TOŻSAMOŚĆ · ANALIZA

ZMATRIXOWANIE ŚWIATA – ODPOWIEDŹ TEKSTÓW KULTURY NA EKSPANSJĘ SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

Martyna Ziewiec · 19 maja 2023



Wzrost zaangażowania i liczby osób zainteresowanych rozwojem technologicznym skłania do pogłębienia refleksji nad niedaleką przyszłością. Ostatnio popularne generatory tekstu czy grafik komputerowych (ChatGPT i Midjourney) są jedynie rozwinięciem tego, co w przeszłości prezentowały filmy animowane, takie jak *Akira* i *Ghost in the Shell*, czy znany wszystkim *Matrix*, ucieleśniając obawy związane z postępem. Gdzie nas i nasze człowieczeństwo zaprowadzi rozwój sztucznej inteligencji?

Coraz doskonalsze maszyny budowlane, protezy kończyn czy sprzęt medyczny zdają się w pewnych aspektach zastępować ludzi i ich ciało, stwarzając nowe zagrożenia związane z ingerencją w sferę *stricte* związaną z człowieczeństwem. Ostatnio popularnym akceleratorem tych przemian stała się sztuczna inteligencja, która posiada coraz szersze możliwości zastępowania naszego mózgu poprzez realizację złożonych zadań umysłowych, dotychczas zmonopolizowanych przez ludzi. Rozwijająca się technika zaczyna ingerować w każdą dziedzinę naszego życia, dając wiele szans, ale jednocześnie niosąc za sobą liczne zagrożenia. Jednym z powszechnych jej skutków jest wzrost zapotrzebowania na profesjonalistów w sektorze cyberbezpieczeństwa, dbających o bezpieczeństwo sieci komputerowych i ich użytkowników. Liczne korporacje wykorzystują możliwość zatrudnienia osób doskonale zaznajomionych w tema-

cie, żeby uchronić się przed coraz bardziej znaczącymi cyfrowymi zagrożeniami. Obawy o wielowymiarowe bezpieczeństwo związane z rozwojem technologicznym nie są wymysłem XXI w., wcześniej także patrzono na to zagadnienie z niepokojem.

> Już przed erą cyfrową ludzie obawiali się zagrożeń wynikających z rozwoju technologicznego. Dla przykładu warto przytoczyć okres rewolucji przemysłowej, podczas której rzemieślnicy, bojąc się utraty pracy w wyniku zastąpienia ich nowymi maszynami, wszczynali głośne protesty. Wraz z upływem czasu i dalszą technicyzacją zagrożenia te ewoluowały. Era cyfrowa i wszechobecność nowych technologii zwiększają skokowo ich wagę.

Kilka lat temu ujawniono informacje o sprzedaży danych osobowych przez Facebooka, które w 2016 r. posłużyły profilowaniu wyborców w Stanach Zjednoczonych. Osoby zajmujące się kampanią wyborczą Donalda Trumpa za pomocą usług prywatnej firmy Cambridge Analytica uzyskały szczegółową wiedzę o ponad 50 milionach obywateli w celu sprofilowania przekazu podczas kampanii prezydenckiej, wpływając na preferencje wyborcze poszczególnych osób. Wspomniana firma specjalizuje się w profilowaniu internautów pod względem zainteresowań i poglądów politycznych na podstawie ich lokalizacji, polubionych stron czy aktywności na innych serwisach. Cambridge Analytica była w stanie stworzyć profile psychologiczne amerykańskich wyborców dzięki uwzględnieniu treści dostępnych na ich Facebooku. Wspomniana sytuacja pokazała, z jaką łatwością można wykorzystać dane osobowe na masową skalę, co niewątpliwie wzbudziło spore wątpliwości związane z naszym bezpieczeństwem czy sprawczością.

Inny rodzaj obawy dotyka pracowników medialnych, niektórzy z nich mogliby bowiem zostać zastąpieni sztuczną inteligencją, która w przeciągu kilku sekund byłaby w stanie wygenerować tekst wymagający wyłącznie przeredagowania. Stawia to zasadność zatrudnienia takich osób pod znakiem zapytania. Inaczej nie jest z twórcami obrazów graficznych – po wpisaniu kilku głównych haseł związanych z oczekiwaną tematyką sztuczna inteligencja jest w stanie sporządzić liczne wariacje jednego obrazu będące spoiwem różnych algorytmów czy powstałych wcześniej dzieł. To między innymi proponuje Midjourney, w którego przypadku sieci neuronów wcielają się w artystę tworzącego nowe wariacje obrazowe, co powoli rozgrzewa do czerwoności dyskusję o jakości produktów wykonywanych przez AI. Zmiany mogą wyglądać na pierwszy rzut oka dosyć błaho, a nawet niepoważnie, ale coraz szybciej wkraczają we wszystkie dziedziny życia – przenikają do ekonomii, sprzedaży, zarządzania. AI staje się konkurentem równym (coraz częściej przewyższającym) człowiekowi. Urzeczywistnienie pewnych wizji wynikających z rozwoju poszczególnych technologii przedstawiają obrazy obecne w niektórych tekstach kultury, dlatego warto się nad nimi pochylić w celu poszerzenia własnej percepcji.

CZYTAJ TAKŻE: Europa – technologiczny skansen

Przekraczając granice ludzkiej świadomości

Korzeni niepewności wynikającej ze wzmożonego rozwoju technologii można szukać w podgatunku science fiction stworzonym w latach 70. i 80. XX w. – cyberpunku. Jak żadne inne zjawisko kulturowe przenosi on problem pierwotnych lęków w wizjonerski wymiar przyszłości, ucieleśniając niepokoje związane ze wszelkimi transformacjami. Większość akcji w tego rodzaju dziełach rozgrywa się w odczłowieczonym

świecie, gdzie proces technologiczny przesunął swoje granice, tworząc wysoko rozwiniętą sztuczną inteligencję czy wykorzystując eugenikę poprzez klonowanie. Futurystyczne historie opowiadają o maszynach i masach – ofiarach tego postępu. Cyberpunk przeniknął z literatury do innych dziedzin sztuki, takich jak film i muzyka (techno, rave, industrial), oraz do gier komputerowych, o czym świadczy bardzo popularna gra z 2020 r. – *Cyberpunk 2077*.

Jak można zauważyć, przedstawiona wizja powstała, zanim pojawiły się generatory tekstu, takie jak ChatGPT z inicjatywy OpenAI, AI Dungeon czy Dreamily. Stanowią one teraz źródło dobrej zabawy i zachwytów, tekst jest w nich bowiem tworzony przez sztuczną inteligencję zgodnie ze wskazaniami „klienta" . Natomiast najbardziej zauważalnym aspektem jest problem czasu, ponieważ generowanie tekstu przez sieć neuronową trwa kilka sekund, natomiast człowiek musiałby włożyć więcej wysiłku w stworzenie czegoś podobnego. Mógłby ktoś pomyśleć, że w niedalekiej przyszłości ChatGPT będzie żądną krwi innowacją mającą zawładnąć światem, ale warto dodać, że mówimy tu wyłącznie o sieci neuronowej nakarmionej milionami, a może już miliardami informacji. Co prawda nie osiągnął on całej swojej mocy, ale warto pochylić się nad powstającym problemem związanym z tym, co ludzkie, a co nie – na temat szukania granic między człowiekiem a AI wypowiadał się Jordan Peterson w rozmowie z Conradem Blackiem o zagrożeniach wynikających z wykorzystania potencjału sztucznej inteligencji.

Progres technologiczny a regres duchowy

Po tym, jak ChatGPT na prośbę Jordana Petersona stworzył tekst z wątkami biblijnymi na podstawie dwóch książek napisanych przez psychologa, uświadomił on sobie, że zaciera się granica autentyczności, sam nie byłby bowiem w stanie stwierdzić, który z tekstów został napisany przez człowieka, a który przez sztuczną inteligencję. Przypomina mi ta sytuacja film z 2013 r. *Ona* (reż. Spike Jonze), w którym Joaquin Phoenix wciela się w rolę samotnego mężczyzny nawiązującego relację z nowo zakupionym systemem operacyjnym. W sprzęcie przypominającym stare MP4 mieści się „kobieta" w pełni dostosowana do predyspozycji bohatera. Choć jest pozbawiona fizycznego ciała, to swoim kojącym głosem rozmawia, dyskutuje i romansuje z mężczyzną, włączając w ich „relację" emocje, które są kodem zachowań wpojonych przez normy społeczne.

W pewnym momencie ludzka świadomość miesza się po długotrwałym kontakcie ze sztuczną kochanką, a bohater zatraca logiczne podejście do świata wskutek przeświadczenia o realności romansu nawiązanego z systemem operacyjnym. Zaprzestaje szukać nowych znajomości, doświadczeń czy przyswajać wiedzę, całkowicie bowiem zawierza wszechobecnej technologii. Takie odcięcie się od świata wcale nie jest w pełni abstrakcyjnym obrazem, ponieważ problem samotności i duchowej pustki pogłębia się, a ludzie poszukują różnych sposobów, aby zaspokoić swoje braki.

CZYTAJ TAKŻE: Innowacyjna przyszłość NATO

Człowiek kontra maszyna

Z zaspokojeniem braków walczy koreańska firma DeepBrain AI, która zaprezentowała podczas tegorocznych targów elektronicznych CES wynalazek pod tytułem *Re;memory*. Jest to jedna z bardziej zastanawiających usług, bo wykorzystuje sztuczną inteligencję, żeby za pomocą zdjęć oraz nagrań z głosem zmarłej osoby powołać ją (wygenerować) ponownie do życia – ma to pozwolić na ponowne spotkanie czy odbycie rozmowy z bliskimi, którzy odeszli. Dzięki wynalazkowi południowokoreańskiej firmy wszelkie

etyczne i fizyczne granice zostają zniesione po uiszczeniu należytej opłaty. Na podstawie obecnego stopnia rozwoju materialnego można zatem przyznać, że żyjemy w kulturze opartej na wizualiach, które intensywnie na nas oddziałują. To zjawisko przywołuje na myśl istnienie pewnej współzależności techniki i filmu, w którym główną rolę odgrywają walory estetyczne, co widać na przykładzie produktu firmy DeepBrain AI. Natomiast nie jest on pierwszą innowacją wynikającą z totalności technologii, o czym świadczy jedna z głośniejszych reakcji na dramat cywilizacji, powstała w ramach rozwiniętego, stechnicyzowanego, japońskiego społeczeństwa, mianowicie film animowany z 1995 r. pt. *Ghost in The Shell*, wyreżyserowany przez Mamoru Oshiiego.

Akcja filmu nie odbiega za daleko od obecnych czasów, dzieje się bowiem w roku 2029, w świecie całkowicie skomputeryzowanym. W przedstawionej rzeczywistości funkcjonują molochy technologiczne produkujące ciała dla cyborgów, których świadomość jest postrzegana jako wyraz posiadania „duszy", chociaż trudno spotkać na ulicy miasta coś, co miałoby związek z człowiekiem. Główny wątek koncentruje się na poszukiwaniach cyberprzestępcy, w które uwikłana jest agentka państwowej sekcji zwalczającej przestępstwa cybernetyczne – Motoko Kusanagi. „Kobieta" dokonała wymiany organów biologicznych na mechaniczne, a jedynym prawdziwym narządem jest jej mózg. Przeżywa rozterki natury egzystencjalnej, będąc maszyną wojenną poddaną licznym transformacjom przekraczającym ludzką kruchość. Nie zna swojej tożsamości, ale intensywnie zastanawia się nad istotą człowieczeństwa. Słynny cytat z Kartezjusza: „myślę, więc jestem", budzi wątpliwości, kto tak naprawdę odpowiada za „ducha" w świecie *Ghost in The Shell*, ponieważ rozróżnienie między człowiekiem a maszyną uległo zatarciu.

> Interesujący jest fakt, że rozwój technologii rozpoczął niezwykły kulturowy fenomen urzeczywistnienia snu o długowieczności i niezniszczalności człowieka, przekładający się na powstanie innych popularnych tytułów w japońskiej animacji, takich jak *Akira* (reż. Katsuhiro Ōtomo, 1988), *Neon Genesis Evangelion* (reż. Hideaki Anno, 1997)czy *Blame!* (reż. Hiroyuki Seshita, 2017). Filmy te udowadniają, że jeśli jest coś technologicznie możliwe, człowiek dokona tego, w pewien sposób przyczyniając się do autodehumanizacji.

CZYTAJ TAKŻE: Big Tech silniejszy niż atomowy przycisk

Zagrożenie, ryzyko albo bunt?

Realny problem związany z totalnością technologii nie tkwi obecnie w buncie maszyn, czego wizję znajdziemy w pewnych dziełach kultury. Nie są to skrajnie pesymistyczne wyobrażenia o przyszłości, tak jak chociażby w *Odysei kosmicznej: 2001* Kubricka, gdzie komputer HAL 9000, kontroler statku kosmicznego, jako jedyny znający prawdziwy cel misji, w wyniku konfliktu interesów doprowadza kilku członków załogi do śmierci. Również w *Matrixie* (reż. Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999) mamy do czynienia ze świetnie rozwiniętą sztuczną inteligencją, stworzoną przez maszyny, które wykorzystują ludzi do zaspokojenia swoich potrzeb energetycznych, kontrolując ich jednocześnie za pomocą przekazywanej do mózgów stymulacji rzeczywistości. Gorąco dyskutowane jest ryzyko nadużycia potencjału AI w zadaniach, do których się nie nadaje. Rodzi to pytania etyczne związane z przyjęciem odpowiedzialności za szkody spowodowane przez błędnie wysnuty algorytm oraz potencjalne wprowadzenie innych w błąd. Niewłaściwe zaprogramowanie czy zaprojektowanie danej usługi powiązanej ze sztuczną inteligencją

może doprowadzić do utraty kontroli człowieka nad nią, dlatego powinno się podchodzić do takiej relacji z dużą dozą ostrożności.

Kultura intensywnie zastanawia się nad konsekwencjami stworzenia sztucznego życia, zadaje pytanie, czy warto w pełni zaufać czemuś, co nie ma w sobie nic z człowieka. Inne filmy, takie jak *Yang* (reż. Kogonada, 2021), *Blade Runner 2049* (reż. Denis Villeneuve, 2017), *Ex Machina* (reż. Alex Garland, 2015) czy *Ja, robot* (reż. Alex Proyas, 2014), również przedstawiają potencjalne skutki ingerencji AI w życie oraz unaoczniają rozmiary tej ewolucji. Na pytanie, czy doprowadzi to do przedefiniowania pojęcia człowieczeństwa lub potencjalnej dehumanizacji, powinien odpowiedzieć sobie każdy, kto posiada duszę.

fot: pixabay

Oryginał:
https://nlad-kopia1113.instawp.site/zmatrixowanie-swiata-odpowiedz-tekstow-kultury-na-ekspansje-sztucznej-inteligencji/

WSPÓŁTWÓRZ NOWY ŁAD

Za Nowym Ładem stoją czytelnicy, którzy dorzucają się do jego istnienia. Dołącz do nich — jednorazowo, w kwocie, która Ci odpowiada.

DOŁĄCZAM

wspieram.nlad.pl

Zeskanuj, aby wesprzeć