

Marcin Telicki

ORCID: 0000-0002-4578-9661

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Serial *Westworld* — badanie etycznych granic „przesadnej przesady”

Słowa kluczowe: serial *Westworld*, androidy, posthumanizm, przesada, Lisa Joy, Jonathan Nolan

Keywords: *Westworld* — TV series, androids, post-humanism, exaggeration, Lisa Joy, Jonathan Nolan

The TV Series *Westworld* — Exploring the Ethical Boundaries of ‘Exaggerated Exaggeration’

Summary

Based on the *Westworld* series created by the directorial duo of Lisa Joy and Jonathan Nolan, the author of the article discusses exaggeration as a diagnostic tool of contemporary culture. He analyses the image of a fantastic, post-humanist landscape in which the boundaries between reality and illusion and between humanity and its ideal imitation constructed by artificial intelligence are blurred. One of the most important points in the reflection on androids is the attitude to death and its ways of showing it. It leads not only to asking in-depth philosophical questions, but also to showing the literary and cultural series which *Westworld* is a part of. Finally, the series becomes a contribution to ethical considerations that are inscribed in the contexts of the most contemporary events and phenomena: the pandemic, the war in Ukraine or the development of AI. The threads of history and tradition, temporality and technological fantasies collide here, which makes the viewer and the reader reflect on the *conditio humana*.

Autorem tytułowego pleonazmu jest Umberto Eco, który podnosi przesadę do potęgi, by pokazać, jak działa hiperbola¹. Nie omawia on oczywiście samej figury

¹ U. Eco, „Hugo, Hélas!”. *Poetyka przesady*, [w:] U. Eco, *Wymyślanie wrogów i inne teksty okolicznościowe*, przeł. A. Gołębiowska, T. Kwiecień, Poznań 2012, s. 206.

(której retoryczne i stylistyczne właściwości znamy z zajęć poetyki), ale zadaje pytanie o jej funkcje w twórczości Victora Hugo. Paradoks użycia hiperboli w dziełach francuskiego romantyka Eco określa jako zderzenie pretensjonalności i patosu z głębią artystycznego potencjału. Gest, który w pierwszym odbiorze może wyglądać na niezdecydowanie włoskiego historyka idei, jest jednak niezwykle znaczący. Wydaje się, że wartościowe utwory kultury popularnej (a może sztuki w ogóle) funkcjonują dzięki ciągłemu napięciu na linii powierzchnia–głębia. Dzięki różnym figurom przesady łatwiej dostrzegalne stają się najbardziej wrażliwe przestrzenie ludzkiego doświadczenia — przesada umożliwia „bezpieczne” wyartykułowanie pytań, wątpliwości i lęków; przesada ułatwia metaforyzację przemian społeczno-kulturowych. Autor *Szaleństwa katalogowania* o powieściach Hugo pisal:

Nie do zniesienia? Nie do zniesienia. Przegadane? Gorzej. Górnotłone? A jakże. Widzicie, że dałem się ponieść stylowi mojego pisarza i zaczynam pisać jak on. Jednak kiedy wybijała elokwencja przekracza wszelkie granice, burzy mur dźwięków Przesadnej Przesady, rodzi się podejrzenie, że to już poezja. *Hélas*².

W całym artykule poświęconym poetyce przesady Eco opisuje „drobiazgowy realizm” Hugo. Jego najlepszą definicję zawiera zaś w zdaniu, że francuski pisarz nigdy nie napisze „Był sobie tłum”, ale zawsze szczegółowo scharakteryzuje jednostki składające się na zbiorowość, w której inni widzieliby tylko bezkształtną masę.

Dyskusja, która toczy się od tamtego czasu wokół kultury masowej, dotyczy między innymi środków nabywania, odbierania i ochrony tożsamości indywidualnej pośród zmieniających się warunków technologiczno-społecznych. W podejmowanej przeze mnie refleksji krytycznej czynię założenie, że hiperbola jest figurą szczególnie istotną w badaniu kultury współczesnej, która sama chętnie po nią sięga. Uprzedzając zaś pytanie, czy narzędzie opisu powinno być tożsame z narzędziem opisywanym, odpowiadam argumentem Shane’a Gunstera, który rekonstruując analizy przemysłu kulturalnego dokonane przez szkołę frankfurcką, pisał:

Nie było to badanie empiryczne i nie należy go błędnie interpretować jako takiego. Raczej — podobnie jak w sztuce modernistycznej, którą Adorno tak bardzo podziwiał — ich prace świadomie wykorzystywały przesadę jako technikę pozwalającą wydobyć na światło dzienne ukryte autorytarne tendencje kultury popularnej, która ogłosiła się i wydawała większości ówczesnych niczym innym jak tylko kulturowym urzeczywistnieniem wolności i demokracji wywalczonych w triumfie liberalnego kapitalizmu nad faszyzmem. Ich ekstremalny styl dyskursywny był jedynym możliwym sposobem odpowiedniego teoretyzowania przerażającej logiki utowarowienia; nieśmiało, ostrożne metody konwencjonalnych nauk społecznych po prostu nie były w stanie sprostać temu zadaniu³.

„Przesadne przesady” rodzą się wśród przemian industrializacyjnych (do tezy Eco dodałbym, że Hugo chce ocalić pojedynczych ludzi przed tłumem także po

² *Ibidem*.

³ S. Gunster, *Revisiting the Culture Industry Thesis: Mass Culture and the Commodity Form*, „Cultural Critique” 2000, nr 45, s. 41; jeśli nie podano inaczej, przeł. M.T.

to, by pokazać, że nie są maszynami) i kumulują w różnorodnych praktykach komodyfikacyjnych. Nie tylko Adorno teoretyzuje proces, używając przesady — hiperbola jako użyteczne narzędzie służy również autorom współczesnym, których twórcze aspiracje przekształcają się w diagnozy kulturowe. Gunster pokazywał, jak przerażenie połączone z fascynacją (nowoczesne *mysterium tremendum et fascinans*) wiodło do wykształcenia się krytycznej teorii społeczeństwa „reprodukującego” i standaryzującego się, co prowadzi do rzeczywistej utraty wolności. W post(post?)modernistycznej sztuce popularnej wyraża się tę obawę (i fascynację) inaczej, na przykład umieszczając w ramach posthumanistycznej dystopii. Chciałbym w związku z tym omówić wybrane elementy tego zjawiska na przykładzie serialu *Westworld* autorstwa Lisy Joy i Jonathana Nolana.

Zacznę od uwagi marginalnej. Ksenia Olkusz pisze:

„Uświadomienie medialne” [rozumiane jako brak ograniczenia refleksji badawczej do tekstów literackich z kręgu tak zwanej kultury wysokiej — M.T.] prowokuje momentalnie do zadania krytycznego pytania o to, dlaczego seriale kojarzone są *ad hoc* z kulturą popularną, mimo [...] że w medium tym realizowane są takie ambitne produkcje, jak chociażby antykonsumpcjonistyczny i „dystopijnie krytyczny” [...] *Black Mirror*, kontrkapitalistyczny i rewizjonistyczny względem idylli luksusowych amerykańskich przedmieść *Big Little Lies*, poruszający między innymi problem nieheteronormatywności fantastycznonaukowy *Sense8* czy rozprawiający się z mechanizmami światotwórczej władzy *Westworld*⁴.

Trudno zrozumieć, dlaczego uważna obserwatorka popkultury, jaką jest Olkusz, podcina gałąź swych badawczych zainteresowań, zadając pytanie o tworzenie skojarzeń z tym typem kultury, mimo że produkcje są ambitne. Osobiście uznaję wysoki poziom immanentnej krytyki zawartej w *Westworld*, dla tego że współczesna kultura popularna ma właśnie taki potencjał. Wydaje się, że komentarze tego typu są pozostałościami, wciąż silnymi, kulturowego kolonializmu modernistycznej elitarności, przeciwko której krytyk wypowiada się z pozycji ofiary. I wobec której wytwarza opór silniejszy niż to konieczne, nieraz przekraczając granice zdrowego rozsądku, a więc broniąc „przesad kultury” — „przesadą badawczą”.

Moim zadaniem, by uszczegółowić wstępną tezę, będzie zbadanie amerykańskiego serialu fantastycznego pod kątem refleksji tanatycznej. Doprowadził mnie do tego zagadnienia szczególnie równie błahy, co interesujący: tag w największej światowej bazie kinematograficznej IMDB — oznaczenie „pile-of-dead-bodies” („stos martwych ciał”). Wybrane odcinki *Westworld* znajdują się tu obok *Gry o Tron*, *The Walking Dead*, *Fear the Walking Dead* czy *Archiwum X*.

Żeby zrozumieć sens owej etykiety, wystarczy obejrzeć krótki fragment *Westworld* z kluczowym cytatem z Szekspira, który Dolores powtarza po ojcu:

⁴ K. Olkusz, *Wszechkultura jako dziedzina badawczej stygmatyzacji*, [w:] *50 twarzy popkultury*, red. K. Olkusz, Kraków 2017, s. 33.

„Gwałtownych uciech i koniec gwałtowny”⁵ (w Szekspirowskim oryginale „These violent delights have violent ends” nacisk kładzie się na przemoc, która rodzi przemoc). Martwe ciała należą w *Westworld* do ludzi i androidów, co czyni projekt przyczynkiem do niezwyklej dyskusji etycznej, w której określenie, co jest przesadą, będzie zmienną prowadzącą do odmiennych rozstrzygnięć.

Początkowo w tytułowym technologicznym parku rozrywki należącym do korporacji Delos „reguły zabijania” są proste. Androidy (określane w tytule jako hosty) — stworzone „na obraz i podobieństwo ludzi” przez kreowanego na boga doktora Roberta Forda (granego przez Anthony’ego Hopkinsa) — mogą zabijać się wzajemnie i być zabijane przez klientów. Ci ostatni objęci są natomiast specjalnym immunitetem, chroniącym ich przed śmiercią.

Nietrudno zauważyć tu liczne odwołania do *Nowego wspaniałego świata* Aldousa Huxleya, wydanego po raz pierwszy w 1932 roku. Istotna jest przy tym zarówno Fordowska produkcja ludzi, jak i propagandowo-wychowawcza rola Bernarda (w obydwu dziełach występującego właśnie pod tym imieniem).

W samym założeniu „nierównomierności” w zadawaniu śmierci kryją się dwa fundamentalne pytania: o pojęcie kontroli i zasadę odroczonego umierania. Doskonale, choć w sposób groteskowo przerysowany, ilustruje je postać męczyzny w czerni, Williama, jednego ze współwłaścicieli parku, który uzależnia się od przemocy i aż do starości próbuje wykraść sekret gry. Zadawanie śmierci staje się przy tym mechanizmem kontrolnym na kilku poziomach: to władza nad innymi bytami (nie-ludzkimi, ale doskonale do nich podobnymi), sposób zarządzania strachem (wielokrotnie powracające wspomnienia Maeve i Dolores), współzawodnictwo z Fordem, wreszcie — najmniej udana — próba udowodnienia własnej wartości i okiełznania swoich emocji. Kontrola poprzez śmierć jest także próbą sprawdzenia, jakie reakcje emocjonalne rodzą się w hostach. Zdaje się, że proces znieczulania się Williama na okrucieństwo zachodzi równolegle z narastaniem samoświadomości androidów, zdobywania przez nie wrażliwości i próbami uwolnienia się od ludzkiej hegemonii. Mówiąc najprościej, człowiek coraz bardziej się automatyzuje, podczas gdy roboty stają się coraz bardziej zhumanizowane.

W akcie szaleństwa (seria 3, odcinek 4) William rozmawia z duchem córki, Emily Grace, którą przednio zabił:

William: Myślałem, że nie jesteś prawdziwa.

Emily: Jak teraz? Skąd ta pewność?

William: Mam pełną kontrolę. Zawsze miałem.

Emily: A jeśli twoje wybory nie były żadnymi wyborami, tylko linijkami kodu? Twoja natura ubrana w jedynki i zera.

William: To był Ford i jego pieprzona mizantropia. Nie zdołał cię ocalić. Ja podejmuję decyzje samodzielnie.

⁵ Wśród wielu scen, w których powraca ten obraz, znajduje się seria ujęć zamieszczona pod adresem: Just The Best Scenes, *Westworld* — ‘These Violent Delights, Have Violent Ends’, YouTube, 3.04.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=9S4fnYc3Fyc> (dostęp: 1.09.2023).

Emily: Postanowiłeś mnie zabić? Albo jedno, albo drugie. No więc? Jesteś wolny i zły? Czy niewinny i zniewolony? Może ani taki, ani taki. I w ogóle nie jesteś sobą.

Wątek kontroli (władzy, realnej i symbolicznej przemocy, samoświadomości oraz wiedzy) osiąga tu swoją kulminację. Statystyczny widz staje po stronie Emily, doskonale zdając sobie sprawę, że wybory Williama są iluzoryczne i zależne od kodu, choć on sam wierzy w swoją sprawczość. Trzeci sezon przynosi w tym względzie dużą zmianę, gdyż ci, którzy byli do tej pory ludźmi, jak Bernard Lowe (imitacja Arnolda Webera), okazują się kopiami. Ich losy zapisane są w ogromnej — tradycyjnej, książkowej — bibliotece.

Na czym polega „przesadna przesada” tego ujęcia? Powiedziałbym, że przede wszystkim na atrakcyjnym efekcie „zawieszenia realności”, także realności śmierci. Znajdujemy się w postfuturystycznym parku rozrywki, nieuchronnie przywodzącym na myśl podniesiony do potęgi Disneyland Baudrillarda i jego dość już zużyta badawczo koncepcję symulakryczności. Jeżeli nic w nim nie jest realne, nierzeczywista jest też śmierć. Gdy jednak roboty zaczynają zabijać, „prawdziwe życie” znów pojawia się na horyzoncie.

Pytanie o „czujące maszyny” wydaje się kluczowe nie tylko z perspektywy serialu, fantastycznonaukowej dystopii, ale i z pozycji praktyki programowania sztucznej inteligencji. Kai-Fu Lee, specjalista od AI i członek zarządów kolejnych gigantów technologicznych (Apple, Silicon Graphics, Microsoft i Google), diagnozując sytuację start-upów wykorzystujących roboty do opieki nad osobami starszymi, pisze:

Wyobraźcie sobie sytuację, w której zakomunikalibyście inteligentnej maszynie, że odłączycie ją od prądu, a potem zmienilibyście zdanie i ułaskawilibyście ją. Maszyna nie zmieniałaby swojego spojrzenia na świat, nie przysięgłaby sobie spędzać więcej czasu z innymi maszynami. Nie dojrzałaby emocjonalnie, nie odkryłaby wartości kochania i służenia innym. Właśnie w tej wyłącznie ludzkiej zdolności do rozwoju, współczucia, miłości dostrzegam nadzieję. Głęboko wierzę, że musimy stworzyć nowy sposób współdziałania sztucznej inteligencji z ludzkim sercem i odnaleźć sposoby na wykorzystanie nadchodzącej materialnej obfitości do pielęgnowania miłości i współczucia w naszych społeczeństwach⁶.

Nieco patetyczne i sentymentalne w stylu wezwanie Lee jest tradycyjnie humanistyczne. Maszyna nie ma być osobowością autonomiczną⁷, ale suferem war-

⁶ K.F. Lee, *Inteligencja sztuczna, rewolucja prawdziwa. Chiny, USA i przyszłość świata*, przeł. K. Hejwowski, Poznań 2019, s. 271.

⁷ Co mogłoby się stać po uzyskaniu przez androidy autonomii, przewidują Kelly i Zach Weinersmithowie: „W epoce interfejsu mózg–komputer zagrożeni mogliby być nie tylko wysoko wykwalifikowani pracownicy. Zastanów się: jakie prawa do danych w twoim implancie miałby twój pracodawca? A jeśli wszczep umożliwia śledzenie cię, to czy zatrudniająca cię firma może to robić w godzinach pracy? Przedsiębiorstwo kontaktujące się bezpośrednio z konsumentami ma prawo oczekiwać, żeby ci byli w dobrym nastroju. Jeśli ich nastrój będzie kontrolowany na poziomie neuronalnym, to czy pracodawca będzie miał prawo wiedzieć, co robi twój implant? [...] Ktoś działający bardziej subtelnie mógłby na przykład uzyskać dostęp do głębokiego stymulatora mózgu i kontrolować czyjś nastrój lub nawet pewne cechy osobowości” — K. i Z. Weinersmithowie, *Ja-*

tości ludzkich. Zauważmy, że testem „osobowości” możliwego dziś do wyobrażenia androida jest jego brak reakcji na „darowanie życia”. Ludzkie imitacje wypełniające park Westworld mają już tę świadomość, ale nie zamierzają litować się nad ludźmi, którzy zbyt długo odbierali im życie w sposób bardzo okrutny. W gruncie rzeczy stają się jednak w swych dążeniach bardziej ludzcy niż ludzie. Natomiast gdy ci ostatni przekształcają się w kopie swoich kopii, gra zapętla się tak bardzo, że „człowieczeństwo” staje się ideą abstrakcyjną. Tymczasem na obecnym etapie rozwoju techniki *Westworld* jest wciąż nauką fantazją i choć androidy zbliżyły się do rzeczywistości ludzkiej — co Lee potwierdza przecież w swoim wywodzie — śmierć jest dla nich wciąż krytycznym punktem odróżniającym.

Wnikliwy poszukiwacz przesady zauważy także w serialu Joy i Nolana liczne nawiązania do popularnych dziewiętnastowiecznych powieści dla dzieci, fundowanych na niesamowitości i grotesce. Fantazja o czujących maszynach ma wszak swoje źródła w opowieści o Pinokiu. Doktor Ford pracujący w swym warsztacie nad najlepszą wersją ożywionego robota to przecież ponowoczesne wcielenie poeciowego Gepetta — twórcy, któremu stworzenie wymyka się z rąk.

Italo Calvino, którego również uważam za jednego z duchowych patronów projektu, a przynajmniej widzę wiele zbieżności w obu typach twórczej wyobraźni, pisał o autorze Pinokia, że można go postawić na równi z Manzoniem, Flaubertem, Stevensonem, Czechowem, Dickensem i innymi mistrzami XIX wieku. Wdług niego *Pinokio* wypełnia lukę w literaturze światowej na trzy sposoby: musi być czytany z uwagą, jaką przykłada się do poezji, która każde „szare” zdanie czyni znaczącym; odnawia tradycję romansu pikarejskiego/lotrzykowskiego; wreszcie, intensyfikuje wzorec „czarnego” romantyzmu fantastycznego⁸. Szczególnie dwa ostatnie warunki czynią „nieznośną przesadę” *Westworld* podobną do utworu Collodiego. Wszystkie morderstwa, których dopuszczają się Dolores, Maeve lub Bernard, są bowiem usprawiedliwione tym samym motywem, który rządził romansiem pikarejskim — próbą przełamania deterministycznego losu i wędrówką w poszukiwaniu tożsamości, którą zdobywa się nie na drodze refleksyjnych rozmyślań, lecz pośród „awanturnych” przygód. Elementy tanatyczne są pośród nich niezwykle znaczące, gdyż tworzą specyficzny nastrój grozy, atmosferę *noir*, odczuwalną i w parku Westworld.

Calvino pisał o tym nastroju w odniesieniu do Pinokia:

Collodi z pewnością nie jest Hoffmannem ani Poem, ale ten mały domek, który bieleje w nocy, z panną w oknie jak woskowy obraz, która krzyżuje ręce na piersiach i mówi: „Wszyscy są martwi... Czekam, aż przyjdzie trumienka i mnie zabierze”, Poemu z pewnością by się spodobały. Tak jak Hoffmann lubiłby Małego Masarza, który jedzie nocą cichym wozem,

koś wkrótce. *Dziesięć technologii niedalekiej przyszłości, które wszystko usprawnią i/lub zepsują*, przeł. J. Radzimski, Kraków 2020, s. 344–345.

⁸ C. Collodi, I. Calvino, *Pinocchio: tre motivi per considerarlo uno dei grandi libri italiani. Le Avventure Di Pinocchio*, <https://letteredidattica.deascuola.it/letteratura/risorse/biblioteca-03lettura-critiche/biblioteca-03lettura-critiche-v3-c1-pinocchio/> (dostęp: 1.09.2023).

z kołami owiniętymi pakułami i szmatami, ciągniętym przez dwanaście zaprzęgów osiołków w małych butach... Każda zjawa jest przedstawiona w tej książce z taką siłą wizualną, że nie da się jej zapomnieć: czarne króliki niosące trumnę, mordercy owinięci w worki po węglu, biegnący skokami i na palcach...⁹

Cytując zaś z samej powieści, możemy dostrzec umowność śmierci, pewien rodzaj jej „nieostateczności”, ale również niekompetencji orzekających:

Na te słowa pierwszy wystąpił kruk. Zbadał tętno Pinokia, potem dotknął jego nosa, potem pomacał mały palec u nogi, a kiedy już go tak starannie zbadał, uroczyście wyrzekł te słowa:

— Moim zdaniem jest całkiem nieżywy, ale gdyby nieszczęśliwym przypadkiem nie był martwy, należałoby wyciągnąć pewny wniosek, że jest żywy.

— Bardzo mi przykro — powiedziała sowa — że muszę się sprzeciwić opinii mego przyjaciela i znakomitego kolegi kruka. Ale według mnie, przeciwnie, pajacyk jeszcze żyje, ale gdyby się okazało nieszczęśliwym przypadkiem, że nie żyje, znaczyłoby to, że naprawdę umarł.

— A pan nic nie mówi? — spytała wróżka mówiącego świerszcza.

— Mówię, że roztropany lekarz, kiedy nie wie, co powiedzieć, to najlepiej zrobi, jak nie zabiera głosu. A ten pajacyk nie jest dla mnie nikim obcym, znam go od samego początku...¹⁰

Rodzi się tu doskonała, chociaż — zdaję sobie sprawę — przewrotna analogia z pracownikami naprawiającymi zepsute hosty: Felixem Lutzem i Sylwestrem. Majstersztyk przywołanej sceny z *Pinokia* polega na obnażeniu niewiedzy „lekarzy” (a w *Westworld* techników), na zmianie reguł gry, ale i na językowym żarcie (tego elementu serialowa naprawa androidów jest, zdaje się, pozbawiona). Dyskusja o śmierci drewnianego pajacyka (co charakterystyczne, prowadzona przez inne byty nie-ludzkie) jest częścią prawdziwego romansu pikarejskiego, w którym — jak przed wielu laty zauważali Thomas Morrissey i Richard Wunderlich — powtarza się archetypiczny cykl narodziny–śmierć–odrodzenie „jako sposób na ustrukturyzowanie dorastania bohatera do bycia odpowiedzialnym młodym mężczyzną”¹¹. Tym samym Pinokio „dołącza do grona Odyseusza, Eneaszów i Hamletów, zdobywając informacje i rady z zaświatów”¹².

Czy badacze literatury dziecięcej i Italo Calvino przesadzają, porównując dziecięcą historię do eposów i wielkich dzieł dramatycznych? Nie sądzę. Czy przesadą jest porównywanie obrazu śmierci w *Westworld* do losów Pinokia? Broniąc swojego projektu, odpowiadam tak samo — negatywnie. W epoce zaawansowanej technologii pytanie o śmierć pozostaje bowiem niezmiennie, choć nie jest pewne, kto może ją przynieść (lecz nie byli tego pewni także bohaterowie Homera czy Szekspira). W perspektywie odbiorczej nieuchronnie pojawia się tu konieczność rozważenia kwestii odpowiedzialności. Niegdyś połączenie pytań etycznych i za-

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ C. Colodi, *Pinokio*, przeł. B. Przybyłowska, Warszawa 2014, s. 63.

¹¹ T.J. Morrissey, R. Wunderlich, *Death and Rebirth in “Pinocchio”*, „Children’s Literature” 1983, nr 11, s. 65.

¹² *Ibidem*.

sad działania maszyn również byłoby potraktowane jako przesada — współcześnie dzieła kultury popularnej muszą się jednak mierzyć ze zjawiskami, z którymi tradycyjna kultura nie byłaby sobie w stanie poradzić¹³.

„Choć może się wydawać — pisał w 2012 roku David Gunkel — że ten kierunek dociekań ogranicza się do fantastyki naukowej, to jednak jest on już, na dobre i na złe, faktem naukowym”¹⁴. Wszyscy znamy konsekwencje awarii systemów komputerowych, ale też śmiertelne incydenty z udziałem robotów. Daniel Denet pytał wprost w odniesieniu do *2001: Odysei kosmicznej* Stanleya Kubricka (1968): czy i w jakim zakresie maszyna HAL 9000 jest odpowiedzialna za śmierć trzech zahibernowanych astronautów?

Klasyfikacja etyczna będzie po raz kolejny zależna od przypisania maszynom świadomości. Zwolennicy autonomii światotwórczej pozwalaliby zapewne na ujednoczenie kryteriów, według których oceniani są ludzie i nie-ludzie. W etyce współczesnej wciąż jednak mocną pozycję ma pogląd antropocentryczny, bliski także mi, głoszący moralną odpowiedzialność człowieka. Jeden z przedstawicieli tego nurtu, przywoływany w rozważaniach Gunkela Mikko Siponen, twierdzi, że przypisywanie maszynom zdolności moralnych jest swego rodzaju manipulacją. Zabieg ten pozwala bowiem obwiniać systemy sztucznej inteligencji za różne błędy z pominięciem faktu, że systemy te zostały przez kogoś zaprojektowane. Sprawa komplikuje się w dobie samouczących się sieci neuronowych, aczkolwiek za systemy wciąż odpowiadają ludzie, którzy wymawiając się od odpowiedzialności, stosują — jak pisze Siponen — logikę zawartą w powiedzeniu: „Kiepski stolarz obwinia swoje narzędzia”.

Obwinianie narzędzia — konkluduje Siponen — jest nie tylko błędne z punktu widzenia etycznego, gdyż narzędzie jest tylko przedłużeniem człowieka, lecz także z etycznego punktu widzenia podejrzane, ponieważ jest to jeden ze sposobów, w jaki ludzie często próbują uniknąć odpowiedzialności za swoje działania¹⁵.

Westworld pokazuje jednak pod tym względem obraz bardzo niejednoznaczny. Po pierwsze, przedstawiona w serialu sytuacja nie przystaje do aktualnego kontekstu „uczłowieczania” narzędzi. Jeszcze w pierwszym sezonie miasteczko z Dzikiego Zachodu pełne jest androidów-zabawek, którym goście bezkarnie zadają ból. Z kolei trzeci sezon ukazuje już stan „po rewolucji” — równouprawnioną koegzystencję ludzi i androidów, ale też pełną kontrolę sprawowaną przez system Roboam. Efekt „równouprawnienia” powstaje w równym stopniu ze względu na ewolucję wątków fabularnych, co na przeniesienie akcji z parku rozrywki do świata zewnętrznego (utożsamianego ze światem ludzkim).

¹³ Z perspektywy etycznej próbę analizy *Westworld* podejmują Kamila Rączy i Aleksandra Mirek-Rogowska, *Dziki zachód ludzkich żądz. Współczesne wyzwania etyczne w relacji człowiek-maszyna ukazane w serialu „Westworld”*, „Studia Socialia Cracoviensia” 2020, nr 1, s. 73–86.

¹⁴ D.J. Gunkel, *The Machine Question: Critical Perspectives on AI, Robots, and Ethics*, Cambridge 2012, s. 16–17.

¹⁵ *Ibidem*, s. 28.

Po drugie, Siponen pomija pytanie o krzywdę wyrządzaną robotom. W dzisiejszym świecie — i dla klientów parku *Westworld* — problem nie występuje, ponieważ zakłada się brak świadomości oraz uczuć androidów. Uznajemy istnienie nieprzekraczalnej dziś cezurę między etycznym wartościowaniem „uszkodzenia przedmiotu” (nawet celowego) a „krzywdzeniem człowieka”. Stosunkowo niską kategoryzację winy moralnej — być może nieco wyższą jedynie w nurcie „moralnej paniki” przed brutalnością gier wideo — uzyskuje krzywda wyrządzana wirtualnym wizerunkom ludzi.

Z perspektywy fenomenologii jako szkoły myślowej prowadzącej do rozwoju sztucznej inteligencji Aleksandra Przegalińska pisze:

Podobnie jak *Second Life* nie posiada tzw. questu, czyli zdefiniowanego celu, jaki gracz ma osiągnąć — gracz ma za zadanie zorganizować czas kierowanym przez niego wirtualnym postaciom, zwanym Simami, i pomagać im w osiągnięciu ich własnych celów rozwojowych. Z tego względu gra może toczyć się w nieskończoność. Simy mają zaimplementowany skrypt „wolnej woli”, więc mogą zignorować komendę użytkownika. [...] Wielu graczy celowo uśmierca swoje Simy, aby przetestować możliwości gry. Simy są prowadzone przez gracza poprzez instruowanie ich do wejścia w pewne interakcje z innymi obiektami i istotami wirtualnymi¹⁶.

„Życie alternatywne” wymaga zatem „wirtualnej śmierci” i „wirtualnego cierpienia”, gdyż tylko wtedy upodobni się do życia prawdziwego. Oczywiście wolność postaci gry jest tylko pozorna, ale pytanie o granice moralne pozostaje w mocy. Ciekawie odpowiada na nie Kamil Mamak w książce o prawnych i filozoficznych kontekstach egzystencji androidów (na podstawie kultowego *Blade Runner*):

Gdyby stwierdzono, że roboty, z którymi mamy do czynienia, mają zdolność do odczuwania cierpienia, to — podobnie jak w przypadku zwierząt — nałożylibyśmy na siebie ograniczenia, by nie zadawać im bólu. [...] Już w 1964 roku Hilary Putman dowodził, że o statusie robotów powinno decydować nie to, z czego są zrobione, ale to, jakie mają właściwości. Niektórzy wskazują na niemożność odczuwania bólu przez maszyny. Zdolność do odczuwania bólu nie jest jednak jedyną właściwością, którą rozważa się w literaturze jako cechę decydującą o statusie moralnym. Wskazuje się na przykład na świadomość czy zdolność do formułowania pragnień co do biegu własnego życia¹⁷.

Po trzecie, wątek najbardziej skomplikowany — rozszczepianie świadomości. W trzecim sezonie Dolores wciela się równolegle w kilka postaci, by równocześnie prowadzić walkę na różnych frontach. William zostaje poddany psychoterapii, podczas której najpierw rozmawia ze wszystkimi swoimi wcieleniami, a następnie je uśmierca, by podsumować serię zabójstw swojego ego zdaniem: „Wiem, że jestem dobrym człowiekiem”. Przesada dyskursu dotyczącego śmierci łączy wszyst-

¹⁶ A.K. Przegalińska, *Istoty wirtualne. Jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję*, Kraków 2016, s. 326–327.

¹⁷ K. Mamak, *Źródła statusu moralnego robotów*, [w:] „*Blade Runner*”. *O prawach quasi-człowieka*, red. K. Zeidler, Gdańsk 2021, s. 143.

kie trzy wątki — świadome umieranie i świadome zabijanie to stany i czynności, które pozwalałyby uznać, że hosty zrównały się z ludźmi.

Ponieważ jednak otaczająca nas rzeczywistość nie przynosi dowodów tego rodzaju zjawisk, *Westworld* pozostaje utworem fantastycznym. Jak długo i w jakim zakresie? Tu zdania futurologów są podzielone. Utopiści sądzą, że do roku 2029 inteligencja komputerów będzie porównywalna z ludzką, a do 2045 osiągnie „osobliwość”, czyli będzie w stanie poszerzyć naszą świadomość i pomóc zdobyć nieśmiertelność¹⁸. Antyutopiści przekonują z kolei, że proces ucłowieczania nie odbywa się ewolucyjnie, dlatego maszyny znajdują mniej efektywne sposoby zagłady ludzkości niż roboty obwieszona bronią¹⁹. Czego zatem brakuje w naszym świecie, co zrealizowało się już w futurystycznym świecie zarządzanym przez Incite?

Takie odkrycia musiałyby usunąć zasadnicze ograniczenia „wąskich”, wyspecjalizowanych programów SI, którymi dysponujemy dziś, i [wymagałyby] wyposażenia ich w szeroki wachlarz nowych umiejętności: uczenia multidyscyplinarnego, uczenia niezależnego od domeny, rozumienia języka naturalnego, rozumowania zdroworozsądkowego, planowania i uczenia się na małej liczbie przykładów. Następnym krokiem na tej drodze byłby jeszcze trudniejszy: roboty wyposażone w inteligencję emocjonalną potrzebowałyby zapewne samoświadomości, poczucia humoru, miłości, empatii i zmysłu piękna. To są podstawowe przeszkody, które oddzielają działanie dzisiejszej sztucznej inteligencji — dostrzeganie korelacji w danych i przewidywanie na tej podstawie — od ogólnej sztucznej inteligencji²⁰.

Doktor Ford — inżynier na miarę Gepetta — w scenie zabicia Teresy (ręko-
ma Bernarda) cytuje zdanie z najsłynniejszego monologu Hamleta. W polskim tłumaczeniu z Szekspira brzmi ono: „Jakie bowiem w tym śnie śmiertelnym marzenia przyjść mogą, kiedy zrzucimy z siebie więzy ciała?”. Co znaczące, Ford pomija w tej sentencji słowo „śmiertelny”, bojąc się przywoływać śmierć lub zaklinając jej nieistnienie²¹.

¹⁸ *Ibidem*, s. 146.

¹⁹ *Ibidem*, s. 148.

²⁰ *Ibidem*, s. 149.

²¹ Kwestię „zmartwychwstania” robotów podnosi Marcus Arvan w studium o *Westworld* i filozofii: „Rozważmy najpierw fakt, że hosty »zmartwychwstają«. Czy to czyni je mniej »ludzki-
mi« niż my? Nie, jeśli funkcjonalizm jest prawdziwy. Wiele głównych religii wyznaje wiarę w życie po śmierci. Chrześcijaństwo, islam i buddyzm wyznają wiarę w to, że pewnego dnia znów ożyjemy — że albo zostaniemy wskrzeszeni przez Boga, albo reinkarnowani. Chociaż jest kwestią otwartą, czy którakolwiek z tych religii jest prawdziwa, to sama możliwość, że host zmartwychwstanie, nie jest powodem, by uważać, że jest on w mniejszym stopniu osobą niż my. Jasne, że hosty w pewnym sensie mają mniej powodów, by »bać się śmierci«, niż my (ponieważ zmartwychwstają), podczas gdy my nie wiemy na pewno, czy zmartwychwstaniemy). Ale załóżmy, że bylibyśmy tacy jak hosty: że Bóg lub jakaś inna potężna istota wskrzesi nas pewnego dnia. To nie ujawniłoby, że nie jesteśmy ludźmi. Po prostu stalibyśmy się osobami, które mogą zmartwychwstać. Zastanówmy się teraz nad faktem, że hosty w *Westworld* nie pamiętają swoich »poprzednich żyć«. Czy to czyni je mniej »ludzki-
mi«? Nie może tak być. Wiele istot ludzkich (i znowu — niektóre religie) wierzy w reinkarnację — w przeszłe życia, których możemy nie pamiętać. Oczywiście wiara w reinkarnację jest obecnie niepotwierdzona. Załóżmy jednak, że w jakiś sposób dotarliśmy do prawdziwych

* * *

Koda tego tekstu może być dość nieoczekiwana. Trzy sezony *Westworld* powstawały kolejno w 2016, 2018 i 2020 roku. Jeżeli odczytywano w nich metaforę zagłady, dotyczyła ona technologii i stosunków człowiek–maszyna. Rosyjska inwazja na Ukrainę i obrazy masakry w Buczy oraz inne zbrodnie wojenne nie pozwalają mi czytać inicjalnego tagu „pile-of-dead-bodies” tylko jako serialowej etykiety. Podobnie zresztą przestał czytać ją w marcu algorytm Google. Truizmem jest stwierdzenie, że przemoc i okrucieństwo są wpisane w naturę człowieka i z nim będziemy humanizować roboty, musimy zadbać o zhumanizowanie samych siebie (jako gatunku ludzkiego).

W tym kontekście wracam do zajmującego mnie pytania o ruchomość kategorii przesady. Jak fantastyka kreuje, a jak odzwierciedla? W jakim stopniu jest odrębnym światem, a w jakim metaforą? Ma obowiązki ludyczne czy etyczne? Jak zmienia się współcześnie zestawienie artystycznej fikcji z rozwojem SI i jaki ma to wpływ na ustalenia genologiczne? Co w niej jest jeszcze gatunkotwórczą i stylotwórczą przesadą, co zaś wchodzi już w pole nowego realizmu?

Bibliografia

Teksty

Collodi C., *Pinokio*, przeł. B. Przybyłowska, Bellona, Warszawa 2014.

Opracowania

Arvan M., *Humans and Hosts in Westworld: What's the Difference?*, [w:] *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing*, red. J.B. South, K.S. Engel, Wiley Blackwell, Hoboken 2018, s. 26–38.

Eco U., „Hugo, Hélas!”. *Poetyka przesady*, [w:] U. Eco, *Wymyślanie wrogów i inne teksty okolicznościowe*, przeł. A. Gołębiowska, T. Kwiecień, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2012.

Gunkel D.J., *The Machine Question: Critical Perspectives on AI, Robots, and Ethics*, The MIT Press, Cambridge 2012.

fizycznych dowodów na to, że w przeszłości istniało ciało i mózg, które funkcjonowały tak samo jak twoje: osoba w przeszłości, której ciało składało się z takich samych molekuł jak twoje, z taką samą osobowością i funkcjonowaniem mózgu jak twoja itd. Jeśli funkcjonalizm jest prawdziwy, to istniałyby wiarygodne podstawy, by wierzyć, że miałeś przeszłe życie — ponieważ w przeszłości istniała osoba, której ciało i mózg, w bardzo realnym sensie, wydają się przeszłymi wersjami ciebie. Gdyby to odkryto — gdyby odkryto, że przeszedłeś reinkarnację — czy sprawiłoby to, że stałbyś się mniej »ludzki«? Z pewnością nie — po prostu stałbyś się osobą z przeszłym życiem, którego nie pamiętasz” — M. Arvan, *Humans and Hosts in Westworld: What's the Difference?*, [w:] *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing*, red. J.B. South, K.S. Engel, Hoboken 2018, s. 28–29.

- Gunster S., *Revisiting the Culture Industry Thesis: Mass Culture and the Commodity Form*, „Cultural Critique” 2000, nr 45, s. 40–70.
- Lee K.F., *Inteligencja sztuczna, rewolucja prawdziwa. Chiny, USA i przyszłość świata*, przeł. K. Hejwowski, Media Rodzina, Poznań 2019.
- Mamak K., *Źródła statusu moralnego robotów*, [w:] „Blade Runner”. *O prawach quasi-człowieka*, red. K. Zeidler, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2021, s. 139–154.
- Morrissey T.J., Wunderlich R., *Death and Rebirth in “Pinocchio”*, „Children’s Literature” 1983, nr 11, s. 64–75.
- Olkusz K., *Wszechkultura jako dziedzina badawczej stygmatyzacji*, [w:] *50 twarzy popkultury*, red. K. Olkusz, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Kraków 2017, s. 15–51, <https://depot.ceon.pl/handle/123456789/15063>.
- Przegalińska A.K., *Istoty wirtualne. Jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję*, Universitas, Kraków 2016.
- Rączy K., Mirek-Rogowska A., *Dziki zachód ludzkich żądz. Współczesne wyzwania etyczne w relacji człowiek–maszyna ukazane w serialu „Westworld”*, „Studia Socialia Cracoviensia” 2020, nr 1, s. 73–85.
- Weinersmithowie K. i Z., *Jakoś wkrótce. Dziesięć technologii niedalekiej przyszłości, które wszystko usprawnią i/lub zepsują*, przeł. J. Radzimski, Insignis, Kraków 2020.

Źródła internetowe

- Collodi C., Calvino I., *Pinocchio: tre motivi per considerarlo uno dei grandi libri italiani. Le Avventure Di Pinocchio*, <https://letteredidattica.deascuola.it/letteratura/risorse/biblioteca-03lettere-critiche/biblioteca-03lettere-critiche-v3-c1-pinocchio/>.
- Just The Best Scenes, *Westworld — ‘These Violent Delights, Have Violent Ends’*, YouTube, 3.04.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=9S4fnYc3Fyc>.