pasquino* [w:] M. Foucault, *Foucault Reader*, P. Rabinow (red.), Pantheon Books, New York 1984.
- Foucault M., *Trzeba bronić społeczeństwa. Wykłady w Collège de France*, 1976, tłum. M. Kowalska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1998.
- Foucault M., *Seksualność i władza*, [w:] tegoż, *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism.*, tłum. D. Leszczyński, L. Rasiński, Warszawa – Wrocław 2000.
- Foucault M., *Sobą pisanie*, tłum. M. P. Markowski, [w:] M. Foucault, *Powiedziane, napisane. Szaleństwo i literatura*, Warszawa 1999.
- Forsberg L., *No pain, no gain? Objections to the use of cognitive enhancement on the basis of its potential effects on the value of achievement*. [w:] E. Hildt, A.G. Franke, (eds.), *Cognitive Enhancement. An Interdisciplinary Perspectiv*, Springer Netherlands, Dordrecht 2013.
- Freedberg D., *Potęga wizerunków. Studia z historii i teorii oddziaływania*, tłum. E. Klekot, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005.
- Freud Z., *Pisma psychologiczne*. T. 3. Cz. 11: *Niesamowite*, KR, Warszawa 1997.
- Freud Z., *Pisma społeczne*, t. IV, tłum. A. Ochocki, M. Poręba, R. Reszke, Wydawnictwo KR, Warszawa 1998.
- Fromm E., *Narcyzm jednostkowy i zbiorowy*, „Nowiny psychologiczne”, nr 5, 1993.
- Fukuyama J., *Koniec człowieka*, tłum. B. Pietrzyk, Wydawnictwo Znak, Kraków 2004.
- Gadacz T., B. Milerski., *Gnoza*, [w:] *Religia*, Encyklopedia PWN, t.4, Warszawa 2003.
- Gadacz T, Milerski B., *Nieśmiertelność duszy*, [w:] *Religia*. Encyklopedia PWN, t.7, Warszawa 2003.
- Gajewska G., *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2010.
- Garbowski M., *Koncepcja transhumanizmu w myśli Nicka Bostroma*, Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, Lublin 2013.
- Garbowski M., *Transhumanizm: Geneza, koncepcje, ograniczenia*, Katolicki Uniwersytet Lubelski, Lublin 2022.
- Gehlen A., *O narodzinach wolności z wyobcowania*, tłum. D. Raczkiwicz-Karłowicz [w:] *Konserwatyzm - projekt teoretyczny*, red. B. Markiewicz, Polskie Towarzystwo Filozoficzne, Warszawa 1996.
- Gehlen A., *W kręgu antropologii i psychologii społecznej*, tłum. K. Krzemieniowa, Czytelnik, Warszawa 2001.
- Gell A., *Art and Agency: an Anthropological Theory*, Oxford University Press, Oxford 1998.
- Gemra A., *Łagodzenie lęku. Wyobrażenia opuszczona przez rozum stwarza potwory*, [w:] *Od Gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankensteinia w wybranych utworach*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2008.
- Gennep A., *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, tłum. B. Biały, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2006.



- Geraci R., *Apocalyptic AI: Visions of heaven in robotics, artificial intelligence, and virtual reality*, Oxford University Press, Oxford 2012.
- Gibson W., *Neuromancer.*, tłum. P. Cholewa, Zysk i S-ka, Poznań 1996.
- Giddens A., *Nowoczesność i tożsamość*, tłum. A. Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
- Gibson J., *The Senses Considered as Perceptual System*, Houghton Mifflin, Boston 1966.
- Giddens A., *Przemiany intymności: Seksualność, miłość i erotyzm we współczesnych społeczeństwach*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.
- Giddens A., *Socjologia. Zwięzłe lecz krytyczne wprowadzenie*, tłum. J. Gilewicz, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 1998.
- Giddens A., *The Consequences of Modernity*, Polity Press, Cambridge 1990.
- Gille B., *Histoire des Techniques*, Gallimard, Paris 1979.
- Gillespie T., *The Relevance of Algorithms*, [w:] P. Gillespie, J. Boczkowski, K. Foot (eds.). *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society*, MIT Press, Cambridge 2014.
- Gingras N., *Wokół Billa Vorna*, [w:] R.W. Kluszczyński (red.), *Bill Vorn i jego historyczne maszyny: sztuka i kultura robotów*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2014.
- Glassner B., *The Culture of Fear. Why Americans are Afraid of Wrong Things*, Basic Books, New York 1999.
- Goffman E., *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Aletheia, Warszawa 2000.
- Goffman E., *Piętno. Rozważania o zranionej tożsamości*, tłum. A. Dzierżyńska, J. Tokarska-Bakir, Gdańskie Towarzystwo Psychologiczne, Gdańsk 2005.
- Golka M., *Atrakcyjność mitu*, [w:] „Kultura współczesna” nr 1-2/1996.
- Graf P., *Automobil w pędzie. Studia o futurystach i futuryzmie*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2018.
- Grassie W., Hansell G.R., *Introduction*, [w:] H±: *transhumanism and its critics*, (red.) G. R. Hansell, W. Grassie, Metanexus Institute, Philadelphia 2011.
- Greimas A. J., *O niedoskonałości*, tłum. A. Grzegorzcyk, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1993.
- Greimas A. J., *Porównawcza nauka o micie*, „Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej”, 78/4, 1987, s. 297-310.
- Grobler H., *Metodologia nauk*, Aureus-Znak, Kraków 2006.
- Grosz E., *Darwin i gatunek ludzki*, tłum. M. Rogowska-Stangret, „Przegląd Filozoficzno-Literacki”, nr 4 (32)/ 2011.
- Grosz E., *Volatile Body. Toward a Corporeal Feminism*, Indiana University Press, Bloomington 1994.
- Gryz A., *Kino trzeciej kultury. Nowe inspiracje współczesnego amerykańskiego science fiction*, [w:] „Kwartalnik filmowy” nr 93-94, 2016, s. 100-113.

- Gunia A., *Dlaczego stajemy się cyborgami – problem adaptacyjności umysłu i ciała do wytworów technologii*, [w:] M. Jakubiak, M. Kaszubowska (red.) *Umysł i poznanie*, „Volumina”, Szczecin, 2015.
- Gunia A., *Osobliwość technologiczna*, „Filozofuj!”, 18(6),10, 2017.
- Gunia A., *Wzmocnienie poznawcze w kontekście transhumanizmu. Teoria, praktyka oraz konsekwencje wpływu technologii kognitywnych na człowieka*, praca doktorska, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2019.
- Habermas J., *Notes on Post-Secular Society*, „New Perspectives Quarterly”, t. 25, nr 4, 2008.
- Habermas J., *Przyszłość natury ludzkiej. Czy zmierzamy do eugeniki liberalnej?*, tłum. M. Łukasiewicz, Warszawa 2003.
- Hacking I., *The Self-Vindication of the Laboratory Sciences*, [w:] *Science as Practice and Culture*, Andrew Pickering (red.), University of Chicago Press, Chicago-London 1992.
- Hajduk Z., *Metodologia nauk przyrodniczych*, Redakcja Wydawnictw KUL, Lublin 2002.
- Haraway D., *Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Social Feminism in the 1980s*, [w:] „Socialist Review”, nr 80/1985.
- Harris J., *Enhancing Evolution: The Ethical Case for Making Better People*, Princeton University Press, Princeton - Oxford 2007.
- Harris J., *Moral Enhancement and Freedom*, [w:] „Bioethics”, nr 25 (2)/2007.
- Harrington A., *The Immortalist. How science could give humanity eternal life*, Millbrae, California 1969.
- Hassan I., *Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?*, „Georgia Review”, vol.31, no.4, 1977.
- Hauskeller M., *Better Humans? Understanding the Enhancement Project*, Acumen, Durham 2013.
- Hauskeller M., *Messy Bodies: From Cosmetic Surgery to Mind-Uploading*, „Trans-Humanities” vol. 6, nr 1, 2013.
- Hayflick L., *Jak i dlaczego się starzejemy*, tłum. M. Symonides, Książka i Wiedza, Warszawa 1998.
- Herbert Z., *Apollo i Marsjasz*, [w:] *Studium przedmiotu*, Czytelnik, Warszawa 1961.
- Herbert Z., *Chciałbym opisać*, z tomu *Hermes, Pies i gwiazda*, 1957 [w:] *Wiersze zebrane*, Wydawnictwo a5, Kraków 2018.
- Hofstadter D., Sander E., *Surfaces and essences: analogy as the fuel and fire of thinking*, New York : Basic Books, a member of the Perseus Books Group, 2013.
- Hołub G., *Transhumanizm a koncepcja osoby*, [w:] „Ethos”, nr 3(111)/28(2015), s. 83-95.
- Hołub G., Duchliński P. (red.), *Ulepszanie człowieka. Perspektywa filozoficzna*, Wydawnictwo Akademii Ignatianum, Kraków 2018.
- Hołub G., Duchliński P. (red.), *Ulepszanie moralne człowieka. Perspektywa filozoficzna*, Wydawnictwo Akademii Ignatianum, Kraków 2019.
- Hołub G., Duchliński P. (red.), *Ulepszanie poznawcze człowieka. Perspektywa filozoficzna*, Wydawnictwo Akademii Ignatianum, Kraków 2021.
- Homer, *Iliada*, tłum. F. K. Dmochowski, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2019.

- Horkheimer M, Adorno T., *Dialektyka oświecenia. Fragmenty filozoficzne*, tłum. M. Łukasiewicz, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010.
- Hörl E, Hagner M., *Überlegungen zur kybernetischen Transformation des Humanen*, [w:] *Die Transformation des Humanen. Beiträge zur der Kybernetik*, E. Hörl, M. Hagner (Hrsg.), Frankfurt am Main 2008.
- Hughes J., *Citizen Cyborg: Why Democratic Societies Must Respond to the Redesigned Human of the Future*, Westview Press, Cambridge 2004.
- Hughes J., *Contradictions from the enlightenment roots of transhumanism*, „Journal of Medicine and Philosophy”, 35 (6)/2010.
- Hughes J., *Transhumanism and Personal Identity*, [w:] M. More and N. Vita-More (eds.). *The Transhumanist Reader*. Malden, MA: Wiley Blackwell 2013.
- Husserl E., *Idee czystej fenomenologii i fenomenologicznej filozofii. Księga druga*, tłum. D. Gierulanka, PWN, Warszawa 1974.
- Husserl E., *Medytacje kartezjańskie. Wprowadzenie do fenomenologii*, tłum. A. Wajs, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 2009.
- Hutin S., *Gnostycy*, tłum. K. Demianiuk, „Literatura na Świecie” 12 (197)/1987.
- Huxley J., *Evolution: The Modern Synthesis*, The Definitive Edition, The MIT Press, Cambridge 2009.
- Huxley J., *New Bottles for New Wine*, London 1957; Por: J. Huxley, *Transhumanizm*, „Ethics in Progress”, vol. 6, nr 1/2015.
- Huxley A., *Nowy wspianały świat 30 lat później. Raport rozbieżności*, Wydawnictwo MUZA S.A., Warszawa 2018.
- Idema T., *Toward a Minor Science Fiction. Literature, Science, and the Shock of the Biophysical*, „Configurations”, t. 23, nr 1/2015.
- Ihde D., *Bodies in Technology*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2002.
- Ihnatowicz E., *The Relevance of Manipulation to the Process of Perception*, [w:] „The Institute of Mathematics and its Applications”, nr 5/1977.
- Ilnicki R., *Bóg cyborgów. Technika i transcendencja*, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, Poznań 2011.
- Illouz E., *Uczucia w dobie kapitalizmu*, przeł. Zygmunt Simbierowicz, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.
- Ingarden R., *Książeczka o człowieku*, PWN, Warszawa 1973.
- Jach Ł., *Nauka jako obiekt kultu. Wprowadzenie do koncepcji scjentoteizmu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015.
- Janion M., *Maski*, (red.) M. Janion, S. Rosiek, t.2, Wydawnictwo Morskie, Gdańsk 1983.
- Jasielska A., *Reprezentacja współczesnych modeli emocji w dziełach sztuki*, „Teksty Drugie”, 6, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2013.
- Jarzębski J., *Sen o „złotym wieku”*, [w:] „Teksty”, nr 2/1973.
- Jelewska A., *Sensorium. Eseje o sztuce i technologii*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012.

- Johnson M, Lakoff G., *Metafory w naszym życiu*, tłum. T. Krzeszowski, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2020.
- Jonas H., *Zasada odpowiedzialności. Etyka dla cywilizacji technologicznej*, tłum. M.Klimowicz, Platan, Kraków 1996.
- Jones R., *Against Transhumanism: The Delusion of Technological Transcendence*, Self-published, 2016.
- Jotterand F., *At the Roots of Transhumanism: From the Enlightenment to a Post-Human Future*, „Journal of Medicine and Philosophy”, 35(6)/2010.
- Juszczak W., *Wojtkiewicz i nowa sztuka*, Universitas, Kraków 2000.
- Kac E., *Introduction. Art that Looks You in the Eye. Hybrids, Clones, Mutants, Synthetics and Transgenic*, [w:] Signs of life. Bio Art and Beyond, red. E.Kac, Cambridge MA, London, MIT Press 2007.
- Kac E., *Telepresence and Bio Art. Networking Humans, Rabbits, and Robots*. The University of Michigan Press, Ann Arbor 2005.
- Kac E., *Transgenic Art*, „Leonardo Electronic Almanac” vol. 6, nr 11, 1998.
- Kaczmarek M., *Pogranicza i transgresje w twórczości Henryka Bardijewskiego*, [w:] P.
- Kalniuk T., *Muśnięcie „obcego”*, [w:] „Literatura Ludowa”, nr 4-5/2015.
- Kafka F., *Troska gospodarza domu*, tłum. S. Tyrowicz, „Literatura na Świecie”, nr 2, 1987.
- Kamiński Ł., *Nowy wspaniały żołnierz. Rewolucja biotechnologiczna i wojna w XXI wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2014.
- Kant I., *Co to jest Oświecenie?*[w:] Z. Kuderowicz, *Kant*, PWN, Warszawa 2000.
- Kartezjusz, *Człowiek. Opis ciała ludzkiego*, tłum. A. Bednarczyk, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989.
- Kartezjusz, *Medytacje o pierwszej filozofii. Zarzuty uczonych mężów i odpowiedzi autora*, tłum. zbiorowe, Wydawnictwo Antyk, Kęty 2001.
- Kartezjusz, *Rozprawa o metodzie właściwego kierowania rozumem i poszukiwania prawdy w naukach*, tłum. T. Boy-Żeleński, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2002.
- Kasperski E., *Humanista na rozstaju dróg*, „Res Humana” 4(35), 1998.
- Kass L., *Life, Liberty, and Defense of Dignity: The Challenge for Bioethics*, Encounter Books, San Francisco 2002.
- Kelly K., *Nieuniknione. Jak inteligentne technologie zmieniają naszą przyszłość*, tłum. P. Cypriański, Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2017.
- Kellner D., *The Frankfurt School*, [w:] T. Edwards (red.), *Cultural Theory: Classical and Contemporary Positions*, SAGE, London 2007.
- Kępiński A., *Rytm życia*, Sagittarius, Warszawa 1992.
- Kirsh D., *Poznanie ucieleśnione i magiczna przyszłość projektowania interakcji*, [w:] „Avant”, nr 4.2/2013.

- Klichowski M., *Narodziny cyborgizacji. Nowa eugenika, transhumanizm i zmierzch edukacji*. Wydawnictwo Naukowe UAM, Warszawa 2014.
- Klik M., *Teorie mitu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2016.
- Kluszczyński R.W., *art.@science. O związkach między sztuką i nauką*, [w:] *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, red. R.W. Kluszczyński, Omikron, Gdańsk, 2011.
- Kluszczyński R.W., *Metadyskursy w sztuce nowych mediów*, [w:] *Interfejsy sztuki*, red. Porczak A., Wydawnictwo ASP w Krakowie, Kraków 2008, s. 83.
- Kluszczyński R. W., *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura, sztuka multimedialna*, Wydawnictwo: RABID, Kraków 2002.
- Kluszczyński R. W., *Twórczość Billa Vorna w kontekście współczesnych tendencji artystycznych* [w:] R.W. Kluszczyński (red.), *Sztuka i kultura robotów. Bill Vorn i jego historyczne maszyny*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk, 2014.
- Kluszczyński R.W., *Wstęp* [w:] *W stronę trzeciej kultury. Koegzystencja sztuki, nauki i technologii*, red. R.W. Kluszczyński, Omikron, Gdańsk 2011.
- Koch Ch., Tononi G., *Can machines be conscious?*, „*Ieee Spectrum*”, 45(6), 2008.
- Kojève A., *Wstęp do wykładów o Heglu*, tłum. Ś.F. Nowicki, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 1999.
- Kolankiewicz L., *Ku antropologii widowisk*, [w:] *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, (red.) L. Kolankiewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010
- Kołakowski L., *Bóg nam nic nie jest dłużny*. Krótka uwaga o religii Pascala i o duchu jansenizmu, Wydawnictwo ZNAK, Kraków 1994.
- Kołakowski L., *Obecność mitu*, Wydawnictwo Prószyński i S-ka, Warszawa 1986.
- Korczyński T. M., *Inny: Swój, Obcy, Wróg w teorii zwrotu inkorporacyjnego. Podstawowe założenia* [w:] *Obcy w labiryncie kultur*, T. M. Korczyński; A.O. Bukowska (red.), Warszawskie Wydawnictwo Socjologiczne, Warszawa 2016.
- Kowalczyk D., *Ciało człowieka w refleksji filozoficznej*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2009.
- Kowalski P., *Wędrowanie i poszukiwanie, czyli przekraczanie granic*, [w:] P. Kowalski, M. Sztandara (red.), *O granicach i ich przekraczaniu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2004.
- Kowalski, M. Sztandara (red.), *O granicach i ich przekraczaniu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2004.
- Kozielecki J., *Cywilizacja strachu i kultura nadziei*, [w:] „*Nauka*”, nr 2/2007.
- Kozielecki J., *Koncepcja transgresyjna człowieka: analiza psychologiczna*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987.
- Kozielecki J., *Psychotransgresjonizm. Nowy kierunek psychologii*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2001.
- Kozielecki J., *Społeczeństwo transgresyjne. Szansa i ryzyko*, Wydawnictwo Akademickie, Warszawa 2004.
- Kozielecki J., *Transgresja i kultura*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 1997.
- Księżyk R., *23 cięcia dla Williama S. Burroughsa*, Gdańsk 2013.

- Kristeva J., *Approaching Abjection*, „Oxford Literary Review 5 (1-2), 1982.
- Kristeva J., *Narcyz: nowe szaleństwo*, tłum. K. M. Jaksender, [w:] „Mêlée. Kwartalnik filozoficzno-kulturalny”, nr 2-3/2008, s. 50.
- Kristeva J., *Strangers to Ourselves*, Columbia University Press, New York 1991.
- Kristeva J., *Potęga obrzydzenia. Esej o wstręcie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2007.
- Krueger O., *Gnosis in Cyberspace? Body, Mind and Progress in Posthumanism*, [w:] „Journal of Evolution and Technology” nr 2/14, 2005.
- Kuderowicz Z., *Filozofia dziejów*, Wydawnictwo Wiedza Powszechna, Warszawa 1983.
- Kuderowicz Z., *Filozofia nowożytnej Europy*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1989.
- Kundera M., *Powolność*, tłum. M. Bieńczyk, Polski Instytut Wydawniczy, Warszawa 1997.
- Kurzweil R., *Age of Spiritual machines. When Computers Exceed Human Intelligence*, Viking 1999.
- Kurzweil R., *How to create a mind: The secret of human thought revealed*, Penguin Publishing Group, New York 2012.
- Kurzweil R., *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, tłum. E. Chodakowska, A. Nowosielska, Kurhaus Publishing, Warszawa 2013.
- Langton Ch., *Artificial Life. An Overview*, Cambridge, MIT Press, 1997.
- Lanier J., *You are not a gadget. A Manifesto*, Wydawnictwo: ALFRED A KNOPF, 2011.
- Laratt S., *The Gift of Magnetic Vision. Body Modification Ezine*, N.L. & London, London 2004.
- Lasch Ch., *Kultura narcyzmu. Amerykańskie życie w czasach malejących oczekiwań*, przeł. G. Ptaszek, A. Skrzypek, Wydawnictwo Akademickie Sedno, Warszawa 2019.
- Lash S., Lury C., *Globalny przemysł kulturowy. Medializacja rzeczy*, tłum. J. Majmurek, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.
- Latour B., *Rassembling the Social. An introduction to Actor-Network Theory*, OUP, Oxford 2005.
- Lee E., *The Transhumanism Handbook*, Springer Nature, Switzerland AG 2019.
- Le Guin U.K., *Introduction*, [w:] *The Norton Book of Science Fiction*, red. U.K. Le Guin, B. Attebery, W.W. Norton, New York 1993.
- Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, (red.) A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1990.
- Lem S., *Fantastyka i futurologia*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1973.
- Lem S., *Powrót z gwiazd*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2016.
- Lem S., *Solaris*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2012.
- Lem S., *Summa technologiae*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2000.
- Lem S., *Transgeniczna mysz*, [w:] *Krótkie zvarcia*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2004.

- Lem S., *Wysoki zamek*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.
- Lemke T., *Analitka biopolityki Rozważania o przeszłości i terażniejszości spornego pojęcia*, „Praktyka teoretyczna”, 2-3/2011.
- Lemke T., *Biopolityka*, tłum. T. Dominiak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2010.
- Lewens T., *Enhancement and Human Nature: the Case of Sandel*, [w:] *The Biological Foundations of Bioethics*, Oxford Press, Oxford 2015.
- Lewicka-Strzałecka A., *Hedonizm imaginatywny etyką dostatku*, [w:] *Etyczne aspekty bogacenia się i ubóstwa*, (red.) Adama Węgrzeckiego, Kraków 2003.
- Lévi-Strauss C., *Drogi masek*, tłum. M. Dobrowolska, Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 1985.
- Lévi-Strauss C., *Le masque*, [w:] tegoż, *Des symboles et leurs doubles*, Plon, Paris 1989.
- Levi-Stauss C., *Struktura mitów*, „Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej” 59/4/1968.
- Levinas E., *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrzności*, tłum. M. Kłuczkowska, PWN, Warszawa 1998.
- Leźnicki M, Lewandowska A., *Biomedycyzacja a genetyczne udoskonalenie człowieka w kontekście analiz bioetycznych*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Sociologica” (45), 2013.
- Lévy-Bruhl L., *Czynności umysłowe w społeczeństwach pierwotnych*, tłum. B. Szwarzman-Czarnota, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1992.
- Libera Z., *Dziedzictwo Frankensteina*, [w:] *Metamorfozy ciała. Świadczenia i interpretacje*, red. D. Czaja, Warszawa 1999.
- Lingis A., *Body Transformations. Evolutions and Atavisms in Culture*, Routledge, New York 2005.
- Lipska E., *Teraz*, [w:] tejże, *Droga pani Schubert...*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2012.
- Lipski L., *Piotruś (apokryf)*, Instytut Literacki, Paryż 1960.
- Lotka A.J., *The Law of Evolution as a Maximal Principle*, „Human Biology”, nr 17/1945.
- Loska K., *Nowy film japoński*, Universitas, Kraków 2013.
- Lovejoy A.O., *The Great Chain of Being: A Study of the History of an Idea*, Harvard University Press, Cambridge 1936.
- Luckmann T., *Niewidzialna religia. Problem religii we współczesnym społeczeństwie*, tłum. L. Bluszcz, Zakład Wydawniczy NOMOS, Kraków 2011.
- Lykken D., *Wrodzony potencjał szczęścia: jak i dlaczego ludzie różnią się pod względem odczuwanego dobrostanu?* [w:] J. Czapiński (red.) *Psychologia pozytywna. Nauka o szczęściu, zdrowiu, sile i cnotach człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- Łagosz Z., *Ciemniejsza strona ciemności – ścieżka lewej ręki w zachodniej tradycji ezoterycznej*. *Wybrane zagadnienia*, „Studia Religioznawcze” 49(1)/2016, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2016.
- Łagosz M., *O świadomości. Fenomenologia zjawisk umysłowych*, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2016.

- Mager A., *Algorithmic Ideology: How Capitalist Society Shapes Search Engines*, [w:] „Information, Communication & Society”, vol. 15 (5)/2012.
- Maj K. M., *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, t. 57, nr 1/2014.
- Maj K. M., *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzoliterackiej*, [w:] „Ruch Literacki”, Z. 2 (323)/2014.
- Majewski P., *Między zwierzęciem a maszyną. Utopia technologiczna Stanisława Lema*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2007.
- Małek M., *Problem udoskonalania człowieka w świetle osiągnięć nauk medycznych i technicznych*, [w:] „Studia Philosophica Wratislaviensia”, VII, 4, 2012.
- Małek-Orłowska M., *Technologie human enhancement: zakres zastosowania i metody oceny*, [w:] *Horyzonty konstruktywizmu. Inspiracje, perspektywy, przyszłość*, (red.) E. Bińczyk, A. Derra, J. Grygień, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń 2015.
- Maslow A. H., *Motivation and Personality*, Harper & Row, New York 1970.
- Maslow A.H., *Motywacja i osobowość*, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1990.
- Marcuse M., *Człowiek jednowymiarowy. Badania nad ideologią rozwiniętego społeczeństwa przemysłowego*, tłum. W. Gromczyński, S. Konopacki, Warszawa 1991.
- Marks K., *Kapitał*, [w:] K. Marks, F. Engels, *Dzieła*, Książka i Wiedza, Warszawa 1968.
- Martin G.M., *On Immortality: An Interim Solution*, „Perspectives in Biology and Medicine”, t. 14, nr 2, 1971.
- Massumi B., *Parables For The Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham, London 2002.
- Mauss M., *Socjologia i antropologia*, Wydawnictwo KR, Warszawa 2001.
- Mauss M., *Sposoby posługiwania się ciałem* [w:] *Antropologia kultury zagadnienia i wybór tekstów*, red. A. Mencwel, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2001.
- May R., *Blaganie o mit*, tłum. B. Moderska i T. Zysk, Zysk i S-ka, Poznań 1997.
- Mazurek S., *Rosyjski renesans religijno-filozoficzny. Próba syntezy*. Warszawa 2008.
- McNair B., *Seks, demokratyzacja pożądania i media czyli kultura obnażania*, tłum. E. Klekot, Wydawnictwo: Muza, Warszawa 2004.
- Menezes M., *Art: in vivo and in vitro*, [w:] *Signs of Life. Bio Art and Beyond*, red. Eduardo Kac. MIT Press, Cambridge, MA, London 2007.
- Merleau-Ponty M., *Fenomenologia percepcji*, tłum. M. Kowalska, J. Migasiński, Fundacja Aletheia, Warszawa 2001.
- Merton R., *Teoria socjologiczna i struktura społeczna*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1982.
- Mesquita B., *Emoting: A contextualized process* [w:] B. Mesquita., L. F. Barrett., E. R. Smith (red.), *The Mind in Context*, Guilford Press, New York 2010.
- Metzinger T., *The Ego Tunnel: The Science of The Mind and the Myth of the Self*, Basic Books, New York 2009.



- Miciński B., *Podróże do piekiel*, Wydawnictwo Więź, Warszawa 1937.
- Midgley M., *Science as Salvation: A Modern Myth and its Meaning*, Routledge, London 1994.
- Migasiński J., *Merlau-Ponty*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1995.
- Milczarek M., *Z martwych was wskrzesimy. Filozofia Nikołaja Fiodorowa*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.
- Mill J. S., *O wolności*, tłum. A. Kurlandzka, Wydawnictwo AKME, Warszawa 1999.
- Minsky M., *The Society of Mind*, Simon and Schuster, New York 1987.
- Moisi D., *Geopolityka emocji*, PWN, Warszawa 2012.
- Morawski M., *Filozofia i jej zadanie*, Spółka wydawnicza, Kraków 1899.
- Moravec H., *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Harvard University Press, Cambridge 1990.
- Moore P., *Enhancing me: The hope and the hype of human enhancement*, John Wiley & Sons, London 2007.
- More M., *The Overhuman in the Transhuman*, [w:] „Journal of Evolution and Technology”, t. 21, nr 1/2010.
- More M., *The Philosophy of Transhumanism* [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, (red.) M. More, N. Vita-More, Wiley-Blackwell, Chichester UK 2013.
- Morris D. B., *Illness and Culture in the Postmodern Age*, University of California Press, Berkeley – Los Angeles – London 2000.
- Morsztyn J.A., *Do trupa*, [w:] J.A. Morsztyn., *275 wierszy*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1997.
- Moskalewicz M., *Medykalizacja: patogeneza i objawy*, [w:] „Czas kultury”, nr 6/2012.
- Muchowska A., *Eugenika a transhumanizm. Nowe środki i stare cele*, [w:] R. Stefański, A. Zamojski (red.), *Współczesny człowiek w społeczeństwie informacyjnym. Egzystencja-ideologia-moralność*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2010.
- Musil R., *Człowiek bez właściwości*, tłum. K. Radziwiłł, K. Truchanowski, J. Zeltzer, t. I, Polski Instytut Wydawniczy, Warszawa 2002.
- More M., *Philosophy of Transhumanism*, [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on Science, Technology and Philosophy of the Human Future*, ed. by M. More and N. Vita-More, Chichester 2013.
- Napier D., *Maski świąteczne - typologia*, [w:] *Paradoksy maski. Antologia*, (red.) W. Dudzik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- Nelson V., *Sekretne życie lalek*, tłum. A. Kowalcze-Pawlik, Universitas, Kraków 2009.
- Niesyto J., *Maski indian kanadyjski na przykładzie irokeskich masek Towarzystwa Młynych Twarzy*, [w:] *Ogród sztuk. Maska*, (red.) M. Jarmułowicz, K. Kręglewska, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2017.

- Nietzsche F., *Ludzkie, arcyłudzkie*, tłum. K. Drzewiecki, oprac. R. Mitoraj, posłowie P. Pieniążek, Wydawnictwo Zielona Sowa, Kraków 2003.
- Nietzsche F., *Tako rzecze Zaratustra. Książka dla wszystkich i dla nikogo*, tłum. W. Berent, Wydawnictwo Antyk, Kęty 2004.
- Nietzsche F., *Wiedza radosna*, tłum. L. Staff, Zielona Sowa, Kraków 2006.
- Nietzsche F., *Wola mocy*, za: G. Deleuze, Nietzsche, tłum. B. Banasiak, Wydawnictwo KR, Warszawa 2000.
- Niżnik J., *Mit jako kategoria metodologiczna*, [w:] „Kultura i społeczeństwo” nr 3/1978.
- Norman D., *Affordance, conventions and design*, [w:] „Interactions”, nr 6(3)/1999.
- Norman D., *Dizajn na co dzień*, tłum. D. Malina, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2018.
- Nozick R., *Anarchia, państwo i utopia*, tłum. P. Maciejko, M. Szczubińska, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2010.
- Nussbaum M., *W trosce o człowieczeństwo. Klasyczna obrona reformy kształcenia ogólnego*, tłum. A. Męczkowska, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2008.
- Nosal C.S., *Mózg, prawdopodobieństwo i transgresja*. „Studia Filozoficzne” nr 3, 1986.
- Noble D., *Religia techniki. Boskość człowieka i duch wynalazczości*, Copernicus Center Press, Kraków 2017.
- Newell A., *Fairy Tales* [w:] R. Kurzweil (Ed.) *The Age of Intelligent Machines*, 1990
- Neumann J., Burks A.W., *Theory of Self-Reproducing Automata*, University of Illinois Press, Urbana & London 1966.
- Nussbaum M., *Hiding for Humanity, Disgust, Shame and the Law*, Princeton University Press, Princeton 2004.
- Okupnik M., *W niewoli ciała. Doświadczenie utraty zdrowia i jego reprezentacje*, Universitas, Kraków 2018.
- Olson R.G., *Science and Scientism in the Nineteenth - Century Europe*, University of Chicago Press, Chicago 2008.
- O’Neil C., *Broń matematycznej zagłady. Jak algorytmy zwiększają nierówności i zagrażają demokracji*, tłum. M. Zieliński, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2017.
- O’Neil C., *Internet Afterlife. Virtual alvation in the 21st Century*, Praeger, California 2016.
- Oramus D., *Darwinowskie paradygmaty: mit teorii ewolucji w kulturze współczesnej*, Copernicus Center Press, Kraków 2015.
- Otto R., *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, tłum. B. Kupis, Wydawnictwo KR, Warszawa 1999.
- Parens E., *Enhancing Human Traits: Ethical and Social Implications*, Georgetown: Georgetown University Press 1998.
- Pate S.A., *Ningyō: The Art of the Japanese Doll*, North Clarendon, Singapur 2005.

- Pawlak A. F., *Antropolog technologii contra Deep Fake Culture. Strategie oporu wobec algokracji*, [w:] *Bogostawione skutki wykluczenia - 40 lat Łodzi Kaliskiej*, Wydawca: Muzeum Łódź Kaliska, Łódź 2020.
- Pawlak A. F., *Biotechnotransformacje. Ciało w projekcie transhumanistycznym* [w:] *Oblicza choroby w czasach płynnej nowoczesności*, (red.) E. Nowina-Sroczyńska, S. Latocha, T. Siemiński, Bytów-Łódź, 2019.
- Pawlak A.F., *Cyberimmortalizm. Cyfrowy postczłowiek jako transhumanistyczny projekt XXI wieku*, [w:] *Człowiek a technologia cyfrowa*, (red.) P. Szymczyk, K. Maciąg, Wydawnictwo Naukowe „Tygiel”, Lublin 2018.
- Pawlak A. F., *Estetyka cielesności postbiologicznej. Technoantropologia wobec poszerzenia ludzkiego sensorium*, [w:] *Zmysłowość w literaturze, języku i kulturze*, (red.) R. Tokarski, E. Krzykała, D. Gocol, Wydawnictwo Naukowe UMCS, Lublin, 2019.
- Pawlak A. F., *Etyczny imperatyw wolności morfologicznej. Nauka i technologia jako narzędzia cielesnej przemiany*, [w:] *Ciało ludzkie w badaniach naukowych i praktyce medycznej*, red. nauk. J. Pawlikowski, Wydawnictwo Lekarskie PZWL, Warszawa 2020.
- Pawlak A. F., *Homo scientificus. Transhumanizm w perspektywie technoantropologicznej*, [w:] *Zrozumieć naukę. Monografia naukowa*, tom 3, Fundacja Promovendi, Łódź 2017.
- Pawlak A. F., *MetaHumans. Generowany komputerowo wizerunek człowieka jako manifestacja transhumanizmu*, [w:] *Oblicza natury. Dyskursy antropologiczne*, (red.) E. Nowina – Sroczyńska, M. Kwaśkiewicz, Muzeum Kaszubskie, Bytów 2022.
- Pawlak A. F., *Symulacja emocjonalna w inteligentnych agentach. Sztuka robotyczna niehumanoidalnych ciał*, [w:] *Człowiek w świecie maszyn. Wstęp do antropologii cyberkultury*, (red.) I. Trzcńska, Wydawnictwo Naukowe AGH, Kraków 2019.
- Pawlak A.F., *Sztuczna inteligencja. Wyobrażenia kontrintuicyjne w procesie transmisji kulturowej*, [w:] *Badania i doniesienia naukowe ze świata Mechatroniki*, (red.) Y. Bobytskyy, Pod Patronatem Honorowym Ministerstwa Cyfryzacji, Wydawca Mechatron-SEP, Wydział Matematyczno-Przyrodniczy, Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszów 2019.
- Pawlak A.F., *Transhumanizm jako projekt metafizyczny XXI wieku. Techgnoza i Homo Deus w erze duchowych maszyn*, [w:] *Pluralizm religijny i odmiany ezoteryzmu*, (red.) A. Wójtowicz, W. Klimski, Wydawnictwo Naukowe UKSW, Warszawa 2019.
- Pawlak A.F., *Wielki łańcuch nie-ludzkich bytów. Rola robotów humanoidalnych w procesie społecznego osvajania sztucznej inteligencji*, [w:] *Swój - Obcy - Wróg. Wędrowki w labiryntach kultur*, (red.) T. Korczyński, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2019.
- Paziński P., *Atrapy stworzenia*, Wydawnictwo Austeria, Kraków 2021.
- Pepperell R., *The Posthuman Condition: Consciousness beyond the Brain*, Intellect Books, Bristol 2003.
- Piątkowski K., *Estetyka współczesnego banału*, [w:] *Antropologiczne wędrowki po kulturze*, (red.) W. J. Burszta, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1996.
- Picht G., *Sztuczny świat*, [w:] G. Picht, *Odwaga utopii*, przeł. K. Maurin, K. Michalski, K. Wolicki, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1981.
- Pieniążek P., *Dwie genealogie: Nietzsche/Foucault*, [w:] „Sztuka i Filozofia” nr 16/1999.
- Pinker S., *Tabula rasa: Spory o naturę ludzką*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2005.
- Platon, *Dialogi*, tom 1, tłum. W. Witwicki, Wydawnictwo ANTYK, Kęty 2005.
- Platon, *Państwo*, tłum. W. Witwicki, Wydawnictwo ANTYK, Kęty 2003.

- Plessner H., *Pytanie o conditio humana. Wybór pism*, tłum. M. Łukasiewicz, PIW, Warszawa 1988.
- Plessner H., *Władza a natura ludzka. Esej o antropologii światopoglądu historycznego*, tłum. E. Paczkowska-Łagowska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1994.
- Popper K.R., *Droga do wiedzy. Domysły i refutacje*, tłum. S. Amsterdamski, PWN, Warszawa 1999.
- Popper K.R., *Logika odkrycia naukowego*, tłum. U. Niklas, PWN, Warszawa 1977.
- Poppi C., *Ten Inny. Maski i maskarady w Europie*, [w:] *Paradoksy maski. Antologia*, (red.) W. Dudzik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- Postman N., *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, tłum. A. Tanatalska-Dulęba, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2004.
- Postman N., *Zabawić się na śmierć*, tłum. L. Niedzielski., Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2002.
- Porczak A. *Elektro-tropizm i Techno-Hedonia* [w:] *Filozofia technologii*, red. Sidey Myoo, Joanna Hańderek, E-naukowiec, Lublin 2014.
- Poznański J., *Rola kategorii mitu w relacjach nauk przyrodniczych i religii* [w:] *Studia mitoznawcze. Tom II. Współczesna obecność mitu*, red. I. Błocian, E. Kwiatkowska, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012.
- Prel C., *Spirytyzm*, tłum. M.C.M., Lwów 1909.
- Prokopiuk J., *Gnoza, gnostycyzm i manicheizm. Apologia pro domo sua*, [w:] „Literatura na Świecie” nr 12, 1987.
- Quispel G., *Gnoza*, tłum. B. Kita, Instytut Wydawniczy Pax 1988.
- Radkowska-Walkowicz M., *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.
- Rasiński L., *Dyskursywna koncepcja władzy. Foucault i Laclau o dyskursie, podmiocie i władzy*, [w:] „Principia”, nr LIII/ 2010.
- Rees G, Wakely M., *The Instauratio Magna, Part II: Novum organum and Associated Texts*, Clarendon, Oxford 2004.
- Richardson I., *Pocket Technospaces: The Bodily Incorporation of Mobile New Media*, „Continuum: Journal of Media & Cultural Studies” 21, 2007.
- Reichle I., *Art in the Age of Technoscience. Genetic Engineering, Robotics, and Artificial Life in Contemporary Art*, Springer, Wiedeń 2009.
- Ritzer G., *Magiczny świat konsumpcji*, przeł. L. Stawowy, Wydawnictwo Literackie MUZA, Warszawa 2004.
- Robot ethics: the ethical and social implications of robotics*, P. Lin, K. Abney i in, (red.), The MIT Press, Cambridge 2012.
- Rose M. R., *Immortalist Fictions and Strategies*, [w:] M. More, N. Vita-More [red.], *The Transhumanist Reader. Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, Wiley-Blackwell, Oxford 2013.
- Ross N., *Culture & Cognition. Implications for Theory and Method*, Sage Publications, Thousand Oaks 2004.

- Ross N., *The Politics of Life Itself: Biomedicine, Power, and Subjectivity in the Twenty-First Century*, Princeton University Press, Princeton 2007.
- Roszak T., *The Making of the Counter Culture*, Garden City, New York 1969.
- Roth J., *Filozofia panopticum*, [w:] tegoż, *Proza podróżna*, tłum. M. Łukasiewicz, Wydawnictwo Austeria, Kraków 2018.
- Rorty R., *Response to Marek Kwiek*, [w:] „Ruch filozoficzny”, nr 2/1993.
- Rudolph K., *Gnoza. Istota i historia późnoantycznej formacji religijnej*, Wydawnictwo Nomos, Kraków 2011.
- Russell J. S., Norvig P., Canny J. F., Malik J. M., Edwards D. D., *Artificial intelligence: a modern approach*, Prentice Hall, Upper Saddle River 2003.
- Sadowski J., *Rewolucja i kontrrewolucja obyczajów. Rodzina, prokreacja i przestrzeń życia w rosyjskim dyskursie utopijnym lat 20. i 30. XX wieku*, Wydawnictwo Ibidem, Łódź 2005.
- Sandberg A., *Morphological Freedom – Why We Not Just Want It, but Need It* [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, (red.) M. More, N. Vita-More, Wiley–Blackwell, Chichester UK 2013.
- Sandberg A., *Transhumanism and the Meaning of Life*, [w:] *Transhumanism and Religion: Moving into an Unknown Future*, T. Trothen, C. Mercer (red.), Praeger, Santa Barbara 2014.
- Sandel M., *Przeciwko udoskonalaniu człowieka. Etyka w czasach inżynierii genetycznej*, Kurhaus Publishing, Warszawa 2014.
- Savulescu J., *Enhancing Human Capacities*, Oxford University Press, Oxford 2011.
- Savulescu J., *The Human Prejudice and the Moral Status of Enhanced Beings: What Do We Owe the Gods?* [w:] *Human Enhancement*, red. J. Savulescu, N. Bostrom, Oxford University Press, Oxford 2009.
- Savulescu J., Sandberg A, Kahane G., *Well-Being and Enhancement*, Enhancing Human Capacities, Blackwell Publishing, Oxford 2010.
- Saygin A. P, Chaminade T, Ishiguro H., *The thing that should not be: predictive coding and the uncanny valley in perceiving human and humanoid robot actions*, [w:] „Social Cognitive and Affective Neuroscience”, 7(4), 2012.
- Sebald W.G., *Campo Santo*, tłum. M. Łukasiewicz, W.A.B., Warszawa 2014.
- Schechner R., *Performatyka. Wstęp*, tłum. T. Kubikowski, Ośrodek Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno - Kulturowych, Wrocław 2006.
- Scheffler S., *Śmierć i życie po śmierci. Kiedy umrę, ludzkość będzie trwać*, tłum. D. Misztal, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019.
- Scheler M., *O idei człowieka*, [w:] *Wybór pism*, tłum. A. Węgrzecki, Warszawa 1975.
- Scheler M., *Stanowisko człowieka w Kosmosie*, [w:] *Pisma z antropologii filozoficznej i teorii wiedzy*, tłum. A. Węgrzecki, S. Czerniak, PWN, Warszawa 1987.
- Scheler M., *Śmierć i dalsze życie*, [w:] M. Scheler, *Cierpienie, śmierć, dalsze życie. Pisma wybrane*, tłum. A. Węgrzecki, PWN, Warszawa 1994.
- Schellenberg J. L., *Religia ewolucji*, tłum. T. Siczkowski, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020.

- Scholem G., *Wyobrażenie golema w kontekście tellurycznym i magicznym*, [w:] *Kabała i jej symbolika*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2014.
- Schulz B., *Sanatorium pod klepsydrą*, Towarzystwo Wydawnicze „Rój”, Warszawa 1937.
- Seligman P., *Psychologia pozytywna*, [w:] J. Czapiński (red.) *Psychologia pozytywna. Nauka o szczęściu, zdrowiu, sile i cnotach człowieka*, tłum. J. Radzicki, PWN, Warszawa 2004.
- Sennett R., *Upadek człowieka publicznego*, tłum. H. Jankowska, Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2009.
- Sepczyńska D., *Libertarianizm. Mało znane dzieje pojęcia zakończone próbą definicji*, Instytut Filozofii UWM, Olsztyn 2013.
- Shilling Ch., *Socjologia ciała*, tłum. M. Skowrońska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
- Shusterman R., *O sztuce i życiu. Od poetyki hip-hopu do filozofii somatycznej*, przeł. W. Małecki, Wydawnictwo Atlas, Wrocław 2007.
- Shusterman R., *Myslenie ciała. Eseje z zakresu somaestetyki*, tłum. P. Poniadowska, Instytut Wydawniczy „Książka i Prasa”, Warszawa 2016.
- Schusterman R., *Świadomość ciała. Dociekania z zakresu somaestetyki*, tłum. W. Małecki, S. Stankiewicz, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2016.
- Shelley M., *Frankenstein, czyli współczesny Prometeusz*, tłum. M. Płaza, Wydawnictwo ZNAK, Kraków 2013.
- Sitnicki I., *Metafilozofia kosmizmu i transhumanizmu*, Wydawnictwo Semper, Warszawa 2018.
- Sirius R. U., Cornell J., *Transcendence: the disinformation encyclopedia of transhumanism and the singularity*, Disinformation Books, San Francisco 2015.
- Skarga B., *Człowiek to nie jest piękne zwierzę*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2007.
- Sloterdijk P., *Reguły dla ludzkiego zwierzyńca. Odpowiedź na Heideggera list o humanizmie*, przeł. A. Żychliński, [w:] „Przegląd Kulturoznawczy”, nr 1(4)/2008.
- Smith E. R., *An Embodied Account of Self-Other „Overlap” and Its Effects*, [w:] G. R. Semin, E. R. Smith (red.) *Embodied Grounding: Social, Cognitive, Affective, and Neuroscientific Approaches*, University Press, Cambridge 2008
- Smith J. M., *Science and Myth* [w:] *The Philosophy of Biology*, eds. David L. Hull and Michael Ruse, Oxford University Press, Oxford 1998.
- Sontag S., *The Imagination of Disaster*, [w:] *Against Interpretation*, Picador, NY 1966.
- Sorgner R., *Nietzsche, the Overhuman, and Transhumanism*, „Journal of Evolution and Technology”, t. 20, nr 1, 2009.
- Spencer H., *The proper sphere of government* [w:] red. J. Offer, *Political Writings. Herbert Spencer*, Cambridge University Press, Cambridge 1994.
- Sperber D., *Explaining Culture. A Naturalistic Approach*, Oxford 2002.
- Stapledon O., *Ostatni i pierwsi ludzie*, tłum. T. Walenciak, Wydawnictwo Solaris, Warszawa 2020.
- Stasiuk A., *Fado*, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2006.

- Stern D.N., *The present moment in psychotherapy and everyday life*, W. W. Norton & Company, New York 2004.
- Stiegler B., *La société automatique 1. L'avenir du travail*, Fayard, Paris 2015.
- Stoff A., *Czy sci-fi może pomóc w rozumieniu rzeczywistości?*, [w:] „*Metafizyczne*” w literaturze współczesnej, (red.) A. Koss, Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 1992.
- Strinati D., *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. Wojciech Burszta, Zysk i S-ka, Poznań 1998.
- Szacka B., *Mit, a rzeczywistość społeczeństw nowoczesnych*, [w:] *O społeczeństwie i teorii społecznej*, E. Mokrzycki, M. Oficerska, J. Szacki, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1985.
- Szacka B., *Mit i mitologizacja przeszłości w pamięci zbiorowej*, [w:] Szpociński A. (red.), *Historia, pamięć zbiorowa, mit*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2009.
- Szacki J., *Historia myśli socjologicznej. Wydanie nowe*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- Szacki J., *Spotkania z utopią*, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2000.
- Szczeklik A., *Nieśmiertelność. Prometejski sen medycyny*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2012.
- Szczuciński A., *Mity w fizyce*, [w:] *Mity. Historia i struktura mistyfikacji*, red. Z. Drozdowicz, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1997.
- Szpunar M., *Kultura cyfrowego narcyzmu*, Wydawnictwa AGH, Kraków 2016.
- Szpunar M., *Od narcyzmu jednostki do kultury narcyzmu*, „Kultura-Media-Teologia” nr 18, 2014.
- Szubert M., *Dyskurs maladyczny – perspektywy badawcze* [w:] *Fragmenty dyskursu maladycznego*, M. Ganczar, I. Gielata, M. Ładoń (red.), Wydawnictwo słowo/obraz/terytoria, Gdańsk 2019.
- Szyjewski A., *Etnologia religii*, Zakład Wydawniczy NOMOS, Kraków 2001.
- Szymański K., *Osobliwość Raymonda Kurzweila jako wizja dziejów*, „HYBRIS” nr 46, 2019.
- Szymański K., *Transhumanizm w kontekście stanowisk historyozoficznych*, [w:] D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba (red.), *Technokultura, transhumanizm i sztuka cyfrowa*, Libron, Kraków 2016.
- Śląski S., *Zachowania transgresyjne-próba psychologicznego pomiaru*, „Przegląd Psychologiczny”, tom 53, nr 4, 2010.
- Środa M., *Obcy, inny, wykluczony*, wydawnictwo słowo/obraz/terytoria, Gdańsk 2020.
- Świercz P., *Jedność wielości. Świat, człowiek, państwo w refleksji nurtu orficko - pitagorejskiego*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2008.
- Tadeusiewicz R., *Mity i rzeczywistość społeczeństwa informacyjnego*, [w:] *Studia mitoznawcze. Tom II. Współczesna obecność mitu*, red. I. Błocian, E. Kwiatkowska, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012.
- Tan E., *Emocje a sztuka i humanistyka*, [w:] M. Lewis., Haviland-Jones J.M. (red.), *Psychologia emocji*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk, 2005.
- Tatarkiewicz W., *O doskonałości*, PWN, Warszawa 1976.
- Taylor F. W., *The Principles of Scientific Management*, Harper&Brothers, New York 1919.

- Tegmark M., *Life 3.0: Being Human in the Age of Artificial Intelligence*, Alfred A. Knopf, New York 2017.
- Thacker E., *Biomedica*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004.
- Thiel P., Masters B., *Zero to One: Notes on startups, or how to build the future*, Crown Business, New York 2014.
- Tipler F., *The Physics of Immortality*, Anchor, New York 1997.
- Tokarczuk O., *Bieguni*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2007.
- Tokarska-Bakir J., *Przemiany*, [w:] A. van Gennep., *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, tłum. B. Biały, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2006.
- Topolski J., *Historiografia jako tworzenie mitów i walka z nimi*, [w:] J.Topolski., W. Molik., K. Makowiecki., *Ideologie, poglądy, mity w dziejach Polski i Europy XIX i XX wieku, Studia historyczne*, Wydawnictwo UAM, Poznań 1991.
- Torralba F., *Techno-progressives versus bio-conservatives*, „Aloma” nr 36/1/2018.
- Torres P, Augusto M, Matos M., *Antecedents and outcomes of digital influencer endorsement: An exploratory study*, „Psychology & Marketing” 2019, 36(12).
- Transhumanism and Transcendence. Christian Hope in an Age of Technological Enhancement*, ed. R. Cole-Turner, Georgetown University Press, Washington D.C. 2011.
- Turkle S., *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, tłum. M. Cierpisz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.
- Turney J., *Ślady Frankensteina. Nauka, genetyka i kultura masowa*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2001.
- Turner B. S., *An outline of a general sociology of the body*, [w:] B.S.Turner (red.) *The Blackwell Companion to Social Theory*, wyd. 2, Blackwell, Oxford 1999.
- Turner B. S., *Regulating Bodies. Essays in Medical Sociology*, Routledge, London 1992.
- Turner V., *Antropologia widowiska*, tłum. M. i J. Dziekanowie, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 2008.
- Turner V., *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działanie w społeczeństwie*, tłum. W. Usajewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005.
- Turing A., *Computing Machinery and Intelligence*, „Mind” LIX (236), October 1950.
- Turing A., *Intelligent Machinery, a Heretical Theory*, [w:] „Philosophia Mathematica”, nr (1), 1996.
- Turner V., *Karnawał, rytuał i zabawa w Rio de Janeiro* [w:] *Karnawał. Studia historyczno-antropologiczne*, (red.) W. Dudzik, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2011.
- Turner V., *Liminalność i communitas*, tłum. E. Dżurak, [w:] *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej. Kontynuacje*, red. M. Kempny, E. Nowicka, PWN, Warszawa 2004.
- Turner V., *Od rytuału do teatru. Powaga zabawy*, tłum. M. i J. Dziekanowie, Volumen, Warszawa, 2005.
- Turner V., *Proces rytualny*, tłum. E. Dżurak, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2010.



- Tymieniecka-Suchanek J., *Słowo wstępne* [w:] *Człowiek w relacji do zwierząt, roślin i maszyn w kulturze. Aspekt posthumanistyczny i transhumanistyczny*, [w:] J. Tymieniecka-Suchanek (red.) Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2014.
- Ulam S., *Tribute to John von Neumann*, „Bulletin of the American Mathematical Society”, t. 64, nr 3/1958.
- Urbańczyk A., *Przekraczanie granic człowieczeństwa. Reprezentacje androida w science fiction*, Kraków 2014.
- Walewska J., Niech zatriumfują Historyczne Maszyny, [w:] R.W. Kluszczyński (red.), Bill Vorn i jego historyczne maszyny: sztuka i kultura robotów, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2014.
- Walsh T., *To żyje! Sztuczna inteligencja. Od logicznego fortepianu po zabójcze roboty*, PWN, Warszawa 2018.
- Walters J.W., *What Is a Person? An Ethical Exploration*, University of Illinois Press, Urbana-Chicago 1997.
- Waterman A.S., *Two conceptions of happiness: Contrasts of personal expressiveness (eudaimonia) and hedonic enjoyment*, „Journal of Personality and Social Psychology”, 1993, 64.
- Weber M., *Etyka protestancka i duch kapitalizmu*, tłum. D. Lachowska, WUW, Warszawa 2011.
- Webster Ch., *Great Instauration: Science, Medicine, and Reform 1626–1660*, Gerald Duckworth, London 1975.
- Weihe R., *Paradoks maski*, [w:] *Paradoksy maski. Antologia*, (red.) W. Dudzik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- Wells H. W., *Niewidzialny człowiek*, tłum. E. Żmijewska, Wydawnictwo Saga Egmont, Warszawa 2020.
- Welsch W., *Estetyka i anestetyka*, tłum. M. Łukasiewicz, [w:] R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Wydawnictwo Baran i Suszyński, Kraków 1998.
- Welsch W., *Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*, K. Wilkoszewska (red.), K. Guzalaska (tłum.), Universitas, Kraków 2005.
- Wheelwright P., *Metaphor and Reality*, Indiana University Press, Bloomington 1962.
- Wieczorkiewicz A., *Monstrarium, Słowo/obraz terytoria*, Gdańsk 2009.
- Wiener N., *Cybernetyka: czyli sterowanie i komunikacja zwierzęciu i maszynie*, tłum. J. Mieścicki, PWN, Warszawa 1971.
- Wiener N., *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Free Association Books, London 1989.
- Wiesing U., *The History of Medical Enhancement: From Restitutio ad Integrum to Transformatio ad Optimum?*, [w:] *Medical Enhancement and Posthumanity*, (red.) B. Gordijn, R. Chadwick, Dordrecht 2009.
- Williams B., *The Makropulos Case: Reflections on the Tedium of Immortality*, Cambridge University Press, Cambridge 1973.
- Wilkinson R., Pickett K., *Duch równości*, tłum. P. Listwan, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2011.
- Witkiewicz S.I., *Varia*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2019.

- Wójtowicz A, Klimski W., Wydawnictwo Naukowe UKSW, Warszawa 2019.
- Wroczyński R., *Wstęp* [w:] H. Spencer, *O wychowaniu umysłowym, moralnym i fizycznym*, Warszawa 2002.
- Wróbel M., *Zarażanie afektywne. O procesie transferu emocji i nastroju między ludźmi*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.
- Wróbel S., *Gdy myślę „Zygmunt Bauman”*, [w:] „Kultura Liberalna” nr 425, (9)/2017.
- Wróblewski A.K., *Prawda i mity w fizyce*, Wydawnictwo Iskry, Warszawa 1987.
- Varela F., *Neurophenomenology: a methodological remedy for the hard problem*, „Journal of Consciousness Studies”, 3 (4), 1996.
- Veblen T., *Teoria klasy próżniaczej*, tłum. J. Frentzel-Zagórska, Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 1998.
- Venkatesh V, Davis F., *A Theoretical Acceptance Extension Model: Four Longitudinal Field Studies*, „Management Science”, 46 (2), 2000.
- Vico G., *Nauka nowa*, tłum. J. Jakubowicz, PWN, Warszawa 1966.
- Villiers de l’Isle A., *Ewa jutra*, tłum. R. Engelking, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2015.
- Vita-More N., *Brave BioArt 2: Shedding the Bio, Amassing the Nano, and Cultivating Posthuman Life*, [w:] „Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research”, vol. 5, no 3/2007.
- Vitz P., *Psychologia jako religia*, Oficyna Wydawnicza Logos, Warszawa 2002.
- Vorn B., *Katarktyczny teatr sztuki robotycznej*, [w:] Kluszczyński R.W. (red.), *Sztuka i kultura robotów. Bill Vorn i jego historyczne maszyny*, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, Gdańsk 2014.
- Zaremba-Bielawski M., *Higienisci. Z dziejów eugeniki*, tłum. W. Chudoba, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2011.
- Zawojński P., *Bio–techno–logia, czyli logos w świecie biologii i technologii. Wprowadzenie* [w:] *Biotechnologiczny świat. Bio art. oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu* (red.) P. Zawojński, Wydawnictwo 13 Muz, Szczecin 2015.
- Zawojński P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa 2010.
- Zawojński P., *Rewolucja algorytmiczna. We władzy cyfr i liczb*, „Opcje” nr 4, 2018.
- Zawojński P., *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2016.
- Zielonka P., *Punkt odniesienia. Rzecz o motywacyjnych i poznawczych inklinacjach w ekonomii behawioralnej*, CeDeWu, Warszawa 2021.
- Zielinski S., *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 2010.
- Ziemiński I., *Metafizyka śmierci*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010.
- Ziemiński I., *Życie wieczne. Przyczynek do eschatologii filozoficznej*, Wydawnictwo Polskiej Prowincji Dominikanów W drodze, Poznań-Kraków, 2013.

Zimmerman M., *The Singularity: A Crucial Phase in Divine Self-Actualization?* [w:] „Cosmos and History: Journal of Natural and Social Philosophy”, 4 (1-2)/2008.

Ziółkowski M., *Próba przewyciężenia śmierci człowieka. Wokół myśli Nikołaja Fiodorowa i transhumanizmu*, „Kwartalnik Naukowy Fides et Ratio”, 36 (4), 2018.

Ziółkowski T., *The Sin of Knowledge. Ancient Themes and Modern Variations*, Princeton University Press, Princeton 2000.

Zivanovic A., *The development of a cybernetic sculptor: Edward Ihnatowicz and The Senster*, [w:] „Proceedings of the 5th Conference on Creativity & Cognition”, ACM, New York 2005.

Zuboff S., *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, Public Affairs, New York 2019.

Žižek S., *Prosimy bez seksu, jesteśmy cyfrowi*, [w:] idem, *O wierze*, tłum. B. Baran, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008.

### **Źródła internetowe:**

*Art of Feeling* <https://www.randomquark.com/work/the-art-of-feeling> [dostęp: 25.07.2021]

Anissimov M., *Our Accelerating Future: How Superintelligence, Nanotechnology, and Transhumanism Will Transform the Planet*, 2015 <http://ourfuture.strikingly.com/> [dostęp 10.10.2021].

ANP, *Robot in Belgisch geboorteregister*, Gemeente.nu, 30 January 2017, <https://www.gemeente.nu/bedrijfsvoering/burgerzaken/robot-belgisch-geboorteregister/>, [dostęp: 15.6.2020]

Ars Electronica Festival 2017, *Artificial Intelligence. Das andere Ich*, <https://ars.electronica.art/ai/files/2017/08/festivalcatalog2017.pdf> [dostęp: 25.07.2021]

Ashley D., *Cishumanism*, <http://hplusmagazine.com/2014/07/08/cishumanism/> [dostęp:20.2.2021]

Backlanov N., *The Top Instagram Virtual Influencers in 2020*, <https://hypeauditor.com/blog/the-top-instagram-virtual-influencers-in-2020/>, [dostęp: 20.11.2021]

Biocca F., *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*, [w:] „Journal of Computer-Mediated Communication”, nr 3/1997, <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00070.x> [dostęp: 15.7.2022]

*BioViva CEO Liz Parrish: Gene Therapy is Not a Monstrous Science*, <https://www.singularityweblog.com/bioviva-ceo-liz-parrish-on-gene-therapy/> [dostęp:20.2.2021]

Bowcott O, A. Hill., *14-year-old girl who died of cancer wins right to be cryogenically frozen*, <http://www.theguardian.com/science/2016/nov/18/teenage-girls-wish-for-preservation-after-death-agreed-to-by-court>, [dostęp 11.3.2021]

Caballar R.D., *What Is the Uncanny Valley? Creepy robots and the strange phenomenon of the uncanny valley: definition, history, examples, and how to avoid it*, 2019, <https://spectrum.ieee.org/what-is-the-uncanny-valley#toggle-gdpr>, [dostęp: 4.5.2022]

Chalmers D.J., *The Singularity: A Philosophical Analysis*, „Journal of Consciousness Studies”, 2010, s.3; Zob: <http://consc.net/papers/singularity.pdf> [dostęp: 2.5.2021]

Chatbot A.L.I.C.E. (*Artificial Linguistic Internet Computer Entity*), <https://www.chatbots.org/chatbot/a.l.i.c.e/> [dostęp: 15.6.2020]

Chatbot Eugene Goostman, [https://www.chatbots.org/chatterbot/eugene\\_goostman/](https://www.chatbots.org/chatterbot/eugene_goostman/), [dostęp: 15.6.2020]

- Catts O, Zurr I., *Towards a New Class of Being: The Extended Body*, por. [https://www.academia.edu/368101/Towards\\_a\\_New\\_Class\\_of\\_Being\\_The\\_Extended\\_Body](https://www.academia.edu/368101/Towards_a_New_Class_of_Being_The_Extended_Body) [dostęp: 16.9.2021]
- Chislenko A., *Technology as extension of human functional architecture*, Extropy Online, 1997, <http://www.extropy.org/eo/articles/techuman.htm>, [dostęp: 20.2.2021]
- Chris Dancy, <https://www.chrisdancy.com/data-press/2017/1/17/self-tracking-and-the-quantified-man> [dostęp: 03.05.2022]
- Christofaro N., *New drone shots show isolated tribe in Brazil's Amazon*, <https://www.ctvnews.ca/sci-tech/new-drone-shots-show-isolated-tribe-in-brazil-s-amazon-1.4064560> [dostęp: 26.08.2020].
- Collodi C., *Pinokio*, tłum. J. Mikołajewski, Wydawnictwo Media Rodzina, Poznań 2012. Narodowa Fundacja ds. Indian (FUNAI), <https://www.survivalinternational.org/about/funai>, [dostęp: 26.08.2020].
- Coldeway D., *Meta leaps into the supercomputer game with its AI Research SuperCluster*, <https://techcrunch.com/2022/01/24/meta-leaps-into-the-supercomputer-game-with-its-ai-research-supercluster/>, [dostęp: 20.9.2022]
- Cyborg Buddha*, <https://futurethinkers.org/cyborg-buddha-james-hughes-transhuman-enlightenment/>, [dostęp 10.6.2021]  
*Cyborg Foundation*, <https://www.cyborgfoundation.com> [dostęp: 20.2.2021]
- Davies J., *The art in the artificial*, London: Creative Industries Policy and Evidence Centre and Nesta, <https://pec.ac.uk/research-reports/the-art-in-the-artificial> [dostęp: 15.6.2020]
- Deadbots 'can speak for you after your death. Is that ethical?*, <https://theconversation.com/deadbots-can-speak-for-you-after-your-death-is-that-ethical-182076>, [dostęp: 10.13.2021]
- Deathist*, zob: <https://www.collinsdictionary.com/submission/17574/deathist> [dostęp: 25.07.2021]
- Decentraland*, <https://decentraland.org> [dostęp: 20.9.2022]
- Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, <http://www.dsm5.org/psychiatrists/practice/dsm>, [dostęp: 20.02.2021]
- Duncan B., *The Day No One Died: The Moral Imperative of Transhumanism*, [w:] „Medium” <https://medium.com/@BleachedSleet/the-day-no-one-died-the-moral-imperative-of-transhumanism-5d74d6c3c234>, [dostęp: 20.2.2021]  
*Emotional Mirror* <https://www.randomquark.com/work/emotional-mirror> [dostęp: 25.07.2021]
- Fast E, Horvitz E., *Long-term trends in the public perception of artificial intelligence*, In Thirty-First AAAI Conference on Artificial Intelligence, 2017, Preprint at <https://arxiv.org/abs/1609.04904>, [dostęp: 4.5.2021]
- Faughnder R., *Disney 'metaverse' begins to take shape*, <https://techxplore.com/news/2022-04-disney-metaverse.html> [dostęp: 20.9.2022]
- From Grinders to biohackers: where medical technology meets body modification, [https://medical-technology.nridigital.com/medical\\_technology\\_jan20/from\\_grinders\\_to\\_biohackers\\_where\\_medical\\_technology\\_meets\\_body\\_modification](https://medical-technology.nridigital.com/medical_technology_jan20/from_grinders_to_biohackers_where_medical_technology_meets_body_modification), [dostęp: 14.5.2021]
- Fuller B.A.G., *Stoicy*, [w:] *Historia filozofii*. T. 1. (A History of Philosophy, 3 rd ed. 1955), tłum. Z. Glinka, PWN 1963, <https://sady.up.krakow.pl/wstep.stoicy.fuller.htm>, [dostęp: 5.4.2021]
- Future of Humanity Institute* <https://www.fhi.ox.ac.uk> [dostęp: 5.4.2021]

- Gonzalez H.B, Kuenzi J.J., *Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Education: A Primer*, 2012, <https://sgp.fas.org/crs/misc/R42642.pdf>, [dostęp: 20.11.2021]
- Google Duplex., [https://ai.googleblog.com/2018/05/duplex-ai-system-for-natural-conversation.html?utm\\_source=feedburner](https://ai.googleblog.com/2018/05/duplex-ai-system-for-natural-conversation.html?utm_source=feedburner), [dostęp: 15.6.2021]
- Habitacja, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/habitacja.html>, [dostęp: 3.6.2021]
- Hardt M, Negri A., *Imperium*, tłum. S. Ślusarski, A. Kołbaniuk, W.A.B., Warszawa 2005, s.46-47, <https://machinamysli.wordpress.com/2015/10/17/imperium-2-biowladza-contra-biopolityka/> [dostęp: 30.07.2020]
- H&M in talks over first store in Metaverse*, 3.1.2022, <https://www.retaildetail.eu/news/fashion/hm-opens-first-store-metaverse/> [dostęp: 2.2.2022]
- Humanoidalny robot Pepper <https://www.softbankrobotics.com/emea/en/pepper> [dostęp: 15.6.2020]
- Institute for Ethics and Emerging Technologies*, <https://ieet.org> [dostęp:20.2.2021]
- Istvan Z., <http://transhumanist-party.org/2017/09/12/zoltan-istvan-advocates-for-the-future-at-raadfest-2017/> [dostęp:20.2.2021]
- Jasielski P, Prohaska R., Nonsensowne technologie, MOC AK, Kraków (20.10.2017–01.04.2018), <https://www.mocak.pl/nonsensowne-technologie> [dostęp: 25.07.2021]
- Joy B., *Why the Future Doesn't Need Us*, 2000, <https://www.wired.com/2000/04/joy-2/>, [dostęp: 7.8.2021]
- Kac E., *Transgenic Art*, „Leonardo Electronic Almanac” 1998, vol. 6, nr 11 <http://www.ekac.org/transgenic.html> [dostęp:16. 9.2021]
- Keegan R., *A.I. Robot Cast in Lead Role of \$70M Sci-Fi Film*, „The Hollywood Reporter”, [www.hollywoodreporter.com/news/ai-robot-cast-lead-role-70m-sci-fi-film-1300068](http://www.hollywoodreporter.com/news/ai-robot-cast-lead-role-70m-sci-fi-film-1300068) [dostęp: 15.6.2020]
- Krajewski M., *Kultura dystrakcji – deficyty uwagi i strategie jej kumulacji*, [http://krajewskimarek.blox.pl/resource/Ekonomia\\_uwagi.doc](http://krajewskimarek.blox.pl/resource/Ekonomia_uwagi.doc), [dostęp: 10.2.2022]
- Krzykawski M., *Od nowego pytania o technikę do nowej ekonomii politycznej w epoce maszyn o wysokiej mocy obliczeniowej. Filozofia aktywistyczna Bernarda Stieglera.*, [https://2022.biennalewarszawa.pl/from-a-new-question-concerning-technology-to-a-new-political-economy-in-the-age-of-high-performance-computing-machines/?fbclid=IwAR0Lf7AoTgYbFFY\\_zoaSkY8vTZBZJISCJmedaaGhwtw8P0iDPmDbs83XXN0](https://2022.biennalewarszawa.pl/from-a-new-question-concerning-technology-to-a-new-political-economy-in-the-age-of-high-performance-computing-machines/?fbclid=IwAR0Lf7AoTgYbFFY_zoaSkY8vTZBZJISCJmedaaGhwtw8P0iDPmDbs83XXN0), [dostęp: 03.07.2022]
- Kubes T., Reinhardt T, *Techno-species in the Becoming Towards a Relational Ontology of Multi-species Assemblages (ROMA)*, „Nanoethics”, (16), 2022, s. 95–105, <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11569-021-00401-y.pdf> [dostęp: 21.1.2022]
- Lanier J., *One-Half of a Manifesto*, Wired, 2000, <https://www.wired.com/2000/12/lanier-2/>, [dostęp: 7.8.2021]
- Latour B., *On actor-network theory: A few clarifications*, „Soziale Welt”, 47. Jahrg., H. 4 (1996), pp. 369-381, <https://transnationalhistory.net/interconnected/wp-content/uploads/2015/05/Latour-Actor-Network-Clarifications.pdf>, [dostęp: 4.5.2022]
- Leviathan Y., *Google Duplex: An AI System for Accomplishing Real-World Tasks Over the Phone*, 2018, <https://ai.googleblog.com/2018/05/duplex-ai-system-for-natural-conversation.html> [dostęp: 29.08.2020]

- List E., *Grenzen der Verfügbarkeit. Die Technik, das Subjekt und das Lebendige*, Passagen-Verlag, Wiedeń 2001, s.143. Zob: [http://www.aurora-magazin.at/gesellschaft/phil\\_list\\_frm.htm](http://www.aurora-magazin.at/gesellschaft/phil_list_frm.htm) [dostęp: 25.07.2021]
- Ligotti T., *The Conspiracy Against the Human Race*, przeł. Z.A. Królicki, <http://www.zacmienie.org/niesamowitosc/> [dostęp: 6.7.2021]
- Lisek R.B., *Jak działa mózg? Uwagi o matematyce i sztuce*, [w:] *Sztuka i technologia w Polsce. Od cyberkomunizmu do kultury makerów*, (red.) A. Jelewska, Poznań 2014, s. 207, <http://hatcenter.amu.edu.pl/publikacje/art-and-technology-in-poland/>, <https://artbioart.wordpress.com/> [dostęp: 16. 9.2021]
- Lury C., *Prosthetic Culture: Photography, Memory and Identity*, Taylor & Francis e-Library, 2004, <http://cachescan.bcub.ro/10-03-2017P/559054.pdf>, [dostęp: 10.10.2021]
- Lomeña A., *Interview with Nick Bostrom and David Pearce*, <https://www.hedweb.com/transhumanism/index.html>, [dostęp 10.10.2021]
- Matei M., *Samsung could bring virtual reality immersion to new heights with “e-skin”*, <https://www.sammobile.com/news/samsung-could-bring-virtual-reality-immersion-to-new-heights-with-e-skin/>, [dostęp: 1.10.2022]
- McMurtie Ch., *Pneuma World*, <http://amorphicrobotworks.org/pneuma-world/> [dostęp: 25.07.2020]
- McMurtie Ch., *Inflatable Architectural Bodies*, <http://amorphicrobotworks.org/inflatable-architectural-body> [dostęp: 25.07.2020]
- McMurtie Ch., *Pneuma Fountain*, <http://amorphicrobotworks.org/pneuma-fountain> [dostęp: 25.07.2020]
- McMurtie Ch., *Border-Crossers*, <http://amorphicrobotworks.org/border-crossers> [dostęp: 25.07.2021]
- McMurtie Ch., *Inner Space*, [amorphicrobotworks.org/inner-space](http://amorphicrobotworks.org/inner-space) [dostęp: 25.07.2021]
- McMurtie Ch., *Interactive Birds*, <http://amorphicrobotworks.org/interactive-birds/> [dostęp: 25.07.2021]
- Menguyan Ge., *China’s virtual idols are reshaping the ways brands reach Gen Z consumers*, <https://kr-asia.com/chinas-virtual-idols-are-reshaping-the-ways-brands-reach-gen-z-consumers> [dostęp: 20.9.2022]
- Merkle R.C., *Uploading*, [w:] *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, (red.) M. More, N. Vita-More, Wiley–Blackwell, Chichester UK 2013, s.128 - 136., <http://www.zdnet.com/pictures/six-clicks-the-six-fastest-computers-in-the-world> [dostęp 10.10.2021]
- Miklaszewski K., *Dlaczego Tadeusz Kantor wzbudza w nas zachwyty i miłość*, <http://www.dziennikteatralny.pl/artykuly/dlaczego-tadeusz-kantor-wzbudza-w-nas-zachwyty-i-milosc.html>, [dostęp: 20.11.2021]
- More M., *Technological Self-Transformation: Expanding Personal Extropy*, „Extropy” 10, 1993, s.4, <http://www.maxmore.com/selftrns.htm>. [dostęp: 20.02.2021]
- More M., *Letter to Mother Nature*, „Max More’s Strategic Philosophy”, 2009, <http://strategicphilosophy.blogspot.com/2009/05/its-about-ten-years--since-i-wrote.html> [dostęp: 20.2.2021]
- Nagroda Loebnera, <https://web.archive.org/web/20101230195120/http://www.loebner.net/Prizef/loebner-prize.html>, [dostęp: 4.5.2021]

Nyloid <https://plusinsight.de/2017/11/ars-electronica-2017-postcity-nyloid-von-andre-und-michel-decoster/> [dostęp: 25.07.2021]

Olszewska A, Walewska J., *Rekonstrukcja Senstera*, [w:] „Magazyn Informacyjny Akademii Górniczo-Hutniczej”, nr (10)82/2014, [http://www.biuletyn.agh.edu.pl/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1691:rekonstrukcja-senstera&catid=125:padziernik-2014-nr-82](http://www.biuletyn.agh.edu.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=1691:rekonstrukcja-senstera&catid=125:padziernik-2014-nr-82) [dostęp: 25.07.2021].

Pawlak A.F., *Atrapy istnienia*, „Domena” nr 3, 2022, s.15-20. Zob: [https://portal.pti.org.pl/wp-content/uploads/2022/10/DOMENA-3\\_2022\\_elektroniczna.pdf?fbclid=IwAR1siL2rj-GOoEoONM7xyVkJL3Xuut508ddMHG5QlmXyZuTh8-ZoJ9WzHR0](https://portal.pti.org.pl/wp-content/uploads/2022/10/DOMENA-3_2022_elektroniczna.pdf?fbclid=IwAR1siL2rj-GOoEoONM7xyVkJL3Xuut508ddMHG5QlmXyZuTh8-ZoJ9WzHR0), [dostęp: 20.11.2021]

Pawlak A.F., *Instalowanie nowej rzeczywistości*, „Domena”, nr 1, 2022, s. 24. Zob: [https://portal.pti.org.pl/wp-content/uploads/2022/05/Domena\\_1-2022\\_elektroniczna.pdf?fbclid=IwAR1VxJbWg1hJ6Md3i9G9hqBDyHobZC42jx6D0DxOQBKrZYqBcfXihium7IQ](https://portal.pti.org.pl/wp-content/uploads/2022/05/Domena_1-2022_elektroniczna.pdf?fbclid=IwAR1VxJbWg1hJ6Md3i9G9hqBDyHobZC42jx6D0DxOQBKrZYqBcfXihium7IQ), [dostęp: 20.9.2022]

Pearce D., *The Abolitionist Project* [w:] „HedWeb”, 2007, <https://www.hedweb.com/abolitionist-project/index.html>, [dostęp: 12.3.2021]

Pearce D., *What is Transhumanism? - The 3 Supers*, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=zhKzzahPrss>, [dostęp: 12.3.2021]

Pearce D., *Hedonistic Imperative*, 2007, <http://happymutations.com/ebooks/david-pearce-the-hedonistic-imperative.pdf>, [dostęp: 12.3.2021]

Pearce D., *The Future Science of Wellbeing*, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=GRmgAAPPgp8>, [dostęp: 4.5.2021]

Qi Y, Bruch D, Krop P, Herrmann MJ, Latoschik ME, Deckert J, Hein G., *Social buffering of human fear is shaped by gender, social concern, and the presence of real vs virtual agents*, „Translational Psychiatry”, 2021, doi.org/10.1038/s41398-021-01761-5. [dostęp: 4.5.2022]

Ratajczak M., *Wprowadzenie do teorii kapitalizmu kognitywnego: kapitalizm kognitywny jako reżim akumulacji*, „Praktyka Teoretyczna”, nr 1 (15)/ 2015, <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/prt/article/download/4678/4785> [dostęp: 25.03.2022]

Regalado A., *A Tale of Do-It-Yourself Gene Therapy*. „MIT Technology Review”. 2015.10.14 <http://www.technologyreview.com/news/542371/a-tale-of-do-it-yourself-gene-therapy/>, [dostęp: 20.2.2021]

*Roblox*, <https://www.roblox.com> [dostęp: 20.9.2022]

Rothman J., „*Person of Interest*”: *The TV Show That Predicted Edward Snowden*, „The New Yorker”, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/person-of-interest-the-tv-show-that-predicted-edward-snowden> [dostęp: 17.01.2021].

Ruch *Quantified Self*, <https://quantifiedself.com> [dostęp: 02.02.2022]

*Sandbox*, <https://www.sandbox.game/en/> [dostęp: 20.9.2022]

Sandberg A., *Morphological freedom: what are the limits to transforming the body?*, Oxford Martin School, University of Oxford, <http://www.aleph.se/papers/MF2.pdf> [dostęp: 20.3. 2021]

Smart P., *Minds in the Metaverse: Extended Cognition Meets Mixed Reality*, „Philosophy & Technology” 2022, s. 35 - 87. <https://philpapers.org/archive/SMAMIT.pdf> [dostęp: 9.9.2022]

Solon O., *Deus ex machina: former Google engineer is developing an AI god*, 2017 [w:] „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/technology/2017/sep/28/artificial-intelligence-god-anthony-levandowski>, [17.11.2021]

- Stelarc., *Bio Notes*, <http://stelarc.org/?catID=20239>. 10. [data dostępu:15.8.2021]
- Stelarc., *Third Hand*, <http://stelarc.org/?catID=20265.11>. [data dostępu:15.8.2021]
- SymbioticA., <https://www.symbiotica.uwa.edu.au> [dostęp:16.9.2021]
- Tammi M., *One of them Is a Human*, 2017, [http://www.maijatammi.com/#One\\_of\\_Them\\_Is\\_a\\_Human](http://www.maijatammi.com/#One_of_Them_Is_a_Human) [dostęp: 15.6.2020]
- Tokarczuk O., *Przemowa noblowska Olgi Tokarczuk. Czuły narrator*, <https://www.nobelprize.org/uploads/2019/12/tokarczuk-lecture-polish.pdf> [dostęp:10.12.2021]
- Transpecies Society, <https://transpeciessociety.wixsite.com/transpeciessociety>, [dostęp:14.5.2021]
- Verena Kaminiarz „Porównuję się z tobą” (*Ich vergleiche mich zu dir*) [https://www.aedc.ca/verena/ich\\_vergleiche/main\\_ich\\_vergleiche.htm](https://www.aedc.ca/verena/ich_vergleiche/main_ich_vergleiche.htm) [dostęp: 4. 6.2022]
- Zilberg J, Kitto B, Trenshaw K., *The Dance of Life: A Biochemistry Learning Machine*, „SEAD. White Papers” <https://seadnetwork.wordpress.com/white-paper-abstracts/draft-white-papers-for-comment/the-dance-of-life-a-biochemistry-learning-machine/> [dostęp: 25.07.2020]
- Warwick K., Transhumanism: Some Practical Possibilities, „FifF Kommunikation” (2), 2016, s. 24-27, <https://core.ac.uk/download/pdf/228145468.pdf>, [dostęp:4.5.2021]
- Weizenbaum J., *ELIZA - A Computer Program For the Study of Natural Language Communication Between Man And Machine*, <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/365153.365168> [dostęp: 15.6.2020]
- What Is Abject Art? (Tell Me That's Not What I Think It Is...)*, [https://www.artspace.com/magazine/interviews\\_features/book\\_report/what-is-abstract-art-tell-me-thats-not-what-i-think-it-is-56210](https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/book_report/what-is-abstract-art-tell-me-thats-not-what-i-think-it-is-56210) [dostęp: 3.04.2021]
- Whitman W., *Wyśpię ciało elektryczne*, cyt. za: J. Dukaj, *Trzecia Wojna Światowa Ciała z Umysłem*, [w:] „Miesięcznik ZNAK”, nr (9)/2013, <https://www.miesiecznik.znak.com.pl/7002013jacek-dukajtrzecia-wojna-swiatowa-ciala-z-umyslem/> [dostęp: 1.09.2022]
- Wilson R.A., L. Foglia, *Embodied Cognition*, [w:] N. Zalta (red.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2011, URL = <http://plato.stanford.edu/archives/fall2011/entries/embodied-cognition/>, [dostęp 20.06.2021]
- Wolbring G., *The politics of ableism*, [w:] „Development”, nr 51(2)/2008, s. 252-258; G. Wolbring, E. Hutcheon, *Ability privilege: an underused concept*. [http://www.ucalgary.ca/crds/docs/Gregor\\_Wolbring/abilityprivilegeforupload.pdf](http://www.ucalgary.ca/crds/docs/Gregor_Wolbring/abilityprivilegeforupload.pdf) [dostęp: 12.06. 2021]
- Vinge V., *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, 1993, <https://frc.ri.cmu.edu/~hpm/book98/com.ch1/vinge.singularity.html> [dostęp 20.05.2021]
- Vita-More N., *Radical Body Design. Primo Posthuman*, 2002 <http://www.kurzweilai.net/radical-body-design-primo-posthuman> [data dostępu:15.8.2021]

## Podstawowe teksty teoretyczne transhumanizmu

- Definicja transhumanizmu, <https://www.britannica.com/topic/transhumanism> [dostęp 12.10.2021]
- Strona internetowa Humanity + , <https://www.humanityplus.org> [dostęp: 10.10.2021]
- Deklaracja Transhumanistyczna, <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/> [dostęp: 10.10.2021]



Manifest Transhumanistyczny, <https://www.humanityplus.org/the-transhumanist-manifesto> [dostęp: 10.10.2021]

Transhumanist FAQ, <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-faq/> [dostęp: 20.4. 2021]

Transhumanistyczna Karta Praw (*The Transhumanist Bill of Rights*) <https://transhumanist-party.org/tbr-3/> [dostęp: 3.4.2021]

Wartości transhumanistyczne (*Transhumanist Values*), N. Bostrom., Oxford University, Faculty of Philosophy 2003, <https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/PPP566/Bostrom%20-%20Transhumanist%20Values.pdf> [dostęp: 17.09.2021]

Oświadczenie dotyczące sztuki transhumanistycznej (*Transhumanism Art Statement*), 2003, <http://www.transhumanist.biz/transhumanistartmanifesto.htm>. [data dostępu:15.8.2021]

*The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, (red.) M. More, N. Vita-More, Wiley-Blackwell, Chichester UK 2013, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/book/10.1002/9781118555927> [dostęp: 20.4. 2021]

### **Firmy i produkty dedykowane praktykowaniu transhumanizmu**

Aplikacja *Metafactory*, <https://www.metafactory.ai> [dostęp: 20.9.2022]

Aplikacja *Replika*, [www.replika.ai](http://www.replika.ai) [dostęp:4.6.2021]

Firma *Odin* <http://www.the-odin.com/genetic-engineering-home-lab-kit/> [dostęp 10.10.2021]

Firma *Dangerous Things* <https://dangerousthings.com> [dostęp 10.10.2021]

Firma *Telexistence* Inc. <https://tx-inc.com> [dostęp 10.10.2021]

Firma *Eterni.me* <http://eterni.me> [dostęp 10.10.2021]

Firma *Eter9* <https://www.eter9.com> [dostęp 10.10.2021]

Projekt *LifeNaut* <https://www.lifenaut.com> [dostęp 10.10.2021]

Firma *Staramba*, <https://www.staramba.com> [dostęp 10.10.2021]

Firma *Kernel*, <https://www.kernel.com> [dostęp: 20.1.2022]

Firma *Neuralink*. Zob: <https://neuralink.com> [dostęp: 20.1.2022]

Konto Shudu w serwisie Instagram, <https://www.instagram.com/shudu.gram/>

*Baby Clon.*, <https://babyclon.com/en/home/> [dostęp: 6.7.2021]

*Second Sight.*, <http://www.secondsight.com/g-the-argus-ii-prosthesis-system-pf-en.html> [dostęp:14.5.2021]

*Oura Ring*, <https://ouraring.com/product/heritage-silver> [dostęp: 4.5.2022]

*MetaHuman Creator* do tworzenia fotorealistycznych awatarów, <https://docs.metahuman.unrealengine.com/en-US/overview/> [dostęp: 20.11.2021]

*Necomimi*, <https://necomimi.shop/en> [dostęp: 05.06.2022]

*Habitica*, <https://habitica.com/static/features> [dostęp: 05.06.2022]

Fitbit, <https://www.fitbit.com/global/us/products/scales/aria-air> [dostęp: 01.09.2022]

Neurosky, <http://neurosky.com> [dostęp: 01.09.2022]

EMOTIV <https://www.emotiv.com> [dostęp: 01.09.2022]

VEST, <https://eagleman.com/science/sensory-substitution/> [dostęp: 01.09.2022]

Fundacja SENS <http://www.sens.org/about/about-the-foundation> [dostęp: 01.09.2022]

Hanson Robotics <https://www.hansonrobotics.com> [dostęp: 15.6.2020]

*Fembot Erica.*, <https://whatthefuturenow.com/tag/erica-the-robot/> [dostęp: 15.6.2020]

*Fembot Bina48.*, <https://www.hansonrobotics.com/bina48-9/>, [dostęp: 15.6.2020]

*Fembot Aiko.*, <http://www.projectaiko.com> [dostęp: 15.6.2020]

Platforma Inworld AI służąca tworzeniu sztucznych ludzi i „mózgów” wirtualnych postaci mających wypełnić wirtualne środowiska <https://www.inworld.ai> [dostęp: 10.9.2022]

Platforma Soulmachines służąca tworzeniu sztucznych ludzi i „mózgów” wirtualnych postaci mających wypełnić wirtualne środowiska, [https://www.soulmachines.com/2022/03/approved-patent-for-first-in-class-animation-of-digital-people-in-the-metaverse/?fbclid=IwAR0hNsVdCSIMSzzPzRlCgVjNdrRBoF\\_6TfN3qDgUXuoAIXP6ZLrPgr6s7WI](https://www.soulmachines.com/2022/03/approved-patent-for-first-in-class-animation-of-digital-people-in-the-metaverse/?fbclid=IwAR0hNsVdCSIMSzzPzRlCgVjNdrRBoF_6TfN3qDgUXuoAIXP6ZLrPgr6s7WI) [dostęp: 10.9.2022]

Hiperrealistyczne obrazy nie istniejących ludzi generowane przez sztuczną inteligencję, <https://this-person-does-not-exist.com/pl> [dostęp: 4.5.2022]

*RetouchMe*, <https://retouchme.com> [dostęp: 15.07.2022]

Peachy, <https://www.perfectcorp.com/consumer/blog/photo-editing/best-body-editor-apps-iphone-android#1661813489251-12>, [dostęp: 15.07.2022]

FixThePhoto Editor & Retouch, <https://fixthephoto.com/pl>, [dostęp: 15.07.2022]

## Raporty

AI, society and social good, <https://royalsociety.org/-/media/policy/Publications/2018/ai-and-society-workshop-notes.pdf?la=en-GB&hash=0695C536BACBF6985F01DEEE6396608E> [dostęp: 15.6.2020]

Analiza wyników ogólnopolskiego badania opinii polskich internautów, [https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT\\_AI\\_ONLINE.pdf](https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT_AI_ONLINE.pdf) [dostęp: 15.6.2020]

Badanie „Sztuczna inteligencja w życiu Polaków” zrealizowane przez agencję badawczą Maison & Partners, 2020, <https://polskatimes.pl/jeden-na-dziesieciu-polakow-deklaruje-ze-stara-sie-aktywnie-doksztalcac-w-temacie-sztucznej-inteligencji/ar/c3-13988431> [dostęp: 15.6.2020]

iiMedia Report 2021, China Virtual Idol Industry Development and Research Report, <https://www.iimedia.cn/c400/79469.html>, [dostęp: 20.9.2022]

Raport o społeczeństwie nadzorowanym opracowany przez Surveillance Studies Network na potrzeby brytyjskiego Rzecznika ds. Informacji, [www.giodo.gov.pl](http://www.giodo.gov.pl), [http://www.giodo.gov.pl/268/id\\_art/2033/j/pl/](http://www.giodo.gov.pl/268/id_art/2033/j/pl/) [dostęp: 25.07.2021]

Raport *Virtual Digital Human In-Depth Industry Report*, <https://recordtrend.com/research-report/in-depth-industry-report-of-virtual-digital-human-in-2021-from-qubit/>, [dostęp: 4.5.2022]

STOA., *Making „Perfect Life”, European Governance Challenges in 21st Century Bioengineering Study, Summary, and Options Brief* (red.) R. van Est, D. Stemerding, European Parliament, Brussels 2012.

STOA., *Human Enhancement. Study, Summary, and Options Brief* (red.) Ch. Coenen, M. Schuijff, M. Smits, P. Klaassen, L. Hennen, M. Rader, G. Wolbring, European Parliament, Brussels 2009.

Sauter A, Gerlinger K., *The Pharmacologically Improved Human Performance-Enhancing Substances As a Social Challenge. Report for the Committee on Education. Research and Technology Assessment of the German Bundestag.* Berlin: Office of Technology Assessment at the German Bundestag 2013

## Spis ilustracji

- Il.1. Peachy - aplikacja do cyfrowej edycji ciała, Źródło: <https://expertphotography.com/best-body-editing-apps/>
- Il. 2. BodyEditor, Źródło: <https://www.perfectcorp.com/consumer/blog/photo-editing/best-body-editor-apps-iphone-android>
- Il. 3. FixThePhoto Editor & Retouch, Źródło: <https://fixthephoto.com/pl>
- Il. 4. Symulator ciała po operacji plastycznej, Źródło: <https://www.plastic-surgery-simulator.com>
- Il. 5. Technologia noszona Ōura, Źródło: <https://ouraring.com/product/heritage-silver>
- Il.6. Technologia noszona EPOC, Źródło: <https://www.emotiv.com/epoc-x/>
- Il.7. Przykłady technologii noszonej, Źródło: [https://www.researchgate.net/profile/Heres-Arantes-Junqueira/publication/322261039\\_Enabling\\_Technologies\\_for\\_the\\_Internet\\_of\\_Health\\_Things/links/5a564ead45851547b1bf1629/Enabling-Technologies-for-the-Internet-of-Health-Things.pdf?origin=publication\\_detail](https://www.researchgate.net/profile/Heres-Arantes-Junqueira/publication/322261039_Enabling_Technologies_for_the_Internet_of_Health_Things/links/5a564ead45851547b1bf1629/Enabling-Technologies-for-the-Internet-of-Health-Things.pdf?origin=publication_detail)
- Il.8. Prognozy dla rynku technologii noszonej, Źródło, <https://appinventiv.com/blog/wearable-technology-shaping-enterprise-app-development/>
- Il. 9. Natasha Vita-More., Primo Posthuman, Źródło: <https://archimorph.com/2011/01/23/primo-post-human-trans-humanist-culture/>
- Il. 10. Fluorescencyjny królik Alba - osobnik transgeniczny stworzony przez Eduardo Kaca, Źródło: <https://www.ekac.org/gfpbunny.html#gfpbunnyanchor>
- Il. 11. Projekt *Semi-Living Worry Dolls* kolektywu *Tissue Culture & Art*, Źródło: <https://www.artlink.com.au/articles/4212/vital-maintenance-tissue-culture-26-art/>
- Il. 12. Empatyczne niehumanoidalne maszyny Billa Vorna, Źródło: <https://www.vice.com/en/article/d74p8m/installation-asks-could-you-empathize-with-a-robot>
- Il. 13. Świat pneumatycznych maszyn Chico McMurtrie'go, Źródło: <http://amorphicrobotworks.org>
- Il. 14. Założyciele *Transpecies Society* Neil Harbisson i Manuel Munoz, Źródło: <https://medium.com/irregular-labs/beyond-beverly-hills-body-modification-4f843373a0d7>
- Il. 15, 16, 17, 18. Zmysł Północy firmy Cyborg Nest, Źródło: <https://www.northsense.com>
- Il. 19, 20. Utensylia cyborgiczne stworzone przez Grindhouse Wetware (Northstar V1), Źródło: <https://bodyartforms.com/blog/grindhouse-wetware.asp>
- Il. 21. Humanoidalny robot emocjonalny Kismet, Źródło: <https://www.robaid.com/robotics/robots-which-feel-robot-kismet.htm>
- Il. 22. Humanoidalne roboty dziecięce Baby Clon wyposażone w sztuczną inteligencję, Źródło: <https://babyclon.com/en/ai-artificial-intelligence/>

- Il. 23. Robot humanoidalny Bina48 - sobowtór Biny Aspen, Źródło:  
<https://www.hansonrobotics.com/bina48-9/>
- Il. 24. Profesor robotyki Hiroshi Ishiguro z sobowtórem Geminoid, Źródło:  
[https://www.researchgate.net/figure/Hiroshi-Ishiguro-et-son-double-le-robot-Geminoid-C-Pierre-Vandeginste\\_fig22\\_295943839](https://www.researchgate.net/figure/Hiroshi-Ishiguro-et-son-double-le-robot-Geminoid-C-Pierre-Vandeginste_fig22_295943839)
- Il. 25. Autorka pracy z fembotem Sophia podczas konferencji Impact' 2018 fot. M. Markiewicz
- Il. 26. Chatbot *Replika*, Źródło: <https://replika.com>
- Il. 27. Przykład rozmowy z chatbotem *Replika*, Źródło: [https://www.researchgate.net/figure/A-sample-conversation-with-Replika\\_fig5\\_339763899](https://www.researchgate.net/figure/A-sample-conversation-with-Replika_fig5_339763899)
- Il. 28. Wirtualne influencerki (od lewej Bermuda, Lil Miquela, Imma), Źródło:  
<https://www.thedrum.com/opinion/2019/12/05/virtual-influencer-trends-overview-the-industry>
- Il. 29. Wirtualne influencerki z kampanii reklamowej marki Belmain, Źródło:  
<https://projects.balmain.com/gb/balmain/balmains-new-virtual-army>
- Il. 30. Przykład przenikania światów - wizerunki bez podmiotu (Lil Miquela i Plastic Boy) i ich twórcy  
<https://influcity.com/blog/en/10-virtual-influencers-to-keep-an-eye-on-in-2021/>
- Il. 31. Symboliczne przedstawienie człowieka doświadczającego nowej antroposfery w świecie wirtualnym *Metaverse*, Źródło: <https://economictimes.indiatimes.com/tech/technology/tapping-the-metaverse-for-immersive-service/articleshow/94792102.cms>
- Il. 32. Okulary Magic Leap pozwalające doświadczać rozszerzonej rzeczywistości (AR)  
Źródło: <https://www.wired.com/story/magic-leap-lightwear-headset-hardware/>
- Il. 33. Przykładowy produkt do estetycznej modyfikacji ciała (xLED Implantable Field Detector) oferowany przez firmę *Dangerous Things*, Źródło: <https://dangerousthings.com/product/xled/>
- Il. 34. Symboliczna wizualizacja cyfrowej nieśmiertelności. Zebrane dane o zmarłym, sztuczna inteligencja i holografia umożliwiają interakcję z pośmiertnym wizerunkiem, Źródło:  
<https://www.fluxtrends.com/wp-content/uploads/2021/05/digital-immortality.001-min-e1621839337125.jpeg>
- Il. 35. Pośmiertny koncert Whitney Houston - performans holograficzny, Źródło:
- Il. 36, 37. Aplikacja *HereAfter* poświęcona cyfrowej nieśmiertelności, Źródło: <https://www.hereafter.ai>
- Il. 38. Aplikacja *MindBankAI* poświęcona cyfrowej nieśmiertelności, Źródło: <https://mindbank.ai>