

Józef Dębowski

ORCID: 0000-0003-2456-5797

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie
Instytut Filozofii

University of Warmia and Mazury in Olsztyn
Institute of Philosophy

**ROZSZERZONE SYSTEMY POZNAWCZE
I TELEPISTEMOLOGIA. NA KANWIE LEKTURY
KSIĄŻKI KENA GOLDBERGA *THE ROBOT
IN THE GARDEN.*
*TELEROBOTICS AND TELEPISTEMOLOGY
IN THE AGE OF INTERNET****

**The Extended Cognitive Systems and Telepistemology.
On the Basic of Ken Goldberg's book *The Robot
in the Garden. Telerobotics and Telepistemology
in the Age of Internet***

Słowa kluczowe: epistemologia, telepistemologia, poznanie, poznanie na odległość, rzeczywistość realna, rzeczywistość wirtualna, *Matrix*, rozszerzone systemy poznawcze

Key words: epistemology, telepistemology, cognition, cognition at a distance, real reality, virtual reality, *Matrix*, extended cognitive systems

Streszczenie

Abstract

Większość analiz i wątków niniejszego artykułu była inspirowana lekturą książki Kena Goldberga *The Robot in the Garden...* (Ken Goldberg (red.), *Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of Internet*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2001).

Most of the analysis and themes in this article were inspired by Ken Goldberg's book *The Robot in the Garden...* (Ken Goldberg (ed.), *Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of Internet*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2001). This concerns in

* Główne tezy tego artykułu stanowiły pierwotnie podstawę referatu, który pod takim właśnie tytułem przedstawiłem na IV Ogólnopolskiej Konferencji Interdyscyplinarnej z cyklu „Co i jak poznajemy przez obrazy?”. Konferencja została zorganizowana przez Wydział Filozofii i Socjologii UMCS w dniach 18–20.10.2017 r. w Kazimierzu Dolnym, a jej głównym pomysłodawcą i organizatorem (jak zresztą i całego cyklu) był dr hab. Maciej Kociuba z Instytutu Filozofii UMCS w Lublinie.

Dotyczy to zwłaszcza rozmaitych rozszerzeń systemu poznawczego człowieka, możliwości i faktu poznawania na odległość oraz nowej filozoficznej subdyscypliny, jaką jest dzisiaj teleepistemologia. Główny motyw jest jednak starszy, bardziej podstawowy i niezależny od koncepcji Goldberga oraz opisanego przezeń eksperymentu Telegarden. Stanowi go obawa przed nastaniem epoki powszechnej, interaktywnej halucynacji – lęk przed ucieczką od świata realnego w stronę rozmaitych środowisk wirtualnych, obawa przed pełnym zanurzeniem się (imersją) w świat *Matrixa*. To z tego powodu od kilku dekad poszukuję coraz lepszych określeń poznania źródłowego, a problematyka źródłowości i granic wiedzy źródłowej, nieodmiennie, jest według mnie największym wyzwaniem każdej epistemologii: w każdej jej odmianie i na każdym etapie jej rozwoju.

particular the various extensions of the human cognitive system, the possibility and fact of cognition at a distance, and the new philosophical subdiscipline, which is teleepistemology nowadays. The main theme, however, is older, more fundamental, and independent of Goldberg and the Telegarden experiment he describes. It is the fear of the era of universal, interactive hallucination – the fear of escape from the real world towards various virtual environments, the fear of full immersion into the world of the *Matrix*. It is for this reason that, for several decades, I have been looking for better and better definitions of source cognition, and the issue of the sourcedness and limits of source knowledge, invariably, is in my opinion the greatest challenge of any epistemology: in every its variation and at every stage of its development.

I

1. Jakiś czas temu, na międzynarodowej konferencji, poniekąd na marginesie głównego wątku swego referatu, postawiłem pytanie „Czy w *Matrixie* możliwa jest prawda?” (Dębowski 2014: 23–32). Mówiąc o *Matrixie*, miałem na myśli rzeczywistość wirtualną, wykreowaną przez program komputerowy i bliźniaczo podobną do tej, o której opowiada głośny film braci (rodzeństwa) Wachowskich pod takim właśnie tytułem. Zakładając powszechną znajomość tego filmu, pytałem wówczas m.in.: czy przekonania Neo zanim jeszcze przystąpił do rebeliantów i poznał prawdę o *Matrixie* – np. takie jego przekonania, że jest informatykiem-programistą, że pracuje w wieżowcu na Manhattanie, że jeździ samochodem, że nie jada steków, że jego ulubionym daniem są knedle, że widzi kobietę w czerwonej sukience itp. – mogą być w ogóle prawdziwe (Ibidem: 24)?

Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że Neo jest w błędzie, gdy zakłada klasycznie rozumianą prawdziwość swoich przekonań. Wszak „w rzeczywistości” i „tak naprawdę”, o czym nie wie, znajduje się zamknięty w kapsule, a wszystkie przeżycia, których doświadcza (że jest informatykiem, że pracuje w wieżowcu na Manhattanie, że właśnie zjada obiad w swej ulubionej restauracji etc.), są wywoływane przez komputerowo sterowaną stymulację jego mózgowych neuronów. Jednak, po nieco uważniejszej analizie okoliczności, które wchodzi tu w rachubę, okazuje się, że

można również bronić całkiem odmiennego poglądu. I to wcale skutecznie. W każdym razie niektóre ze współczesnych teorii prawdy możliwość taką dopuszczają i ją filozoficznie legalizują (Gurczyński 2013: 68 i n.).

Nietrudno zauważyć, że zasadnicza myśl do złudzenia przypomina tutaj (przynajmniej w pewnych granicach) intrygę uknutą przez Hilarego Putnama w jego myślowym eksperymencie „mózgi w naczyniu” (Putnam 1981: 1–21; 1998: 295–324). Neo i pozostali mieszkańcy *Matrixa*, co łatwo zauważyć, są odpowiednikiem świata wykreowanego przez Putnamowskie „mózgi w naczyniu” (*Brains in a Vat*), stymulowane do określonej aktywności impulsami elektrycznymi, wygenerowanymi z komputera przez złośliwego/niegodziwego naukowca.

2. Zastanówmy się teraz przez chwilę, czy (i ewentualnie w jakiej mierze) świat *Matrixa* albo świat Putnamowskich „mózgów w naczyniu” jest podobny do świata przedstawianego w jakiejś, dajmy na to, telenoweli albo literackim dziele sztuki, np. w jakiejś powieści beletrystycznej? Czy jedno i drugie jest tutaj w jednakowym stopniu fikcją? Jest fikcją w takim dokładnie sensie, w jakim fikcją są np. przedmioty naszych marzeń sennych? Czy zatem przysługuje im jedynie istnienie czysto intencjonalne? I żadne inne?

Wykonajmy też kolejny krok. A jak sprawy się mają w wypadku świata gier komputerowych? Tutaj sytuacja wygląda całkiem inaczej niż w wypadku wyobrażeń imaginatywnych, literackich dzieł sztuki czy marzeń sennych. Nie dość, że jest już to świat intersubiektywnie dostępny (a nie, jak w wypadku marzeń sennych, dostępny jedynie pierwszoosobowo), to w dodatku jest to świat, w którym respektowane są prawa logiki i z którym, co może jeszcze ważniejsze, można wchodzić w rozmaite interakcje. Podobnie sprawy wyglądają w wypadku rzeczywistości internetowej. W środowisku internetowym nasze możliwości poznawania, komunikowania i działania, w tym także możliwości działań interaktywnych, wznoszą się w sposób absolutnie spektakularny i bezprecedensowy. Przy tym, w sieci internetowej do istnienia nieprzerwanie powoływane są rozmaite społeczności, które mogą się organizować na dowolne sposoby i w dowolnej chwili przechodzić do konkretnych działań. Właśnie w tym może najwyraźniej widać, jak rzeczywistość intencjonalna współistnieje, splata się i przenika z rzeczywistością wirtualną, a rzeczywistość wirtualna z rzeczywistością realną.

Dołączmy do tej listy jeszcze jeden element i jeszcze jeden problem. Mianowicie, przenieśmy się na pewien czas w świat robotyki i, w szczególności, świat telerobotyki, czyli w świat działań poznawczych i fizycznych na odległość.

3. To, co w sposób szczególny zaważyło na powstaniu, dynamice i kierunkach rozwoju teleepistemologii, miało miejsce stosunkowo niedawno, a mianowicie na początku trzeciego tysiąclecia (w 2001 r.), z chwilą ukazania się książki *The Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of Internet* (Goldberg 2001a). Najważniejszą i bezpośrednią inspiracją do powstania tej książki stanowił zaś interdyscyplinarny projekt badawczy (eksperyment) o nazwie Telegarden. Projekt ten został zainicjowany na Uniwersytecie Południowokalifornijskim w Berkeley (University of Southern California), a jego pomysłodawcami i koordynatorami byli Ken Goldberg i Joseph Santarromana. Z czasem projekt został przeniesiony także do Europy, a konkretnie do Ars Electronica Center w Linzu (lata 1996–2004). Krótko mówiąc, Telegarden to interaktywne spotkanie na gruncie filozofii, nauki, sztuki, inżynierii oraz zaawansowanej technologii telerobotycznej. W jego ramach zainteresowani projektem użytkownicy internetu obserwowali, projektowali i wchodzili w interakcje z oddalonym przestrzennie ogrodem, wypełnionym różnymi roślinami. Wykorzystując pośrednictwo (ramiona) zdalnie sterowanych robotów, użytkownicy internetu mogli za pomocą sieci uprawiać, pielęgnować, nawadniać, monitorować i kontrolować rozwój wybranych przez siebie roślin. Już w pierwszym roku trwania projektu z możliwości tej skorzystało ponad 9 tys. internautów.

Telegarden i opracowana dla jego potrzeb oryginalna aplikacja ukazują nie tylko niezwykłą moc sprawczą i niezwykłą plastyczność internetu, ale zarazem są dobrym przykładem rzeczywistego spotkania realnego świata fizycznego ze światem wirtualnym. Telegarden to również znakomita ilustracja środowiska (fizyczny ogród), w którym inscenizowane są interakcje społeczne charakterystyczne dla przestrzeni wirtualnych (The Telegarden [6.08.2017]). Wreszcie, eksperyment Telegarden, jak bodaj żadna inna okoliczność, był też jedną z najważniejszych inspiracji do powstania, przemyślenia, powołania, a może nawet wstępnego okrzepnięcia kolejnej filozoficznej subdyscypliny, tym razem o nazwie teleepistemologia.

4. Czym jest teleepistemologia (ang. *telepistemology*)? Przedrostek „tele”, podobnie jak np. w wypadku telegrafu, telefonu, telewizji etc., ma wskazywać na związek terminu, który poprzedza, z działaniem na odległość (*actio in distans*). W tym zaś konkretnym wypadku ma wyodrębnić tę część refleksji epistemologicznej (i filozoficznej w ogólności), która przedmiotem namysłu, analizy i oceny prawdziwościowej czyni wiedzę zdobywaną na odległość, a więc wiedzę uzyskiwaną z wykorzystaniem rozmaitych technicznie zawansowanych pośredników poznawczych, w szczególności telerobotów¹. Tak przynajmniej stawia sprawę Ken Goldberg we wprowadzeniu do książki *Robot w ogrodzie...* Goldberg stwierdza tam bowiem: „Teleepistemologia pyta, w jakim stopniu epistemologia może wyjaśnić nasze rozumienie telerobotyki oraz w jakiej mierze telerobotyka jest źródłem nowych wglądów w klasyczne zagadnienia dotyczące natury i możliwości wiedzy” (Goldberg 2001b: 4).

Jak się zdaje, dzisiaj to podstawowe pytanie teleepistemologii (tak jak zostało sformułowane przez Goldberga) trzeba zapewne nieco zmodyfikować. Rzecz bowiem w tym, że telerobotyka nie wyczerpuje całego spektrum możliwych rozszerzeń systemu poznawczego. W funkcji ważnego pośrednika poznawczego, prócz telerobotów, mogą dziś występować także inne wytwory techniki, np. komputery, ich informatyczne oprogramowania, internet czy też różne obszary rzeczywistości wirtualnej (*virtual reality*). I one też winny stać się obiektem poważnego namysłu teleepistemologicznego, przedmiotem wszechstronnej epistemologicznej analizy, a na koniec także przedmiotem epistemologicznej oceny.

Zresztą, już na kartach książki *Robot w ogrodzie...* niektórzy jej współautorzy wyraźnie w tę stronę zmięrzali, na dodatek w sposób daleko bardziej pogłębiony, niż uczynił to w swoim „Wprowadzeniu” Goldberg. Ale i on zwraca uwagę na dynamikę, z jaką dostęp do internetowej sieci znacznie rozszerzył zakres naszych obserwacji i naszych realnych działań. Dzięki wyszukiwarkom i sieci hiperłącz z łatwością możemy nie tylko szybko przesyłać informacje czy wchodzić w interpersonalne interakcje (komunikować się ze sobą), ale też doskonalić swój

¹ W literaturze przedmiotu, jak dotąd, jeszcze się nie ustalił jednolity zwyczaj terminologiczny. Jedni używają terminu „telepistemologia”, inni „teleepistemologia” (Walczyk 2016: 168). W anglojęzycznych publikacjach można znaleźć ponadto formę *tele-epistemology* (Stephen Wilson, Kim H. Weltman), w polskojęzycznych zaś telepistemologia (Piotr Zawojski). Zob. w tej sprawie: Hetmański 2013: 251–257; Wilson 2002; Weltman 2006; Zawojski 2010. Osobiście preferuję nazwę „teleepistemologia”.

poznawczy dostęp do rozmaitych odległych przestrzennie obiektów. Na przykład za pomocą łazików *Curiosity* czy *Perseverance* możemy nie tylko „na żywo” (a więc w czasie rzeczywistym) oglądać powierzchnię Marsa, ale możemy również ją dokładnie przeczesać oraz wchodzić z nią w różne interakcje, np. wwiercać się w jej grunt, poddawać rozmaitym fizykochemicznym oddziaływaniom, dokonywać zbliżeń oraz zderzać ze sobą rozmaite perspektywy, np. w zależności od dobowego rytmu czy wyników na gorąco podejmowanych analiz bądź decyzji².

Dzisiaj chyba wszyscy łatwo się zgodzą, że internet bardzo efektywnie rozszerza nasze naturalne (uwarunkowane biologicznie i środowiskowo) ramy i moce poznawcze: posiada nieprzebrane zasoby informacji, umożliwia szybki i łatwy dostęp do tych informacji, szybką i łatwą ich wymianę, znakomicie usprawnia ich przetwarzanie, zapewnia możliwość wizualizacji, a dzięki temu możliwość obserwacji na ekranie fizycznie oddalonych zakątków wszechświata. Zapewnia także możliwość transmisji „na żywo”, a za pomocą odpowiednich urządzeń sterujących umożliwia nawet realne działanie na odległość: zarówno w rzeczywistości przyrodniczej, jak i społecznej. Jak się powszechnie podkreśla, internet jest dziś narzędziem wybitnie wielozadaniowym, a nadto jest dla jego użytkowników narzędziem powszechnie dostępnym, bardzo wygodnym, bardzo szybkim, bardzo wydajnym i niewyobrażalnie plastycznym.

5. Autorzy monografii *Robot w ogrodzie...*, w tym Goldberg, równocześnie dostrzegają jednak i drugą, zdecydowanie mniej jasną, a może nawet mroczną stronę internetu, podobnie zresztą jak i wszystkich innych faktycznych i możliwych rozszerzeń systemu poznawczego człowieka. Goldberg pisze np.:

² Odpowiednio zaprogramowany i zdalnie sterowany robot monitorujący powierzchnię Marsa o nazwie *Curiosity* (podobnie jak najnowszy *Perseverance*) pozyskuje dane m.in. dzięki zamontowanym kamerom. Następnie przesyła te dane za pomocą anteny do satelity, a ten transmituje otrzymane informacje do siedziby agencji kosmicznej (NASA). Na końcu tego łańcucha (a więc jego ostatnim ogniwem) jest oczywiście człowiek, który skrupulatnie analizuje pozyskane w ten sposób informacje. Jednak, co warto podkreślić, cała operacja jest procesem sprzężeń zwrotnych, gdyż operator ma możliwość interakcji z oddalonym przestrzennie robotem. Właściwe sprzężenie poszczególnych elementów całego systemu niewątpliwie ma tutaj decydujące znaczenie. Zdalny robot bez możliwości wysyłania i odbierania danych nie spełniałby swej zasadniczej funkcji. Dlatego też tak wyjątkowo ważne jest niezawodne działanie poszczególnych elementów całego systemu.

Dostęp, sprawczość (*agency*), autorytet i autentyczność są najważniejszymi zagadnieniami nowej teleepistemologii: dyscypliny zajmującej się wiedzą zdobywaną na odległość. Jedną z największych obietnic Internetu jest jego zdolność do doskonalenia naszego dostępu do zdalnych obiektów. Rozproszony charakter Internetu, zaprojektowanego w celu wzmocnienia wiarygodności poprzez wyeliminowanie scentralizowanego autorytarnego ośrodka, prowadzi jednocześnie do wzrostu ułudy [...] Zdolność do oszustwa jest w Internecie nieodłączna i szczególnie żywa w kontekście telerobotyki (Goldberg 2001b: 4)³.

I dalej Goldberg zauważa, że wiele urządzeń telerobotycznych i kamer internetowych zostało zdemaskowanych jako zwykle oszustwa, które pod szyldem transmisji „na żywo” dostarczały użytkownikom internetu odpowiednio spreparowanych nagrań, niemających nic wspólnego z właściwą transmisją „na żywo”.

Na dodatek, ten z istoty ambiwalentny charakter internetu potęgowany jest przez stale rosnące moce obliczeniowe komputerów. Niebawem może się np. okazać, że środowiska wirtualne na tyle dokładnie odwzorowują świat fizyczny, iż pośród mnogości wirtualnych kopii nie będziemy w stanie rozpoznać transmisji przedstawiającej realne obiekty. Wszak już dzisiaj z trudem rozróżniamy (albo i nie) fotografie lub filmy wykonane techniką analogową od fotografii i filmów wykonanych techniką cyfrową. Swoista plastyczność cyfrowych danych, ich podatność na modelowanie i możliwości ich magazynowania, może zrodzić zarówno zachwyty, jak i obawę przed nastaniem epoki powszechnej, interaktywnej halucynacji – obawę przed pełnym zanurzeniem się (imersją) w świat *Matrixa*. Realne życie entuzjastów gier komputerowych oraz tworzonych przez nich wspólnot jest tego wymownym świadectwem. Stąd obawa, że z powodu owego zanurzenia (imersji) możemy się stać ni mniej, ni więcej Putnamowskimi „mózgami w naczyniu”. Możemy się nimi stać, wcale przy tym nie wiedząc, że nimi jesteśmy. Między innymi dlatego, albo może przede wszystkim dlatego, potrzebna jest teleepistemologia – potrzebna jest po to, by móc skutecznie takiej perspektywy uniknąć.

Podobna bipolarność charakteryzuje również podejścia badawcze. Z jednej strony zaobserwować można egzaltację i fascynację możliwościami najnowszych technologii (np. ze strony transhumanizmu), z drugiej zaś silną krytykę technicznego postępu w tej dziedzinie.

³ Przekład na język polski – J. Dębowski i T. Walczyk. Sprawczość (*agency*) oznacza zdolność podmiotu to działania w danym środowisku.

Teleepistemologia, z racji swego przedmiotu, ma szansę stać się ważnym arbitrem w tym sporze. Z jednej strony może poddawać rzetelnej analizie możliwe rozszerzenia systemu poznawczego „człowiek-środowisko”, z drugiej zaś może wskazywać na ich aktualne i potencjalne możliwości oraz na zagrożenia wynikające z ich stosowania.

Dlatego już teraz należałoby wziąć sobie do serca słowa Eduardo Kaca, który – nawiązując do utraty znaczenia rzeczywistej przestrzeni i rzeczywistych odległości – pisze: „Uważam, że ta niekwestionowana zmiana nie może być badana albo wyłącznie z entuzjazmem, albo wyłącznie z niechęcią, ponieważ zarówno technofobia, jak i technoentuzjazm są dwiema stronami tej samej monety” (Kac 2012).

6. Niezależnie jednak od tego, czy jest się technoentuzjastą czy technofobem i sceptykiem, w pełni zasadne pozostaje pytanie o warunki prawdziwości naszych przekonań opartych na tego typu zapośredniczeniach. Wśród większości teoretyków, którzy wzięli udział w dyskusji na ten temat, przeważa sceptycyzm co do możliwości formułowania prawdziwych sądów na podstawie danych dostarczanych za pomocą technicznych mediatorów poznawczych.

„Internet zapewnia użytkownikom powszechny dostęp i choć rozszerza ludzkie zdolności do pozyskiwania informacji, prowadzi do kumulacji błędu, oszustwa i fałszu, brakuje bowiem odniesienia do zaufanego, zinstytucjonalizowanego autorytetu. Zgodnie z intuicją Marshalla McLuhana, jednocześnie rozszerza i odcina” (Walczyk 2016: 168).

Powszechny i wielostronnie zapośredniczony dostęp do informacji sprawia bowiem, że reprezentacje obiektów – zarówno realnych, jak i wirtualnych – są niezwykle podatne na manipulacje. W filozofii i dla filozofów znaczy to, że figura kartezyjańskiego złośliwego demona z dużą łatwością może się dziś przeobrazić w figurę złośliwego hakera, który w dowolny sposób, w dowolnej skali i bez kontroli jakiegokolwiek poważnej instytucji społecznej zwodzić będzie internautów produkcją fałszu – produkcją zarówno pospolitych *fake newsów*, jak i o wiele dziś groźniejszych *deep fake’ów*⁴.

⁴ Jak to ujął Maciej Gajek (dziennikarz z redakcji „Newsweeka”), „deep fejk” jest pięć (albo i więcej) poziomów wyżej niż klasyczny „fejk news”. Jedne i drugie umożliwia jednak najnowsza technologia. Bo nie byłoby inwazji „fejków” i „deep fejków”, gdyby nie technologia. Jednym z klasycznych dziś przykładów „deep fejka” jest rzekoma, choć przedstawiona na wizji (a więc w sposób oglądowy), wypowiedź Baraka Obamy,

II

1. Jednym z ważnych współautorów książki *Robot w ogrodzie...* był Hubert Lederer Dreyfus. Dreyfus urodził się 15 października 1929 r., natomiast zmarł zaledwie kilka lat temu, dokładnie: 22 kwietnia 2017 r. Jego intelektualna wrażliwość i filozoficzna predylekcja sprawiły, że zainteresował się zwłaszcza fenomenologią i egzystencjalizmem, ale w kręgu jego zainteresowań pozostawały również filozofia psychologii, filozofia literatury, a także filozoficzne i interdyscyplinarne podstawy sztucznej inteligencji (*Artificial Intelligence*; krótko AI). Dreyfus był wieloletnim pracownikiem Massachusetts Institute of Technology (MIT) oraz Uniwersytetu Berkeley w Kalifornii. W Stanach Zjednoczonych i zachodniej Europie zyskał rozgłos i uznanie głównie dzięki swym interpretacjom dzieł Edmunda Husserla, Maurice'a Merleau-Ponty'ego i (zwłaszcza) Martina Heideggera. Myśli tego ostatniego poświęcił zdecydowanie najwięcej uwagi. Od dziesięcioleci zasłużenie uchodzi za jednego z najwybitniejszych i najoryginalniejszych interpretatorów autora *Sein und Zeit*. Dlatego jego prace o Heideggerze są niekiedy określane żartobliwym mianem „Dreydegger”.

Wszelako aktywność filozoficzna Dreyfusa nie ograniczała się tylko do interpretacji dzieł wymienionych wyżej myślicieli. Chociaż w środowisku filozoficznym USA stał się jednym z najbardziej cenionych specjalistów w zakresie europejskiej tradycji filozoficznej, zwłaszcza dwudziestowiecznej, jego myśl wywarła znaczący wpływ m.in. na Richarda Rorty'ego, Charlesa Taylora czy Johna R. Searle'a. Bez wątpienia jednak największy rozgłos przyniosły Dreyfusowi krytyczne publikacje

w której swego bezpośredniego następcę na urzędzie prezydenta USA, Donalda Trumpa, nazywa dupkiem. Tymczasem w istocie obraz i głos wypowiadającego się Baraka Obamy (i to w konwencji „na żywo”) zostały w całości wygenerowane przez odpowiednio zaawansowany program komputerowy, a więc algorytm o odpowiedniej złożoności. Nie była to zatem tylko kwestia „sprytnego fotomontażu”. W podobny sposób, a więc dzięki odpowiednio spreparowanym programom komputerowym (algorytmom), można dzisiaj zainscenizować i wizualnie uwiarygodnić bodaj wszystko, a więc każde inne dowolne wydarzenie publiczne lub prywatne. I rzeczywiście tak się dzieje, a przykład *deep fake'a* z Barakiem Obamą w roli głównej wcale nie jest odosobniony. W ten sam sposób, a więc na równie głębokim poziomie (poziomie cyfrowym), zostały zmanipulowane wystąpienia także innych polityków, w tym m.in. dalekowschodnich. Zob. podcasty Nowej Europy Wschodniej, wypowiedź Macieja Gajka z 6 grudnia 2020 r., URL=https://nowa-europa-wschodnia.simplecast.com/episodes/inwazja-nieprawdy?fbclid=IwAR2mh_oVMvLJG5PjcBKS3ZZOq02FA9t8T4chacz3mr_D9wUGw1CXWhG9T6M.

na temat sztucznej inteligencji (AI). Początki jego zainteresowań AI zgrabnie ilustruje pewna anegdota. Gdy był wykładowcą MIT, kilku studentów uczęszczających na zajęcia o sztucznej inteligencji powiedziało mu, że filozofia nie potrafiła rozwikłać zagadki umysłu przez 2000 lat, a w laboratoriach AI zostanie to osiągnięte przed upływem dekady. Dreyfus miał odpowiedzieć, że chętnie zajrzy do nich w wolnej chwili i zapozna się z programem ich badań. Niedługo potem (a był to rok 1965), zaproszony do współpracy przez korporację Rand, napisał niezwykle krytyczny tekst pt. *Alchemy and AI*, godzący w ten nowy i wiele obiecujący wówczas program. Od tej chwili zapoczątkowane przez Dreyfusa kierunki krytyki AI weszły do kanonu krytycznego myślenia o sztucznej inteligencji (niezależnie od wariantu)⁵.

W pracy *Alchemy and AI* podawał w wątpliwość podstawowe założenia programu AI. Zapowiadał też, że w ówczesnym kształcie program ten szybko się zdegeneruje i zdezaktualizuje, gdyż jego zdaniem nie miał żadnych szans powodzenia. Przyrównanie AI do alchemii zostało odebrane z wielkim poruszeniem. W środowisku naukowców wspierających AI Dreyfus stał się osobą niepożądaną. Przez wiele lat jego uwagi były ignorowane, a jego argumentacja uznawana była za trywialną. Jednak, jak przekonuje m.in. Marcin Miłkowski, dziś spostrzeżenia Dreyfusa traktowane są niezwykle poważnie. Wydanie *Alchemy and AI* było dopiero początkiem w jego pracy nad krytyką założeń sztucznej inteligencji. Punktem kulminacyjnym zaś były dwie najważniejsze publikacje książkowe: *What computers can't do (Czego nie potrafią komputery?)* oraz *Mind over machine (Umysł w maszynie)*. W pracach tych Dreyfus nie poprzestaje jednak na wskazywaniu niedostatków programu AI, lecz podejmuje się próby wyjaśnienia poruszanych przez kognitywistów i pionierów sztucznej inteligencji fenomenów, czyniąc to w silnym nawiązaniu do dwudziestowiecznej filozofii europejskiej.

2. Z kolei w artykule zamieszczonym w monografii *Robot w ogrodzie...* – artykule pod wymownym tytułem: *Teleepistemologia: ostatni przyczółek Descartesa* – Dreyfus dokonuje krytyki zjawisk dotyczących

⁵ Krytyce AI przez Dreyfusa została w całości poświęcona rozprawa doktorska jednego z moich doktorantów, mianowicie dr. Szymona Dziczka, który w pracy pt. *Huberta Dreyfusa krytyka sztucznej inteligencji i jej filozoficzne korzenie* (obronionej w 2017 r. na Wydziale Humanistycznym UWM w Olsztynie) dokonał jej szczegółowej, wszechstronnej i krytycznej rekonstrukcji.

zapośredniczonego dostępu do świata zewnętrznego. Rozpoczyna od przywołania wizji Edwarda Morgana Forstera, przedstawionej w dystopii *The Machine Stops*. Dreyfus pisze:

Pisarz przewidywał przyszłość, w której ludzie na całym świecie dzięki elektronice będą w stanie pozostawać w kontakcie ze wszystkimi. Siedzieliby w swoich pokojach przez całe życie, mówili i widzieli innych, jak również otrzymywali opiekę medyczną, dzięki odległym robotom itd. Oczywiście, rozwijałoby blade, niezdarne ciała, których nienawidziliby, a przy tych rzadkich okazjach, kiedy spotykałoby się twarzą w twarz, uznawano by za wielkie *faux pas* dotknięcie lub bycie dotkniętym przez inną osobę (Dreyfus 2001: 49).

Zdaniem Dreyfusa ta posępna przepowiednia Forstera jest, niestety, bliska spełnienia. Już dzisiaj klawiatura i światło ekranu komputerowego zdają się stanowić przepustkę do wszechobecności, wszechstronności i wielozadaniowości. Dziś, nie wstając z fotela, możemy śledzić bieg bieżących wydarzeń, najnowsze odkrycia naukowe, zwiedzać najbardziej egzotyczne zakątki świata, robić zakupy, inicjować i podtrzymywać interpersonalne kontakty, zawierać nowe znajomości, rozgrywać pasjonujące mecze sportowe, wywoływać polityczne awantury, programować wirtualne światy, sterować zdalnymi robotami etc.

Kiedy jesteśmy zaangażowani we wszystkie te czynności, pisze Dreyfus, nasze ciała zdają się być nieistotne, a dzięki teleobecności nasze umysły zdają się rozszerzać do wszystkich zakątków wszechświata (Ibidem: 50).

Właśnie – „nasze ciała zdają się być nieistotne”, a „nasze umysły zdają się rozszerzać...”! Z mocnym akcentem na „zdają się”. W rzeczywistości i w konsekwencji dochodzi bowiem zdaniem Dreyfusa do oderwania od rzeczywistości i realiów życia. Najpierw, nad czym boleje już Forster, mamy zerwanie źródłowej solidarności z własnym ciałem (temat dla siebie), które zaczyna nam przeszkadzać i które zaczynamy nienawidzić. Jakby tego było mało, w konsekwencji dochodzi także do zerwania podstawowych i pierwotnych więzi (związków) z bezpośrednim środowiskiem bycia i życia. Ma się rozumieć, to tak zwane „oderwanie od rzeczywistości” czy „utrata poczucia kontaktu z rzeczywistością” nie są niczym nowym. Dobrze znamy te fenomeny np. z marzeń sennych, literackiej fikcji, fantastyki filmowo-literackiej czy, w formie może najbardziej drastycznej, z pewnych schorzeń psychicznych.

Od dobrych kilku stuleci, za sprawą Kartezjusza, rzecz jest silnie obecna również w filozofii, w szczególności w epistemologii.

Zdaniem Dreyfusa głównym winowajcą jest tutaj Kartezjusz – autor dualizmu psychofizycznego w wersji radykalnej. Oczywiście i przed Kartezjuszem byli sceptycy. Wprawdzie, jak stwierdza Dreyfus, kwestionowali oni podstawy uznawania czegokolwiek, ale nigdy nie problematyzowali samej percepcji. W związku z tym nie mieli też potrzeby odróżnienia „świata wewnętrznego doświadczenia” od „świata zewnętrznego”. W kartezjanizmie mamy do czynienia jeszcze z czymś więcej niż metafizyczna opozycja umysłu i ciała. Mamy tam ponadto do czynienia z wyraźną marginalizacją ciała (które w postkognitywistycznym paradygmacie poznania ucieleśnionego odgrywa rolę nadrzędną) oraz z nie mniej istotnym „problemem mostu”, czyli z problemem poznawczej dostępności do świata transcendentnego wobec umysłu.

Według Kartezjusza poznawczy dostęp do świata zewnętrznego zawsze był upośredniony (reprezentacjonizm). Dlatego jego istnienie i jego własności tak łatwo mogły być problematyzowane (zgoła inaczej niż istnienie naszych myśli). Zdaniem Dreyfusa zdecydowany odwrót od reprezentacjonizmu i kartezjańskiego sceptycyzmu dokonał się dopiero z początkiem drugiej połowy XX w. (Ibidem: 53)⁶. A stało się to za sprawą przejścia na pozycje prezentacjonizmu, a więc za sprawą przyjęcia tezy, że, jak pisze Dreyfus, „nasza podstawowa relacja ze światem ma charakter bezpośredni”.

Z tego powodu jakiegokolwiek „globalne wątpliwości sceptyczne” są, po pierwsze, „sprzeczne z naszym codziennym doświadczeniem”, a po

⁶ Dreyfus wymienia w tym kontekście: pragmatystów – Williama Jamesa i Johna Deweya, egzystencjalistów i fenomenologów – Martina Heideggera i Maurice’a Merleau-Ponty’ego oraz filozofów języka – Johna Austina i Ludwiga Wittgensteina. Jego zdaniem Heidegger zwrócił uwagę, iż Kartezjusz w swym słynnym dictum, kładąc silny nacisk na „myślę” (*cogito*), zaniedbał „jestem” (*sum*). Tymczasem, według Heideggera, ludzie, aby móc wyrazić, kim są, muszą sobie jakoś radzić z rzeczami oraz przyjmować pewne role społeczne. Główna jego myśl jest taka, że ludzie są – esencjalnie rzecz biorąc – bytem światowym, że są rzuceni w świat, a wobec tego sceptyczne pytania, czy zewnętrzny świat istnieje, w ogóle nie mają racji bytu. „Przyjmowanie twierdzeń sceptyka na poważnie – w tym próby udowodnienia, że jest zewnętrzny świat – zakłada z góry separację umysłu od innych ludzi, co zaprzecza fenomenologicznym opisom tego, jak istoty ludzkie rozumieją codzienne rzeczy i siebie samych”. Dreyfus odnosi się też do jeszcze innego stanowiska – do eksternalizmu w wydaniu Donalda Davidsona. Davidson uważa, że idea zamkniętego, kartezjańskiego podmiotu nie ma sensu, gdyż treść umysłowa może mieć znaczenie tylko o tyle, o ile pozostaje w przyczynowym związku z przedmiotami świata zewnętrznego (w tym z innymi ludźmi). Zob. ibidem.

drugie, „są nie tylko nieuzasadnione, ale nawet nie mogą być koherentnie sformułowane” (Ibidem: 53). Wszystko to stanie się jasne, jeśli uświadomimy sobie, kim na mocy swej istoty jest poznający podmiot: czy jest to oderwany od świata widz i obserwator, czy może raczej realnie działający w tym świecie (zaangażowany) aktor? Możliwość wywoływania zmian w świecie oraz nabywanie informacji o tych zmianach przesądza, iż normalny, zdrowy człowiek, inaczej niż w perspektywie kartezjańskiej, jest istotą mocno i nierozzerwalnie zintegrowaną ze światem – zintegrowaną egzystencjalnie i funkcjonalnie. Jest w tym świecie bezpośrednio zakorzeniony, a ponadto nieprzerwanie pozostaje z nim w sieci skomplikowanych interakcji.

Mimo to Dreyfus jest dość sceptyczny wobec poznawczych rozszerzeń, których dostarcza nam najnowsza technika. Jego zdaniem współczesne teletechnologie – m.in. takie jak telefonia komórkowa, telekonferencje, zakupy internetowe, kamery internetowe czy telerobotyka – reaktywują obawy i niepokoje, których źródłem jest kartezjanizm. Pisze m.in. tak: „Kiedy oglądam telewizję, mogę rozsądnie zastanawiać się, czy NASA fałszuje lądowanie na Marsie, którego wydaję się być świadkiem. Ale nie mogę w ten sam sposób rozsądnie wątpić w to, że siedzę na swojej kanapie otoczony przez rodzinę” (Ibidem: 56).

Dreyfus obawia się, w szczególności, (1) wszechobecności teleobecności oraz (2) praktycznego i poznawczego uzależnienia się od tego rodzaju elektronicznych protez, których dostarczają nam dzisiaj najrozmaitsze teletechnologie. Poza tym, jak uważa, ten zapośredniczony kontakt z rzeczywistością jest co najwyżej ubogą imitacją i nigdy nie jest w stanie zastąpić nam kontaktu bezpośredniego, czyli spotkania *face to face*. Słowem, według Dreyfusa wszechobecne techniczne zapośredniczenia naszych kontaktów z obiektywnie istniejącym światem niosą ze sobą zbyt poważne ryzyko manipulacji danymi, przy gwałtownej akumulacji sztucznych ogni systemu poznawczego, zaś ich pełna i skuteczna kontrola (weryfikacja) staje się zasadniczo niewykonalna. W zamian jednak, i jakby ku pocieszeniu filozofów, „[w] tak odcieleśnionym i pełnym podejrzeń świecie epistemologia może pojawić się na nowo jako teleepistemologia, dzięki czemu Kartezjusz może odnieść swój **ostatni sukces**” (Ibidem: 63).

III

1. Za konkretny przykład uprawiania teleepistemologicznej refleksji mogą posłużyć rozważania i postulaty Catherine Wilson. W książce zredagowanej przez Goldberga *The Robot in the Garden...* była autorką rozdziału pt. *Vicariousness and Authenticity* (Ibidem: 64–89). W rozdziale tym, po przeprowadzeniu wstępnych analiz i na ich podstawie, Wilson dokonuje istotnego w kontekście problematyki teleepistemologicznej rozgraniczenia na:

(1) bliskie doświadczenie/sprawczość (*proximal experience/agency*) – przedmiot lub zdarzenie jest doświadczane lub zachodzi z nim interakcja bezpośrednio, z pierwszej ręki, a nie poprzez wygenerowane obrazy i reprodukcje („Co liczy się jako »z pierwszej ręki« zależy od konkretnego przypadku” (Wilson 2001: 77), np. uścisk dłoni, oglądanie zachodu Słońca, kontemplacja obrazu w galerii sztuki itp.) oraz

(2) zapośredniczone doświadczenie/sprawczość (*mediated experience/agency*) – przedmioty lub zdarzenia są doświadczane lub zachodzi z nimi interakcja za pośrednictwem zestawu transmitowanych sygnałów innych niż naturalne zmysły, m.in. zestawu sygnałów generowanych przez komputer, np. spotkanie telekonferencyjne czy oglądanie dowolnych materiałów z kamer dostarczających obrazów na żywo, a więc filmujących jakies wydarzenia.

W obrębie bliskiego doświadczenia Wilson rozgranicza następnie:

- zwyczajną percepcję (*ordinary perception*) – bliskie doświadczenie realnego zdarzenia lub przedmiotu, które wpływa przyczynowo na doświadczającego, oraz zwyczajną sprawczość, która polega na bezpośredniej interakcji („z pierwszej ręki”) z realnymi obiektami, które są w odpowiedniej pozycji (np. nie są zbyt odległe),
- iluzję lub halucynację – bliskie doświadczenie czegoś, co nie istnieje, włączając w to doświadczenie własnej podmiotowości⁷.

⁷ Należy pamiętać o istotnych różnicach między iluzją a halucynacją. Halucynacja zachodzi wtedy, kiedy doświadczamy czegoś percepcyjnie, mimo że żaden z elementów świata zewnętrznego nie oddziałuje na nasze zmysły (np. spostrzeżenie lecącego na nieboskłonie pegaza). Iluzje natomiast są niejako połączeniem prawidłowo działającej percepcji i halucynacji, np. kij zanurzony w wodzie, który wydaje się złamany (choć nie jest) lub iluzja z odcinkami o różnych zakończeniach Müllera-Lyera. Zob. Schetz 2013: 273–275. Nieco inaczej: w wypadku halucynacji przedmioty naszej świadomości w ogóle nie istnieją, natomiast w wypadku iluzji przedmioty spostrzegane wprawdzie istnieją, ale wyglądają inaczej (mają inne własności), niż nam się ujawniają.

Z kolei w obrębie zapośredniczonego doświadczenia Wilson wyróżnia:

- telerobotyczną percepcję (*telerobotic perception*) – „doświadczenie realnego przedmiotu, który nie jest bliski; zapośredniczona sprawczość jest działaniem na realnych obiektach z dystansu” (Wilson 2001: 79),

- telefikcyjne doświadczenie (*telefictive experience*) – „zapośredniczone doświadczenie obiektów, które nie istnieją, zdarzeń, które nie nastąpiły i działanie na i pośród takich rzeczy” (Ibidem). Ze znaczeniem terminu „wirtualnej rzeczywistości”, co zauważa Wilson, wiążą się dwie cechy: (1) zapośredniczonej percepcji (co jest szczególnie wyraźne) oraz (2) fikcyjnego doświadczenia, które jest wysoce realistyczne. „Doświadczenie rzeczywistości wirtualnej, które nie kwalifikuje się jako werydyczna percepcja, nazywam doświadczeniem telefikcyjnym” (Ibidem).

Swoje główne ustalenia (i postulaty) Wilson krótko zestawia w postaci następującej tabeli.

Tabela 1. Odmiany doświadczenia wg Catherine Wilson

	veridical	nonveridical
proximal	ordinary perception	hallucination, illusion
mediated	telerobotic perception	telefictive experience

Źródło: Ibidem.

2. Następnie, aby wyjaśnić swoją klasyfikację, Wilson odwołuje się do następującego przykładu. Uczestnik gry wideo, w której zadaniem jest prowadzenie pojazdu przez tor przeszkód, ma jedynie doświadczenia telefikcyjne. Osoba ta nie prowadzi w rzeczywistości auta przez tor przeszkód, gdyż realnie nie istnieje zarówno pojazd, jak i tor przeszkód. Z tego powodu osoba ta nie jest realnym kierowcą. Obecnie jednak, korzystając z najnowszych narzędzi elektronicznych i najnowszych technologii teleinformatycznych, kierowca może połączyć się z realnym samochodem i prowadzić go po realnym torze przeszkód. Jego bliskie, proksymalne (*proximal*) doświadczenie będzie wówczas w zasadzie identyczne z doświadczeniem znanym z gry komputerowej, podobnie jak, zdaniem Wilson, halucynacja może być jakościowo nieodróżnialna od prawidłowej percepcji. Jak widać, przy pomocy tych samych urządzeń możemy w podobny sposób działać zarówno w realnym, jak

i w wirtualnym środowisku. W obu przypadkach doświadczamy rzeczywistości wirtualnej, jednakże tylko w jednym z nich (gra wideo) doświadczenie nasze może być nazwane doświadczeniem telefikcyjnym.

Jak się zdaje, koncepcja Wilson, choć niewątpliwie interesująca i pouczająca, może rodzić pewne wątpliwości.

Pierwsze takie wątpliwości pojawiają się np. w związku z zakwalifikowaniem doświadczeń telefikcyjnych do niewerydycznych. Jest to rozstrzygnięcie nie tylko arbitralne, ale i mocno upraszczające.

Kolejne wątpliwości dotyczą utożsamienia intersubiektywnie doświadczanego świata wirtualnego ze sferą doświadczeń typowo niewerydycznych (takich jak halucynacje). Trudno się z tym zgodzić nawet wtedy, gdy wirtualny sposób istnienia będziemy skłonni sprowadzić do czysto intencjonalnego. A przecież światy wirtualne, mimo wszelkich między nimi różnic, to światy, w których (1) obowiązują prawa logiki, a nadto odznaczają się one (2) intersubiektywną dostępnością oraz (3) zdolnością do wchodzenia w interakcje ze swymi użytkownikami, czyli interaktywnością.

Poza tym, jak zauważa jeden z moich doktorantów (Walczyk 2016: 172), włączenie w zakres telefikcyjnych doświadczeń tak różnorodnych czynności jak czytanie książki, oglądanie filmu, słuchanie opowieści i zmagania w grze komputerowej (nie mówiąc już o interakcji z wirtualnymi środowiskami przy pomocy takich systemów, jak np. *Head Mounted Display*), wydaje się dość pochapne.

Niewątpliwie jednak należy docenić dokonany przez Wilson podział doświadczeń bazujących na aktywności w środowiskach wirtualnych na:

- telerobotyczną interakcję z realnymi obiektami oraz
- interakcję z przedmiotami czysto wirtualnymi (zob. przywołany przez Wilson przykład).

Oczywiście, analizy, ustalenia i postulaty Catherine Wilson są też dobrym punktem wyjścia do podjęcia dalszych, bogatszych i być może bardziej pogłębionych analiz, ustaleń i (tele-)epistemologicznych rozstrzygnięć. By jednak nie ryzykować ich nadmiernej ogólnikowości czy arbitralności, ich podjęcie muszą odłożyć na inną okazję. Tym bardziej jest to uzasadnione, że przedsięwzięcie to wymagałoby zmierzenia się z coraz bardziej dziś zawikłaną problematyką światów wirtualnych, w tym m.in. z rozgraniczeniem różnych typów wirtualnych przedmiotów, wirtualnych środowisk i wirtualnych rzeczywistości.

Bibliografia

- Dębowski J. (2014), *O klasycznej koncepcji prawdy i jej filozoficznych podstawach. Czy w Matrixie możliwa jest prawda?*, [w:] *Oblicza prawdy w filozofii, kulturze, języku*, A. Kiklewicz, E. Starzyńska-Kościszko (red.), Instytut Filozofii Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn: 11–33.
- Dreyfus H.L. (2001), *Telepistemology: Descartes's Last Stand*, [in:] *The Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*, K. Goldberg (ed.), MIT Press, Cambridge, Massachusetts: 49.
- Dziczek S. (2017), *Huberta Dreyfusa krytyka sztucznej inteligencji i jej filozoficzne korzenie*; rozprawa doktorska obroniona, Wydział Humanistyczny Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn, promotor: J. Dębowski.
- Goldberg Ken (ed.) (2001a), *Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of Internet*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Goldberg K. (2001b), *Introduction: The Unique Phenomenon of a Distance*, [in:] *Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of Internet*, K. Goldberg (ed.), MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Gurczyński J. (2013), *Czym jest wirtualność. 'Matrix' jako model rzeczywistości wirtualnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Hetmański M. (2013), *Epistemologia informacji*, Copernicus Center Press, Kraków.
- Kac E. (2012), *Sztuka teleobecności*, „Sztuka i Filozofia” 41.
- Nowa Europa Wschodnia, *Technologie umożliwiają inwazję nieprawdy. Deep fake jest bronią nowej generacji*, URL=https://nowa-europa-wschodnia.simplecast.com/episodes/inwazja-nieprawdy?fbclid=IwAR2mh_oVMvLJG-5PjcBKS3ZZOq02FA9t8T4chacz3mr_D9wUGw1CXWhG9T6M.
- Putnam H. (1981), *Brains in a Vat*, [in:] H. Putnam, *Reason, Truth and History*, Cambridge University Press, New York: 1–21.
- Putnam H. (1998), *Mózgi w naczyniu*, [w:] H. Putnam, *Wiele twarzy realizmu i inne eseje*, tłum. A. Grobler, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa: 295–324.
- Schetz A. (2013), *Percepcja i pamięć*, [w:] *Przewodnik po epistemologii*, R. Ziemińska (red.), Wydawnictwo WAM, Kraków: 273–275.
- The Telegarden, URL=<http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/> [dostęp z dnia 06.08.2017].
- Walczyk T. (2016), *Telepistemologia – zarys problematyki*, „Humanistyka i Przyrodoznawstwo” 22: 163–179.
- Weltman K.H. (2006), *Understanding New Media. Augmented Knowledge and Culture*, University of Calgary Press, Calgary.
- Wilson C. (2001), *Vicariousness and Authenticity*, [in:] *The Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*, K. Goldberg (ed.), MIT Press, Cambridge, Massachusetts: 64–89.

Wilson S. (2002), *Information Arts. Intersections of Art., Science, and Technology*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Zawojski P. (2010), *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Poltext, Warszawa.