

KATARZYNA NOWACZYK-BASIŃSKA

## NIEŚMIERTELNOŚĆ – NOWY PERFORMANS KULTUROWY?

### Eterni.me

W styczniu 2014 roku w mediach pojawiła się informacja o nowej usłudze – „cyfrowej nieśmiertelności”. Amerykański projekt Eterni.me zakłada stworzenie wirtualnego awatara, który ma naśladować wygląd, zachowanie i osobowość potencjalnego klienta portalu po jego śmierci, a przez to pozorować technologicznie jego ciągłą obecność. „Jesteśmy zespołem utalentowanych inżynierów i designerów, którzy spotkali się w ramach Programu MIT<sup>1</sup>, by poszukać rozwiązania trudnego problemu ludzkości”<sup>2</sup> – tak o zespole pisze Marius Ursache<sup>3</sup> (CEO) – designer, z wykształcenia lekarz, a zarazem główny pomysłodawca przedsięwzięcia. Gromadzenie danych jest pierwszym zadaniem, jakie stoi przed twórcami portalu. Awatar ma bowiem powstać dzięki wcześniejszemu śledzeniu i przetwarzaniu informacji, jakie użytkownik pozostawił na portalach społecznościowych, forach internetowych, czatach itp.

Bardzo ważne jest dla nas podkreślenie, że nie chcemy zachowywać banałów z życia osoby zmarłej, ale dużo bardziej zależy nam na stworzeniu dziedzictwa, które pozwoli wnukom wejść w interakcję ze swoimi dziadkami. Jesteśmy bardzo świadomi tego, jak drażliwy emocjonalnie jest temat śmierci (Robarts, 2015).

Kolejne etapy procesu to „nadawanie sensu” zebranych informacjom (*making sense*) i używanie ich po to, by „naśladować” (*to emulate*) użytkownika. Serwis analizować będzie zarówno dane tekstowe, jak i wizualne, wybierając te najbardziej pomocne w stworzeniu wiarygodnego wirtualnego odpowiednika osoby zmarłej. Ursache przyznaje, że są to wciąż działania – z punktu widzenia technologii – na dość prymitywnym poziomie.

Jednak dzięki regularnemu wchodzeniu w interakcję z awatarem możliwe stanie się jego udoskonalanie w perspektywie kolejnych trzydziestu, czterdziestu lat, jeszcze za życia klienta portalu. Ursache zapewnia, że efekt końcowy Eterni.me ma sprowadzać się do tego, by ludzie mogli dowiedzieć się więcej o swoich przodkach, a działanie portalu porównuje do internetowych wyszukiwarek, „których funkcja jest oczywista – zostały stworzone po to, by pomagać ludziom” (za: Robarts, 2015). „Rola awatara została znacznie wyidealizowana” (za: Robarts, 2015) – wyjaśnia Ursache w odpowiedzi na liczne komentarze prasowe, piętnujące ideę wirtualizacji osoby zmarłej:

Eterni.me to tylko interfejs, biblioteka zbierająca rozmaite materiały. Awatar odgrywa tam rolę bibliotekarza, pomagając użytkownikowi skorzystać ze zgromadzonych informacji. Nie zamierzamy w żaden sposób zastępować poprzez Eterni.me osoby zmarłej (Parker, 2015).

Animowany awatar, co, być może, jest najbardziej kontrowersyjne, ma rozwijać się jako sztuczna inteligencja, a nie jedynie archiwum zbierające wspomnienia i wydarzenia z życia. Ma mieć także zdolność do wchodzenia w interakcje – może nawiązać rozmowę lub udzielić rady (sic!) rodzinie i przyjaciółom po „swojej” śmierci (Gayomali, 2014). Twórcy nazywają to rozmową przez Skype’a z przeszłością. Ursache zaznacza:

Naszym śmiałym celem jest stworzyć bibliotekę złożoną z pokoleń ludzi, żeby zachować wiedzę o ludzkości na wieki. To wielkie marzenie, ale myślę, że za pięćdziesiąt czy sto lat to stanie się czymś absolutnie normalnym (Chayka, 2014).

### Praktyczne teoretyzowanie

Eterni.me to niejeden taki projekt na rynku – usługą unieśmiertelniania zajmują się rozmaite firmy komercyjne i jednostki naukowo-badawcze<sup>4</sup>. Na Eterni.me spoglądam zatem jako na reprezentację pewnej nowo powstającej kultury, zwiastun trendów, które dopiero się kształtują, a nie *staus quo*, z którym trzeba wejść w ostry spór w obronie starych wartości. Portal to dla mnie soczewka, przez którą oglądam cały splot rozmaitych praktyk i działań w zakresie wirtualizowania się kolejnych aspektów życia człowieka. Moja propozycja badawcza wyrasta z gruntu performatywno-teatralnego i właśnie taki zestaw narzędzi chcę uruchomić, by możliwe stało się wywołanie pojęć pozornie zupełnie odległych, jak „skrypt” czy „sztuczna inteligencja”. Performans to dla mnie przede wszystkim kategoria, w obrębie której – jak podpowiada John McKenzie – kształtuje się władza i wiedza w określonym momencie historycznym. Istotne będzie także wykorzystanie metody „praktycznego teoretyzowania”, którą przedstawia w książce *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych* Mieke Bal, objaśniając kwestię pamięci za pomocą performansu i performatywności (Bal, 2012, s. 206).

### Performans nieśmiertelności

Eterni.me traktuję jako performans technologiczny, w którym technologia nie jest tematem, a stanowi narzędzie umożliwiające wymianę znaczeń w obrębie nowo zaprojektowanej sytuacji komunikacyjnej. W tym kontekście „formatywność” rozumiana jest jako sprawność. Uściślając za McKenziem:

Przez performans jakiejś technologii rozumie się sprawność techniczną, w konkretnym zastosowaniu albo zbiorze zastosowań, w poszczególnych kontekstach. W odniesieniu do polimerów rozpuszczalnych w wodzie i używanych w oczyszczalniach ścieków performans oznacza oczyszczenie, przy pojazdach elektrycznych oznacza liczbę przejechanych kilometrów na godzinę [...] (McKenzie, 2011, s. 124).

A zatem przez performans Eterni.me rozumieć możemy wytworzenie sytuacji komunikacyjnej, w której dochodzi do wymiany znaczeń między partnerami – wirtualnym awatarem i realnym rozmówcą – a jego sprawność określamy przez możliwość, a docelowo efektywność komunikacji. Istotą technokulturowego performansu Eterni.me jest zatem komunikacja, jej ciągłość i skuteczność. Jacek Wachowski w książce *Performans* stwierdza za McKenziem, że performans w stosunku do nowych technologii należy rozumieć głównie jako test jakości:

Wykonanie było bowiem naturalnym sprawdzianem niezawodności działania i wydajności nowych urządzeń. [...] Performans dawał szansę przełożenia wysiłku teoretycznego – utrwalonego w hermetycznym metajęzyku wynalazców – na efekty możliwe do zweryfikowania za pomocą poznania zmysłowego (Wachowski, 2011, s. 87).

Wachowski pisze dalej:

[...] tym, co najmocniej określiło pozycję performansów technologicznych, była potrzeba nieustannego przekraczania norm, wypracowywanych wcześniej standardów, przekonanie, że można je przekroczyć, zmienić, udoskonalić. Pragnienie osiągnięcia jak najwyższej jakości i wydajności prowadziło do systematycznego przesuwania granic ludzkich możliwości. [...] Kwestią czasu pozostaje realizacja projektów, o których z taką łatwością opowiadają filmy *science fiction*. Jesteśmy dzisiaj znacznie bliżej zaakceptowania myśli, że wszystko jest możliwe, niż byli nasi antenaci (s. 89).

Obcowanie z wirtualnie upostaciowanym, ineligentnym, interaktywnym materiałem archiwalnym po śmierci właściciela owego archiwum do tej pory nie było dostępne. Eterni.me jest zatem zupełnie nową propozycją zarówno rynkową, jak i kulturową. „Najbardziej pierwotną formą, w jakiej doświadczają się z e r w a n i a m i ę d z y d z i ą a w c z o r a j, swoistym pra-doświadczeniem, gdy wybieramy między utratą a przechowaniem, jest ś m i e r ć”

– pisze Harald Welzer, dyrektor Center for Interdisciplinary Memory Research w Essen, w tekście *Materiał, z którego zbudowane są biografie*:

Dopiero koniec jako radykalna n i e m o ż n o ść k o n t y n u a c j i nadaje życiu taką formę przeszłości, która może stać się fundamentem kultury pamięci. Można by tu nawet mówić o „pra-scenie” kultury pamięci. Odmienność naturalnej czy też wspomaganej technicznie lub implementowanej pamięci jednostki, która wspomina własne życie, od pamięci, jaka trwa po śmierci jednostki, podtrzymywana przez potomnych, wskazuje na specyficznie kulturowy element pamięci ziorowej. Mawiamy, że z m a r ł y „żyje” w pamięci potomnych, jakby egzystował naturalnie i o własnych siłach. Jednak w rzeczywistości chodzi o akt ożywienia; zmarły zawdzięcza swe życie zdecydowanej woli zbiorowości, która postanowiła nie wydawać go na pastwę zapomnienia, lecz przez pamięć zachować jako członka wspólnoty i włączyć do teraźniejszości (Welzer, 2009, s. 64).

Do wszystkich zaznaczonych przez mnie w cytowanym fragmencie stwierdzeń, pozornie oczywistych i niezmiennych, w kontekście Eterni.me trzeba dokonać znaczących przesunięć i przewartościowań. Eterni.me wyrasta bowiem z potrzeby „nieustannego przekraczania norm” oraz śmiałego przekonania, że „można je przekroczyć, zmienić, udoskonalić”. Projekt zakłada stworzenie jakby liminalnej przestrzeni, w której zaciera się granica pomiędzy „dziś” a „wczoraj”. Nieunikniony i niepodważalny biologicznie fakt śmierci nie miałby być równoznaczny z utratą kontaktu. Komunikacja jest tu rzeczą najbardziej podstawową i gwarantowaną, choć miejsce jedynego z interlokutorów zajmuje upostaciowana technologia. Nie ma dylematu pomiędzy „utratą” i „przechowaniem”, ponieważ w tej – nowo zaprojektowanej kulturowo i społecznie – sytuacji ich miejsce zastępuje „trwanie”. I tylko w niewielkim stopniu chodzi tu o „życie w pamięci potomnych”, które prawdopodobnie będzie się sprowadzać do gestu uruchomienia profilu na Eterni.me. Zmarły zawdzięczać ma pamięć o swoim życiu nie woli zbiorowości, ale swojej przedśmiertnej decyzji o podpisaniu umowy z firmą Eterni.me na wyprodukowanie swojego profilu.

### Budowanie roli

Performans Eterni.me dotyczy również „budowania roli” (przyjęcie na chwilę *stricte* teatralnej optyki pomoże wyłonić tu pewne znaczące podobieństwa i analogie). Aktor, który odgrywa fikcyjną postać zarysowaną w dramacie, wykorzystuje inne techniki pracy niż wtedy, gdy jego postać żyła naprawdę. W pierwszym przypadku powołuje mocą swojej wyobraźni do istnienia sytuację i okoliczności, które wyrastają z tekstu dramatu, ale także uzupełniają go i tworzą możliwe wyobrażeniowe konteksty. W drugim przypadku aktor pracuje na materiałach archiwalnych, upodabniając się do swojego pierwowzoru (lub dokonując świadomych przekształceń

i manipulacji). Pierwszy wariant to fikcja literacka, drugi – biografizm. Przelóżmy teraz tę sytuację na „budowanie roli” w środowisku technologicznym. Żeby lepiej to wyjaśnić, trzeba w tym miejscu uczynić nieco dłuższą dygresję, odwołując się do popularnego filmu *Her* w reżyserii Spike’a Jonze’a<sup>9</sup>.

Samanta (Scarlett Johansson) to system operacyjny, osobista wirtualna asystentka (VA – *virtual assistant*) działająca na zasadzie sztucznej, samorozwijającej się inteligencji. Z czasem nabiera nowych zdolności, potrafi reagować coraz bardziej adekwatnie (czyli po ludzku) do danej sytuacji, buduje też intymny związek z głównym bohaterem, wyrażając emocje i stany uczuciowe. Samanta nie jest sobowtorem żadnej konkretnej kobiety. Jest indywidualna, lecz w swej indywidualności stanowi zbiór cech, zachowań, emocji właściwych dla kobiety w ogóle. Jest systemem operacyjnym, który uczy się przez modelowanie w rozmaitych sytuacjach i kontekstach, kodując zestaw informacji, które posłużą jej do reakcji i „myśli” coraz bardziej adekwatnych w ludzkim sensie. Podobnie jak w Eterni.me – różnica jednak jest istotna – Samanta to anonimowy twór, który nabiera cech jednostkowych wraz z kolejnymi interakcjami, awatar Eterni.me ma być zbudowany od podstaw z konkretnego „materiału ludzkiego” – wspomnień, historii, wrażeń. Samanta to wirus, awatar Eterni.me – archiwum, w którym zamknięty jest człowiek gotowy do (re)produkcji. Wracając do metaforyki teatralnej – Samanta to „postać literacka”, awatar Eterni.me – „sceniczna biografia”. To rozróżnienie zmienia także sytuację odbiorczą. Inne kryteria oceny stosujemy wobec historii fikcyjnej – na przykład prawdopodobieństwa, spójności zachowań postaci, intrygującej historii życiowej, inne w stosunku do biografii – na przykład wiarygodności, zrozumienia rzeczywistego kontekstu zdarzeń, precyzji wykonawczej. Samanta ma spełniać funkcję człowieka, kobiety, która wchodzi w relację flirtu, taki bowiem schemat zachowania (skrypt) otrzymała od swoich twórców. Awatar Eterni.me musi odpowiadać swojemu pierwowzorowi w najdrobniejszym detalu, by ten eksperyment komunikacyjny mógł się powieść. „Publiczność” portalu Eterni.me nie oczekuje spektaklu, w którym będą występować fikcyjne postaci (co z punktu widzenia technologii jest o wiele łatwiejsze), ale wcielenia rzeczywistych osób zmarłych, o bardzo skomplikowanym rysunku charakterologicznym. Nie ma miejsca na akceptację sytuacji nieprawdziwych. Z jednej strony czai się zatem niebezpieczeństwo niewystarczającej sprawności technologicznej, z drugiej – nieuchwytność natury człowieka. Z punktu widzenia teatru – niezależnie od tego czy aktor gra postać fikcyjną, czy realnie żyjącą – nie zatracamy poczucia (zazwyczaj!), że jesteśmy w teatrze, a każda wykreowana na scenie sytuacja jest umowna. Na takim założeniu opiera się pomysł na awatara Eterni.me. Powtórzę słowa Mariusa Ursachego – „Nie chcemy zastępować nieżyjącej osoby”. Będzie to zatem „sytuacja sceniczna”, w której awatar odgrywa przypisaną sobie rolę. Tylko jednak do pewnego stopnia metafora teatralna jest tu użyteczna. Doświadczenie śmierci i przepracowywania żałoby sprawia,

że zatracą się poczucie rzeczywistości i racjonalnego osądu. Chęć zakwestionowania straty osoby bliskiej jest tak silna, że świadomość „teatralnego dystansu” może być wypierana. Sytuacje komplikują zatem dwie sprawy – silne emocje po stracie bliskiej osoby i pojawienie się nowego, nieoswojonego jeszcze medium, którego mechanizmy działania nie są do końca jasne.

### Reżyseria spektaklu Eterni.me

„Budowanie roli” to jednak nie tylko kwestia pracy na materiale rzeczywistym czy fikcyjnym, ale również sprawa reżyserii „spektaklu” Eterni.me. Kto bowiem odpowiadać będzie za ostateczny kształt awatara? Reżyserów, asystentów i inspirentów jest tu wielu. Skupię się jednak na dwóch głównych – kliencie portalu oraz zespole informatyków, których reprezentuje algorytm sztucznej inteligencji. A zatem potencjalny nabywca usługi dostarcza na swój temat informacji, bez wątpienia dokonując ich wstępnej selekcji. Te dane przekazywane są twórcom portalu i stanowią materiał wyjściowy, z którego powstaje roboczy projekt. Reżyser-nabywca usługi w kreowaniu swojej projekcji balansować będzie na granicy prawdziwego i wyobrażonego wizerunku samego siebie, dokładając starań, by stworzyć rodzaj przekonującego odpowiednika swojej osoby, pomniejszonego z pewnością o zestaw mniej chlubnych cech. To doświadczenie może przypominać konstruowanie postaci w *Second Life*. Aleksandra Przegalińska, filozofka zajmująca się problemami sztucznej inteligencji (AI) i sztucznego życia (AL), tak pisze o rozpoczęciu gry:

Największym wyzwaniem początkującego jest nadanie „sobie” kształtu, zdefiniowanie swojej postaci i narzucanie sobie jakiejś całościowej formy. Drugim – zdyscyplinowanie osobowej koherencji (np. poprzez nadanie rozpoznawalnej twarzy, praktyki w grymasach i odgłosach) i wyćwiczenie podstawowych zdolności motorycznych. Awatar, czyli nasza reprezentacja wirtualna, dzięki nam zyskuje osobowość i autentycznie wiąże się z zewnętrznym światem przeżywanym w pierwszej osobie [...]. Awatar jest bowiem bez wątpienia botem operującym w ograniczonych warunkach gry, ale jest także czymś więcej: zdolnym do komunikacji, niepowtarzalnym odzwierciedleniem indywidualnej osobowości (Przegalińska, 2015).

Użytkownik Eterni.me, nadając kształt swojej pośmiertnej postaci – awatarowi, będzie dbał o to, by wirtualna reprezentacja była w całości spójna i jak najbliższa ludzkiemu pierwowzorowi. Budowanie roli jest tutaj wyteżoną pracą (na) pamięci. Pamięć to „dyskursywny artefakt, a samo zaś opowiadanie zawsze jest pamiętaniem” (Welzer, 2009, s. 41) – pisze cytowany wcześniej Welzer, stwierdzając dalej, że „ramy kulturowe tworzą w indywidualnej świadomości matrycę, która nadaje strukturę pracowanymi informacjom” (s. 41). Zarówno więc selekcja informacji, jak i sposób ich ułożenia są efektem wpływu kulturowego wzorca autonarracji (zob.: Welzer, 2009). Każdy portret skrywa mniej lub bardziej widoczną intencję – utrwalenie tego,

co w modelu najznakomitsze, najbardziej doniosłe, co należy zachować dla wiedzy i wrażeń potomnych. To zupełnie zrozumiały mechanizm, działający przy tworzeniu różnych form autobiografii. Szczere wyznanie, przemilczenie czy zaprzeczenie zawsze równa się kreacji. To gesty, które nie są neutralne, zawsze coś komunikują. Autocenzura, w przypadku konstruowania awatara Eterni.me, działać będzie dużo wcześniej, bo już na etapie budowania historii na portalach społecznościowych. Ten wątek został ciekawie wyeksponowany w powieści *Na razie żegnaj* Laurie Frankel:

Nikt nie pisze o fatalnym poranku – dodał Dash. – Nikt nie zamieszcza zdjęć, na których zmienia pieluchę za pieluchą. Nikt nie zmienia swojego statusu na: „Totalnie wkurzona na swoje dziecko, które jest dupkiem”. [...] Ludzie narzekają na pogodę, publiczne seksskandale, kiepskie mecze i kolejki, w których przyszło im stać, ale nie mówią ani słowa na temat swoich dzieci, nawet jeśli na to zasługują (Frankel, 2013, s. 329).

*Na razie żegnaj* to jedna z inspiracji Mariusa Ursachego do stworzenia portalu Eterni.me. Powieść Frankel jest jakby szczegółowym opisem działania usługi Ursachego, która w wariacie literackim nazywana jest „re-animacją” – czyli przywracaniem zmarłych do życia dzięki animacji komputerowej. Jednym z problemów, z jakim mierzy się główny bohater – Sam, jest to, czy istnieją dane, których projekcja nie powinna zawierać. Czy zrozpaczona żona po śmierci swojego męża, żyjąca w przekonaniu o wspaniałym, udanym małżeństwie, może dowiedzieć się od projekcji, że ukochany miał romans, jeśli tak wynika z analizy poczty e-mail? Wątpliwości te usiłuje rozwiać ojciec Sama, przekonując syna: „Nie tworzysz nowego człowieka. Ty odtwarzasz istniejący związek” (s. 139).

Z podanych do systemu informacji, a także z gigantycznej bazy „braku informacji” kolejny reżyser – sztuczna inteligencja – będzie wykonywał pracę komponowania w istocie nowej osobowości. Termin „sztuczna inteligencja” został po raz pierwszy użyty prawdopodobnie w 1955 roku przez Johna McCarthy’ego, założyciela laboratorium AI w Massachusetts Institute of Technology, będącego obok University Carnegie Mellon największym ośrodkiem prac nad systemami sztucznej inteligencji na świecie. McCarthy zdefiniował wówczas AI jako: „konstruowanie maszyn, o których działaniu dałoby się powiedzieć, że są podobne do ludzkich przejawów inteligencji<sup>6</sup>. Badaniom naukowym prowadzonym w dziedzinie sztucznej inteligencji towarzyszą dwojakiego rodzaju motywacje: inżynierska i filozoficzno-psychologiczna (Wawrzyński, 2015). Pierwsza wywodzi się z koncepcji cybernetycznej lat czterdziestych, która wiązała się z postkartezjańskim przekonaniem o możliwości matematycznego opisu świata. Ojcami założycielami cyfrowego projektu, którego zamierzeniem było skonstruowanie uniwersalnej maszyny obliczeniowej, byli Alan Kay i Alan Turing. Maszyna miała być zdolna do przyjmowania (*input*), przetwarzania (*computing*) i ostatecznego

generowania informacji w postaci kodu (*output*). Prace był wówczas połączone z próbami modelowania ludzkiego mózgu. Celem inżynierskiego podejścia było zatem zaprogramowanie zbioru metod rozwiązujących problemy, które dla człowieka są intelektualnie wymagające (sztuczna inteligencja słaba). Sztuczna inteligencja rozwijała się przede wszystkim w warunkach militarnych w kontekście zimnowojennych zbrojeń i do takich celów pierwotnie była wykorzystywana. Oczekiwania związane z AI były wówczas bardzo wygórowane. Brak satysfakcjonujących efektów pod koniec lat siedemdziesiątych przyniósł wielkie rozczarowanie. Jak zauważa Agnieszka Jelewska:

W kulturze i nauce amerykańskiej już na początku lat 70. zaczęło dokonywać się istotne przejście od strategii myślenia opartej na mechanistycznych modelach sterowania zarządzanych odgórnie do modeli sieciowych, które nie zakładały ani prostych układów sprzężonych, ani zewnętrznych sił nadzorujących (Jelewska, 2013, s. 111).

Założenia klasycznej cybernetyki – liczbowe i maszynowe – zaczęły być zastępowane przez cybernetykę drugiego rzędu, która dostrzegała istotną relację: człowiek – środowisko.

Klasyczna cybernetyka uznawała, iż obserwujący jest na zewnątrz, steruje układem, dokonując pomiarów i wyliczeń tak, aby sprzężenia między jego elementami mogły zachodzić poprawnie. Cybernetycy drugiego rzędu [...] doszli do wniosku, że aby móc zrozumieć procesy epistemologiczne człowieka z tej perspektywy, trzeba uznać nie tylko to, że jest on istotnym elementem systemu, w którym w danym momencie się znajduje, ale też to, że to on, poznając, konstruuje świat własnych parametrów kognitywnych (s. 113).

W tym podejściu ujawnia się druga motywacja dla rozwoju sztucznej inteligencji – psychologiczno-filozoficzna – wynikająca z paradoksalnej chęci poznania człowieka, dzięki konstruowaniu maszyn, które będą tworzone na jego wzór. Prace nad AI miały doprowadzić do zrozumienia prawidłowości rządzących ludzką inteligencją, a maszyna miała mieć zdolność myślenia zbliżonego do ludzkiego lub nawet go przewyższającego (silna sztuczna inteligencja). Aleksandra Przegalińska w wykładzie performatywnym *User-friendly: bot i jego aktor* stwierdza:

[...] jeśli konstruujemy maszyny i wiemy, z czego są złożone, to dzięki temu możemy zbliżyć się do odpowiedzi na pytanie, jak sami jesteśmy zbudowani. Myślę, że w gruncie rzeczy człowieka interesuje przede wszystkim on sam<sup>7</sup>.

Jedną z prób przybliżających do odwzorowania ludzkiego sposobu myślenia i reagowania, stanowi liczna grupa projektów tak zwanych chatbotów – działających na zasadach sztucznej inteligencji programów komputerowych, zdolnych do dekodowania języka naturalnego. W 1966 roku powstał

pierwszy chatbot o nazwie Eliza, zaprojektowany przez Josepha Weizenbauma, wcielający się w rolę psychoterapeuty, zdolny do komunikacji z człowiekiem poprzez komunikator tekstowy. Jak działają boty z rodziny A.L.I.C.E (Artificial Linguistic Internet Computer Entity), do których należy Eliza, tłumaczy Andrzej Skierkowski, zajmujący się symulacjami komputerowymi i modelowaniem automatycznym. Poniższy tekst jest spisaniem fragmentem wykładu Skierkowskiego.

Żeby zrozumieć mechanizm działania bota, potrzebne jest wyodrębnienie trzech elementów – frazy, skryptu i osoby trzeciej. Bot opiera się na schemacie działania, który jest uruchamiany przez użytkownika poprzez wpisanie przez niego jakiejś frazy. Następnie program analizuje tę frazę w poszukiwaniu tzw. słowa-klucza. Słowo-klucz jest potrzebne po to, by w następnym kroku uruchomić pewną regułę przekształcenia wprowadzonego zdania w nowe zdanie, które może być rodzajem odpowiedzi. Drugi element to skrypt, czyli zestaw danych dla programu (w przypadku Elizy składa się on ze słów-kluczy i reguł przekształcenia). Trzecim elementem jest człowiek, który decyduje o tym, jakie w skrypcie będą zawarte słowa i w jaki sposób słowa te zostaną przekształcone w odpowiedź<sup>8</sup>.

Na tle dość skrótowo przedstawionych informacji na temat historii i kierunków rozwoju prac nad sztuczną inteligencją można domniemywać, że projekt Eterni.me wynika z motywacji psychologiczno-filozoficznych. Chodzi o wymyślenie takiego systemu, który miałby reagować i działać jak człowiek, a także w jak największym stopniu upodabniać się do niego. W swej konstrukcji ma przypominać dostępne chatboty, choć spersonalizowane, z którymi możliwe jest podjęcie konwersacji na każdy temat i w każdej chwili. Tym, co będzie odróżniać Eterni.me od chatbotów, jest kwestia „pamięci”. Personalizacja awatara wymaga przygotowania takiego rodzaju skryptu/algorytmu, który będzie składał się z indywidualnych historii, materiałów wizualnych i tekstowych oraz zapisanych jeszcze za życia użytkownika jego interakcji z awatarem. „Idea powstania chatbotów sięga znacznie głębiej niż to, że ludzie chcieli mieć idealnego pracownika działającego bez grymasów dwadzieścia cztery godziny na dobę. Ludzie zapragnęli sprawdzić, na ile mogą sami siebie oszukać<sup>9</sup> – stwierdza Przegalińska. Pomysł Eterni.me to jakby podwójna próba oszukania, na którą możemy zapisać się jako użytkownicy profilu i jego późniejsi interlokutorzy. Po pierwsze – oszustwo dotyczy, jak zauważa Przegalińska, rozmowy z maszyną, której przypisane są cechy humanoidalne. Po drugie – zgadzamy się na oszustwo w kwestii absolutnie fundamentalnej, bo związanej ze śmiercią. Program ten, choć Ursache otwarcie odżegnuje się od takich założeń, dekonstruuje znaczenie śmierci jako momentu granicznego, w którym kontakt z osobą zmarłą zostaje zerwany. Choć dochodzi do biologicznej śmierci, właściciele profili, a potem ich rozmówcy, podtrzymują fałszywe przekonanie, że śmierć nie musi oznaczać końca.

### Precedens kulturowo-technologiczny

Interesujące jest to, że Eterni.me balansuje na granicy dwóch rodzajów pamięci. Pamięci, którą dysponujemy jako ludzie, kształtującej się w wyniku artykułowania pewnych zjawisk w wymiarze indywidualnym i zbiorowym, oraz pamięci, która staje się domeną technologii. Pamięć/skrypt/algorytm są tu rodzajem przestrzeni, w której zbierają się rozmaite dane na temat użytkownika, by potem w określony sposób mogły zostać wyartykułowane/performowane. Projekt Eterni.me to zatem zupełnie nowy rodzaj performansu, który odbywa się na pograniczu pamięci człowieka i „pamięci technologicznej”, aktywności człowieka i aktywności maszyny, zderzenia elementów żywych (prawdziwych historii, rozmów, zdjęć) z przygotowanym schematem działań – skrypcem/algorytmem.

Performatywność stanowiłaby zatem niepowtarzalny, wyjątkowy akt sam w sobie, w którym realizuje się projekt nowej „osobowości” zmarłego użytkownika. Jedyny i niepowtarzalny, a zarazem, paradoksalnie, oparty na wspólnym schemacie działania, a przez to właśnie powtarzalny. Bal dopowiada:

Performatywność staje się jednym z przykładów nieskończonego procesu powtarzania – powtarzania, które zawiera w sobie podobieństwo i różnicę, stąd relatywizuje i umożliwia zmianę społeczną oraz wystąpienia podmiotów, czyli ich sprawstwo (Bal, 2012, s. 208).

Performans Eterni.me będzie się powtarzał (istnieć będzie wiele profili funkcjonujących dzięki schematom działań), ale w jednorazowym wykonaniu (pojedynczej emanacji profilu) objawiać ma się jego wyjątkowość, dzięki implementowanym do programu osobistym danym klienta. Warto przypomnieć tu koncepcję performansu jako „zachowanego zachowania” w ujęciu Richarda Schechnera, rozumianego jako:

Działanie fizyczne, słowne lub wirtualne, które odbywa się nie-po-raz-pierwszy; przygotowane i wypróbowane. Można nie mieć świadomości, że własne zachowanie w danej chwili jest odtworzeniem zachowanego zachowania (Schechner, 2006, s. 44).

„Zachowanymi zachowaniami” będą zatem wpisane do programu historie, wspomnienia, zdrzazenia, odgrywane dzięki skryptowi/algorytmowi. O jego wyjątkowości będzie świadczyć sposób odbioru, a więc rola interlokutora (Schechner podkreśla, że o niepowtarzalności wydarzenia nie decyduje tylko jego materialność, ale także interaktywność, która jest zawsze czymś płynnym – s. 45) oraz fakt, że „ustalone skrawki zachowania można zestawiać ze sobą w nieskończonej ilości kombinacji” (s. 45). Żadne zachowanie, nawet powtarzane, nie stanowi w związku z tym kopii innego. Eterni.me to projekt złożony z „zachowanych zachowań” za każdym razem jednak inny. Niemożliwe jest więc stworzenie projekcji idealnej

– sobowtóra osoby zmarłej. To jednak nie tylko kwestia technologii, ale przede wszystkim niemożliwość „uchwyce-  
nia” człowieka w całości, ze wszystkimi jego „zachowanymi  
zachowaniami”, myślami, emocjami oraz jego zdolnością do  
rozumienia skomplikowanych sytuacji i kontekstów. To wła-  
śnie performans XXI wieku, który charakteryzują, jak wska-  
zuje McKenzie:

Migrujące tożsamości, międzypłciowe ciała, cyfrowe wciele-  
nia, ludzki genom – wszystko to dowodzi, że performatywny  
podmiot jest konstruktem raczej fragmentarycznym niż  
jedolitym, raczej rozproszonym niż skupionym, raczej wirtu-  
alnym niż realnym (McKenzie, 2011, s. 23).

W obrębie Eterni.me nieustannie performują zatem rozma-  
ite elementy – żywe i nie-żywe, cielesne i pozbawione ciała,  
teraźniejsze i przeszłe, realne i wirtualne, tworząc nieznaną  
dotąd technologiczną, społeczno-kulturową i pamięciową  
precedens.

### Nie?śmiertelność

Eterni.me to tylko jedna z wielu propozycji rynkowych.  
W bliskim sąsiedztwie pojawiają się inicjatywy bardzo zbli-  
żone w zamyśle do projektu Ursachego. Jednym z nich jest  
przedsięwzięcie badawcze MyLifeBits<sup>10</sup> Gordona Bella<sup>11</sup>, któ-  
rego celem jest rozwijanie idei chatbota za pomocą oprogra-  
mowania IBM Cognea po to, by stworzyć cyfrową przestrzeń  
do kontaktu z człowiekiem na zasadzie skojarzeniowej. Inny  
projekt LifeNaut opiera się na pionierskiej technologii, zbiera-  
jącej zarówno biologiczne informacje o danej osobie (*Bio file*)  
jak i informacje kognitywne (*Mind file*)<sup>12</sup>. Wyrasta on z kon-  
trowersyjnego przekonania, że wypowiedzi umieszczane na  
forach, w mediach społecznościowych oraz inne informacje  
w sieci mogą być wystarczające, żeby wygenerować kopię  
danej osoby, która będzie zdolna podjąć satysfakcjonującą  
żywego interlokutora rozmowę. Konkurencyjne, choć inne  
w zamierzeniach, pozostają również Instytuty Krioniki, które  
schładzają ciało nieżyjącej osoby do temperatury ciekłego  
azotu (-196 °C), by zachować je do czasu, kiedy nauka rozwi-  
nie się do tego stopnia, iż możliwa będzie regeneracja bądź  
zastąpienie tkanek oraz przywrócenie im życia. Nietypowe  
są też propozycje firm, takich jak LifeGem, produkują-  
cej ze szczątków ludzkich tak zwane diamenty pamięci  
czy ElysiumSpace, która nieśmiertelność zapewnia dzięki  
„kosmicznemu lotowi pamięci”: symboliczna porcja prochów  
krąży w specjalnej kapsule po orbicie ziemskiej.

Koncepcja nieśmiertelności wyrasta z gruntu wiary  
i religii, lecz przechwycona zostaje przez kulturę masową,  
będąc jednocześnie silnie sprzężona z pracami badawczo-  
rozwojowymi. Balansowanie na granicy realnego i wirtu-  
alnego, a zarazem żywego i martwego, nie miało nigdy  
wcześniej podobnej formy. By wzbudzić zainteresowanie  
społeczno-medialne, podmioty, które oferują rynkowi usługę  
transcendencji, musiały wykorzystać narzędzia ekonomii  
doświadczenia. Nowe usługi zatem wyraziście, kulturowo

i technologicznie stematyzowano oraz zsynchronizowano  
z pozytywnymi sygnałami, jak chociażby możliwość nieprze-  
rwanego kontaktu z bliskimi. Zniknęły negatywne bodźce  
– śmierci, smutku, żalu, żaloby, a uaktywnianie wspomnień  
stało się tu podstawową siłą doświadczeniowcą.

Oferty zostały zaprezentowane, ale czy sprzedane? Czas  
pokaże, czy rynek je wchłonie. Będzie to z pewnością zależne  
od stanu świadomości technologicznej społeczeństwa oraz  
od jego zaplecza kulturowego. Idea nieśmiertelności jest  
uniwersalna, ale trafiając na odmienny kulturowo grunt –  
europejski i amerykański – kształtuje się w wyraźny różny  
sposób. Wszystkie projekty dotyczące technologicznego uobec-  
nienia po śmierci, z Eterni.me na czele, powstały w Stanach  
Zjednoczonych i są przede mną oglądane z perspektywy  
europejskiej, z całym przynależnym Europie kulturowym  
bagażem. Analityczne zgłębienie tych różnic stanowić może  
kolejny ciekawy kontekst badawczy, w tym miejscu możliwy  
jedynie do zasygnalizowania. Z perspektywy europejskiej sta-  
wiam zatem kolejne pytania, które, jak sądzę, mają uniwersal-  
ne znaczenie – ciągle inicjujące badania, a nie zmierzające do  
ostatecznych diagnoz. Co stanie się, gdy zgromadzimy gigan-  
tyczne bazy danych o nas samych, pozostawiając je dla przy-  
szłych pokoleń? Jaki to będzie komunikat w skali globalnej?  
Czy kształtujemy nowy „sposób umierania”? Jakim będziemy  
społeczeństwem? Czy projektujemy nową wirtualną pamięć?  
Czy stajemy u progu nowej archeologii mediów? ■

<sup>1</sup> Portal Eterni.me, działający jako *start-up*, został wyłoniony przez  
MIT (Massachusetts Institute of Technology) w ramach Programu  
Rozwoju Przedsiębiorczości.

<sup>2</sup> Archiwalna wypowiedź zamieszczona na stronie internetowej por-  
talu Eterni.me. <http://eterni.me/>, dostęp 12 XII 2014.

<sup>3</sup> Ursache uczestniczył też w Programie Rozwoju Przedsiębiorczości,  
a następnie jako nauczyciel prowadził zajęcia w kolejnym programie  
MIT *Global Entrepreneurship Bootcamp*. Wcześniej doświadczenie  
w branży zdobywał, kierując agencją rozwoju produktu cyfrowego  
Grapefruit (Romanian Digital Product Development Agency), która  
zajmuje się implementowaniem nowych technologii oraz „niewidzial-  
nego designu” do biznesu.

<sup>4</sup> Zob. LifeNaut (<https://www.lifenaut.com/>), LifeGem (<http://www.lifegem.com/>), MyLifeBits (<http://research.microsoft.com/en-us/projects/mylifebits/>), LiveOn (<https://www.liveon.com/>), a także: Elysium  
Space 9 <http://elysiumspace.com/>), Cryonics Institute (<http://www.cryonics.org/>).

<sup>5</sup> Spike Jonze, pracując nad *Her*, inspirował się książkami Raya  
Kurzweila (Zob. m.in. Kurzweil, 2013) oraz jego filmami *The  
Singularity is Near* (nawiązującej do książki) oraz *Transcendentman*.  
Ray Kurzweil to wizjoner, naukowiec, wynalazca, założyciel wraz  
z NASA i Google, Instytutu Singularitis, który rozwija powstałą  
w latach osiemdziesiątych XX wieku ideę „osobliwości technolo-  
gicznej”. Technologiczna osobliwość to hipotetyczna wizja rozwoju  
cywilizacji, w której postęp techniczny stanie się tak szybki, że  
jakikolwiek przewidywania ludzkie okażą się nieaktualne. Główną  
tego przyczyną miałyby być stworzenie sztucznej inteligencji,  
znacznie przewyższającej ludzkie zdolności, która będzie mogła się

reprodukować i tworzyć jeszcze wydajniejsze systemy. Będzie to, jak pisze w swojej książce, „okres w przyszłości, w którym tempo zmian technologicznych będzie tak szybkie, a jego wpływ tak głęboki, że życie ludzkie zmieni się w sposób nieodwracalny”. Spike Jonze w filmie *Her* eksploruje te obszary, w których relacja człowieka z maszyną – systemem operacyjnym podważa podział na „ludzkie” i „nie-ludzkie”, wskazując na zupełnie nowe miejsce i znaczeń technologii w świecie .

<sup>6</sup> [http://pl.wikipedia.org/wiki/Sztuczna\\_inteligencja](http://pl.wikipedia.org/wiki/Sztuczna_inteligencja), dostęp 12 V 2015.

<sup>7</sup> Fundacja Bęc Zmiana, *User-friendly: bot i jego aktor / wykłady performatywne część pierwsza*. <https://vimeo.com/56044390>, dostęp 07 VI 2015.

<sup>8</sup> Rozwinięcie wątku dotyczącego działania botów z rodziny A.L.I.C.E. można znaleźć m.in. na stronie internetowej *Artificial Intelligence Foundation* pod linkami: <http://www.alicebot.org/articles/> i <http://www.alicebot.org/Books.html>, dostęp 12 III 2015.

<sup>9</sup> Fundacja Bęc Zmiana, *User-friendly: bot i jego aktor / wykłady performatywne część pierwsza*, ostatnia aktualizacja: 20 XII 2012, <https://vimeo.com/56044390>, dostęp 7 VI 2015.

<sup>10</sup> Informacje czerpię ze strony internetowej projektu. <http://research.microsoft.com/en-us/projects/mylifebits/default.aspx>, dostęp: 12 V 2015. MyLifeBits to eksperyment w dziedzinie life-logging i próba realizacji koncepcji Vannevara Busha – amerykańskiego inżyniera żyjącego na przełomie XIX i XX wieku, który w 1930 roku stworzył projekt o nazwie Memex. Miała to być nowa forma elektronicznej pamięci, która gromadzi informacje takie jak – książki, nagrania, konwersacje – a następnie w sposób automatyczny je wykorzystuje. Bush chciał, by Memex naśladował działanie ludzkiego mózgu na zasadzie skojarzeniowej, a nie indeksów i tradycyjnych, hierarchicznych zbiorów danych, a samo urządzenie traktował jako poszerzenie ludzkiej pamięci.

<sup>11</sup> Bell, informatyk, wraz z Jimem Gemmellem Rogerem Luederem stworzyli w ramach projektu MyLifeBits *software* odpowiedzialny za zbieranie informacji tekstowych, wizualnych oraz audio.

<sup>12</sup> Szczegółowy opis znajduje się na stronie internetowej projektu: <https://www.lifenaut.com/learn-more/>, dostęp 12 V 2015.

#### Bibliografia:

*Artificial Intelligence Foundation* pod linkami: <http://www.alicebot.org/articles/> i <http://www.alicebot.org/Books.html>, dostęp 12 III 2015.  
 Bał, Mieke, *Wędrujące pojęcia w naukach humanistycznych*, tłum. M. Bucholc, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2012.  
 Chayka, Kyle, *After Death, Don't Mourn, Digitize With Sites Like Eterni.me*, „Newsweek”, ostatnia aktualizacja 17 IX 201, <http://www.newsweek.com/2014/08/29/after-death-dont-mourn-digitize-sites-eterni-me-264892.html>, dostęp 3 I 2015.  
 Cryonics Institute, <http://www.cryonics.org/>, dostęp 3 I 2015.  
 Elysium Space 9, <http://elysiumspace.com/>, dostęp 3 I 2015.  
 Eterni.me, <http://eterni.me/>, dostęp 12 XII 2014.  
 Frankel, Laurie, *Na razie żegnaj*, tłum. A. Dobrzańska, Wydawnictwo Albatros, Warszawa 2014.  
 Fundacja Bęc Zmiana, *User-friendly: bot i jego aktor / wykłady performatywne część pierwsza*. <https://vimeo.com/56044390>, dostęp 7 VI 2015.

Gayomali, Chris, *Eterni.me Wants to Let You Skype Your Family after You're Dead*, ostatnia aktualizacja, 30 X 2014 <http://www.fastcompany.com/3025797/tech-forecast/eternime-wants-to-let-you-skype-your-family-from-the-grave>, dostęp 5 I 2015.

[http://pl.wikipedia.org/wiki/Sztuczna\\_inteligencja](http://pl.wikipedia.org/wiki/Sztuczna_inteligencja), dostęp 12 V 2015.

<http://research.microsoft.com/en-us/projects/mylifebits/default.aspx>, dostęp 12 V 2015.

<https://www.lifenaut.com/learn-more/>, dostęp 12 V 2015.

Jełewska, Agnieszka, *Ekotopie. Ekspansja technokultury*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2013.

Kurzweil, Ray, *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, Kurhaus Publishing, 2013. Przegalińska, Aleksandra, *Second Life czyli życie po życiu*, „Dwutygodnik”, wydanie 22, 2019 nr 1. <http://www.dwutygodnik.com/artukul/810-second-life-czyli-zycie-po-zyciu.html>, dostęp 16 IV 2015.

LifeGem, <http://www.lifegem.com/>, dostęp 23 XI 2015.

LifeNaut, <https://www.lifenaut.com/>, dostęp 23 XI 2015.

LiveOn, <https://www.liveon.com/>, dostęp 23 XI 2015.

McKenzie, John, *Performuj albo...Od dyscypliny do performansu*, tłum. T. Kubikowski, TAIWPNU Universitas, Kraków 2011.

MyLifeBits, <http://research.microsoft.com/en-us/projects/mylifebits/>  
 Parker, Laura, *How to Become Virtually Immortal*, „The New Yorker”, <http://www.newyorker.com/tech/elements/how-to-become-virtually-immortal>, dostęp 05 I 2015.

Robarts, Stu, *Eterni.me will create a computer version of you for when you die*, „Gizmag”, <http://www.gizmag.com/eterni-me-death-avataar/31053/>, dostęp 3 I 2015.

Schechner, Richard, *Performatyka. Wstęp*, tłum. T. Kubikowski, Ośrodek Badań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych, Wrocław 2006.

Wachowski, Jacek, *Performans*, Wydawnictwo słowo/ obraz terytoria, Gdańsk 2011.

Wawrzyński, Paweł, *Podstawy Sztucznej Inteligencji. Preskrypt wykładu dla studentów technik informacyjnych*, <http://beamer.kun.wu-be.de/kolosy/PSZT/skrypt-PSZT.pdf>, dostęp 15 V 2015.

Welzer, Harald, *Materiał, z którego zbudowane są biografie [w:] Pamięć zbiorowa i kulturowa. Współczesna perspektywa niemiecka*, red. M. Saryusz-Wolska, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2009.