



Bartosz Kuczyński
Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie
ORCID: 0000-0003-3599-751X
E-mail: bartosz.kuczynski@uwm.edu.pl

Awatar totalny. Wokół koncepcji cyberimmortalizmu

DOI: <http://dx.doi.org/10.12775/RF.2023.027>

Wprowadzenie

Termin „awatar” ma swoje etymologiczne źródło w sanskryckim pojęciu *avatāra*, odnoszącym się do doktryny zstępowania boskości do świata ziemskiego. Koncepcja ta występuje w wielu gałęziach *Sanātana Dharmy* (hinduizmu), ma jednak szczególnie znaczenie dla nurtów wisznuickich (czczących boga Wisznu jako Brahmana – boskie pryncypium, absolut, przede wszystkim pod postacią Kryszny i Ramy). Z czasem termin „awatar” został zaadaptowany (głównie za sprawą twórców gier i pisarzy z gatunku *science-fiction*¹) do opisu zjawisk związanych z różnymi formami uobecniania się człowieka w przestrzeniach generowanych komputerowo. Pierwotny sens „awatara” zostaje w pewnym stopniu zachowany – już nie absolut, lecz człowiek-użytkownik zmienia swoją formę, by „zstąpić do innego świata” tj. cyfrowego². Ewolucję kategorii „awatara” można odczytywać w

¹ Pierwsze użycia terminu „awatar” w odniesieniu do technologii przypada na ostatnie dekady XX wieku. Wskazać można zwłaszcza: grę *Avatar* na systemie komputerowym PLATO, grę *Ultima IV: Quest Of the Avatar* Richarda Garriota oraz pierwszy społecznościowy świat wirtualny *Habitat* ze studia LucasFilm. W obrębie literatury popularyzującą pojęcie „awatar” jako odnoszącego się do wirtualnych reprezentacji graczy i użytkowników przypisuje się Nealowi Stephensonowi, autorowi cyberpunkowej powieści *Zamieć*, który w posłowie wskazał na bliską zgodność jego koncepcji awatarów z awatarami z systemu rzeczywistości wirtualnej *Habitat*; zob. Neal Stephenson, *Zamieć*, przeł. Jędrzej Polak (Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka. 1999).

² Niektórzy badacze zwracają uwagę na odrodzenie myślenia magicznego w kontekście awataryzmu i rzeczywistości wirtualnej. Perspektywę tę badają i opisują m.in. Maciej Musiał czy Michał Rydlewski. Zob. np. Maciej Musiał, „Magia awatarów – o metamorfizie, animizmie i synkretyzmie w doświadczeniach i refleksjach dotyczących Second Life i rzeczywistości wirtualnej”, *Sensus Historiae* 35/2 (2019): 41-52; Michał Rydlewski, „Dyssolucja kulturowa w nowych mediach na przykładzie magiczno-metamorficznego aspektu tożsamości wirtualnej”, *Kultura Współczesna. Teoria. Interpretacje. Praktyka* 4/107 (2019): 41-59.

Awatar totalny

powiązaniu z procesem stopniowego wylaniania się coraz bardziej egzystencjalnie znaczących form cyfrowego wcielania się – funkcjonowanie awatarów nie ogranicza się jedynie do realizacji potrzeb rozrywkowych (w obrębie np. gier komputerowych), lecz są one współcześnie istotnym elementem życia społecznego (m.in. w kontekście mediów społecznościowych, społecznych światów wirtualnych takich Second Life, czy projektów pokroju Metawersu rozwijanego przez firmę Meta, dawnego Facebooka), co wiązać można z postępującą asymilacją technologii cyfrowych oraz Internetu w życiu codziennym. Zdaniem niektórych transhumanistów i futurologów zwieńczeniem awataryzacji (jak można nazwać proces uobecniania się człowieka w cyberprzestrzeni) miałyby być wylonienie się swoistego „awatara totalnego”, cyfrowego post-człowieka, który ze sferą cyfrową jest nie tyle użytkowo, co konstytutywnie, istotowo związany. Owo „ostateczne” awatarowe wcielenie ma być czymś więcej niż elektroniczną reprezentacją człowieka tworzoną na potrzeby komunikacji internetowej czy partycypacji w światach wirtualnych. Choć projekt tej ostatecznej cyfrowej autokreacji pozostaje konstruktem w znacznej mierze wyobrazeniowym, dość swobodnie opierającym się na obecnym stanie wiedzy naukowej, to wizja ta zasługuje na komentarz z co najmniej dwóch powodów. Po pierwsze, wątek ten jest bez wątpienia widoczny, w różnych formach, w debacie nad charakterem i możliwymi granicami stopnia zanurzenia człowieka w cyberprzestrzeni, zatem nie sposób go zignorować. Po drugie, w debacie dotyczącej cyfrowego post-człowieczeństwa w sposób dosadnie bezpośredni uwydatniają się kwestie najbardziej kluczowe i sporne dla awataryzmu: problem relacji między człowiekiem a awatarem, granice możliwości i ograniczeń cyfrowej autokreacji w kontekście problemu tożsamości osobowej, a także kwestia władzy technologicznych konglomeratów.

Awataryzacja totalna a transhumanizm

Awatarem, którego można byloby określić mianem totalnego, byłaby istota post-ludzka, która z cyfrowością jest związana nie tyle w sensie użytkowym, lecz ściśle metafizycznym. Pewną „miękką” formą awataryzmu totalnego byłaby sytuacja, w której cyfrowe wcielenie staje się dla człowieka istotniejsze od jego tożsamości ze świata fizycznego (mamy wtedy do czynienia z zachowaniem biologicznych aspektów człowieczeństwa, a przekształceniu ulega „jedynie” pewien porządek aksjologiczny). W ramach zobrazowania takiej wizji przywołać można powieści (na przykład *Zamieć* Neala Stephensona³) czy produkcje filmowe (takie jak film *Player One* w reżyserii Stevena Spielberga⁴, lub do pewnego stopnia filmy z serii

³ Neal Stephenson, *Zamieć*, przeł. Jędrzej Polak (Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka, 1999).

⁴ Film jest adaptacją książki o tym samym tytule autorstwa Ernesta Cline'a. Zob. Ernest Cline, *Player One*, przeł. Dariusz Ćwiklak, wydanie 1., (Warszawa: Amber, 2012).

Matrix), w których ciała biologiczne istnieją, jednak cyfrowe wcielenia odgrywają istotniejszą rolę. W społecznym wyobrażeniu pojawiają się wizje przyszłości, w której ludzie całkowicie zanurzają się w cyberprzestrzeni, rezygnując z prymatu doświadczania świata fizycznego. Niemniej tak silny przymiotnik jak „totalny” odsyłać zdaje się nas raczej na pole wyobrażeń idących znacznie dalej niż przemiany na polu symbolicznym. Transhumanistyczny projekt cyfrowego post-człowieczeństwa zakłada nie przemianę w kulturze mentalnej, lecz przemianę na poziomie gatunkowym. Wylonienie się post-człowieka, dla niektórych nurtów transhumanizmu, ma być efektem technologicznej ingerencji w samą biologiczność istot ludzkich. Tak jak w pierwszym przypadku dochodzi „jedynie” do pogłębienia relacji człowieka z jego awatarowymi wcieleniami (biologiczno-techniczna dwoistość zostaje zachowana), tak w drugim przypadku dochodzi do odcieśnienia człowieka, uzyskana postać cyfrowa staje się tą podstawową. Jest to wizja rozwoju relacji człowieka i technologii, na którą zwracał uwagę Marshall McLuhan, który w swoich badaniach nad mediami i techniką, traktował je jako przedłużenie ludzkich zmysłów: radio jako przedłużenie słuchu, a telewizor – wzroku⁵. Pisał on:

W erze mechanicznej „przedłużaliśmy” swoje ciała w przestrzeni. Dzisiaj, po przeszło stu latach panowania techniki elektrycznej, przedłużyliśmy nasz ośrodkowy układ nerwowy, obejmując nim świat, obalając czas i przestrzeń na całej planecie. Szybko zbliżamy się do końcowej fazy przedłużeń człowieka - do technicznej symulacji świadomości, kiedy to twórczy proces poznania zostanie zbiorowo rozszerzony na całą ludzką społeczność, podobnie jak już wcześniej przedłużyliśmy nasze zmysły i nerwy poprzez różne rodzaje mediów. Następnym krokiem po przedłużeniu, czyli przetransportowaniu naszego ośrodkowego układu nerwowego na technikę elektromagnetyczną, będzie przeniesienie do świata komputerów również naszej świadomości⁶.

W wizji McLuhana, rozwój mediów ma doprowadzić ostatecznie do „przeniesienia” („symulacji?”) świadomości człowieka do „świata komputerów”. Wizję tę podzielają niektórzy przedstawiciele myśli transhumanistycznej, choć zastrzec należy, że nie jest to wizja akceptowana we wszystkich nurtach transhumanizmu. Transhumanizm jest ruchem heterogenicznym, wewnątrznie zróżnicowanym, posiadającym wiele subsystemów⁷. Niemniej posiadają one pewien możliwy do wskazania wspólny rdzeń, elementy kluczowe i wewnątrznie uniwersalne, takie jak afirmacyjny stosunek do rozwoju technonaukowego, niechęć wobec przypadkowości (łączona z chęcią kontroli np. nad procesami starzenia) czy traktowanie człowieka w kategoriach technologicznego projektu, który w swej obecnej formie jest „materiał początkową” do przekształcenia (*work-in-progress*, jak wyraził się Nick Bostrom⁸).

Nurty transhumanistyczne można podzielić zasadniczo na dwie kategorie: **transhumanizm organiczny** (inaczej oparty na węglu, ang. *carbon-based transhumanism*) oraz **transhumanizm nieorganiczny** (czy też krzemowy, *silicon-*

⁵ Zob. Marshall McLuhan, *Understanding media: the extensions of man* (New York: McGraw-Hill, 1964).

⁶ Cyt. za: Tadeusz Szajderski, „Człowiek w świecie wszechobecnych mediów”, *Media i społeczeństwo* 7 (2017): 56. (Por. Marshall McLuhan, *Wybór pism*, przeł. Ewa Różalska, Jacek Stokłosa (Poznań: Zysk i S-ka, 1961): 209.

⁷ Pokróćce wymienić można subsystemy takie jak: ekstropianizm, abolicjonizm bioetyczny, singularitarianizm, postgenederyzm, immortalizm. Zob. Michał Klichowski, *Narodziny cyborgizacji* (Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2014), 116-141.

⁸ Nick Bostrom, „Transhumanist Values”, w: *Ethical Issues for the 21st Century*, red. Frederick Adams (Philosophical Documentation Center Press, 2003), 1.

based transhumanism)⁹. Choć oba nurty łączy ujmowanie człowieka jako modyfikowalnego projektu, to różnią się od siebie założeniami natury antropologicznej a przy tym środkami, które mają być wykorzystane do przekształceń. **Transhumanizm organiczny** postuluje uzyskanie kontroli nad procesami biologicznymi i zerwanie z porządkiem „narzuconym” przez biologię, niemniej zachowuje człowieka jako istotę warunkowaną biologicznie. Transhumaniści organiczni stawiają siebie w roli kontynuatorów praktyk od dawien dawna znanych ludzkości – pragmatycznego i instrumentalnego wykorzystywania wiedzy i umiejętności, by minimalizować ewentualne szkody wynikające z biologicznych warunków kondycji człowieka (cierpienie fizyczne i psychiczne, choroby, ograniczenia cielesne)¹⁰. Wypracowywane procedury podtrzymywania życia i bioinżynieryjne modyfikacje mają za cel przede wszystkim poprawę warunków bytowych i przezwyciężanie wrodzonych z natury ograniczeń (np. poprzez ulepszenie zmysłów). Wizja totalnej awataryzacji pozostaje poza obszarem zainteresowań transhumanistów organicznych, taką formę modyfikacji postulowany jest jednak w ramach transhumanizmu krzemowego. To nie przejęcie kontroli nad procesami biologicznymi jest ostatecznym celem dążeń, lecz postuluje się rozwijanie środków służących całkowitemu przekroczeniu biologicznych uwarunkowań, co miałoby być możliwe dzięki uniezależnieniu umysłu od organicznego ciała. W nurcie nieorganicznym człowiek jest pojmowany jako układ informacji a fakt ucieleśnienia nie jest, jak zwraca uwagę Dawid Misztal, interpretowany jako „biologiczna konieczność, lecz jako historyczna przygodność”¹¹. Odseparowanie umysłu od ciała miałoby pozwolić na modyfikacje istoty (post-)ludzkiej przy pomocy środków, którymi obecnie posługujemy się w stosunku do cyfrowych plików, takie jak kopiowanie, edytowanie czy zgrywanie na inne urządzenia. Transhumanizm nieorganiczny opiera się zatem na pewnego rodzaju teorii post-kartezjańskiej, podziela dualizm psychofizyczny z tym zastrzeżeniem, że umysł traktuje w kategoriach informatycznych, jako efekt przetwarzania danych, a ciało sprowadza do podległej umysłowi maszynie¹². Oderwanie człowieka od biologicznego ciała czyni nurt cyberimmortalizmu różnym od tego nurtu immortalizmu, który szansę na nieśmiertelność upatruje w podtrzymywaniu witalności ciała poprzez spowolnienie (bądź nawet zatrzymanie) procesów starzenia oraz wyeliminowanie wszystkich przyczyn śmierci rozumianej jako śmierć ciała¹³.

Wizję przenoszenia umysłu antycypował do pewnego stopnia francuski pisarz Théophile Gautier – autor krótkiej powieści zatytułowanej *Avatar*¹⁴, po raz pierwszy wydanej w 1856 roku. Choć Gautier w swojej powieści odwołuje się do hinduizmu, to jednak koncepcję awatara rozumie inaczej. Opowiada on historie

⁹ Dawid Misztal, „Wokół antropologicznych założeń transhumanizmu”, *Hybris* 46 (2019): 111.

¹⁰ Tamże: 111-114.

¹¹ Tamże: 112.

¹² Por. Dorota Sepczyńska, „Transhumanizm. Spotkanie z utopią” w: *Narracje postkryzysowe w humanistyce*, red. Dominika Kotuła, i in. (Olsztyn: Instytut Filozofii Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie, 2014), 53.

¹³ Klichowski, *Narodziny cyborgizacji*, 136.

¹⁴ Théophile Gautier, *Avatar*, przeł. Zofia Jachimecka (Kraków: Wydawnictwo Literackie, 1976).

nieszczęśliwie zakochanego Oktawiusza de Saville'a, któremu doktor Baltazar Cherbonneau proponuje „przeszczep” duszy do ciała męża niedoszłej ukochanej. W powieści Gautiera nie mamy do czynienia z inkarnacją bóstwa, lecz z koncepcją duszy jako transferowalnej substancji, niezależnej od ciała. Transfer ten jest możliwy dzięki zabiegowi o charakterze – można powiedzieć – „technoduchowym”. Doktor Cherbonneau posługuje się tajemnymi inkantacjami, tak jak lekarz posługuje się przyrządami medycznymi¹⁵. Zdarzenia opisane w powieści Gautiera odczytywać można jako literacką antycypację transhumanistycznej koncepcji umysłu uniezależnionego od cielesnego substratu. Podobną wizję prezentuje James Cameron w reżyserowanym przez siebie filmie *Avatar* – świadomość protagonisty (Jake'a Sullyego) zostaje przetransferowana do ciała przedstawiciela pozaziemskiej rasy Na'vi. Koncepcje awatarów w *Avatarze* tak Gautiera, jak i Camerona, są silnie związane z cielesnością, nie są bytami cyfrowymi, jak zazwyczaj się je rozumie.

Mind uploading – transfer umysłu

Procedura, która miałaby umożliwić cyberimmortalizm określa się mianem transferu umysłu (*mind uploading*). Wyekstrahowanie informacji stanowiących tożsamość z substancjalnego mózgu miałoby być receptą na odcielesnioną nieśmiertelność. O idei zgrywania umysłu na techniczny nośnik wyrażali się m.in. Salim Ismail (twierdzący, że zgrywanie umysłu na pewnego rodzaju system komputerowy może ostatecznie okazać się bezpieczną strategią nieśmiertelności, mimo bardzo dużego ryzyka na poziomie testów¹⁶) czy Marvin Minsky (wypowiadający się o możliwości wyekstrahowania wspomnień z ludzkiego mózgu i zaimportowania ich w nienaruszonej formie na dysk komputerowy¹⁷). O wizji zawataryzowanej nieśmiertelności pisze również Raymond Kurzweil, który w taki sposób opisuje nadchodzącą przyszłość:

Obecnie, kiedy rozpada się nasz ludzki sprzęt, wraz z nim umiera oprogramowanie naszego życia, nasz osobisty „plik umysłu”. Zmieni się to jednak, kiedy będziemy mogli przechowywać i przenosić tysiące miliardów bajtów informacji istniejących we wzorcu, który nazywamy mózgiem (a także w pozostałej części naszego układu nerwowego, układu endokrynologicznego oraz innych struktur obecnych w naszym pliku umysłu). W tym punkcie długowieczność pliku umysłu nie będzie zależeć od dalszej dostępności danego medium sprzętowego (na przykład od przeżycia biologicznego ciała i mózgu). Bazując na oprogramowaniu, ludzie będą znacznie wykraczać poza dzisiejsze surowe ograniczenia. Będziemy żyć w sieci, tworząc projekcje ciał, gdy tylko będziemy ich potrzebować, w tym także ciał wirtualnych w najróżniejszych królestwach rzeczywistości wirtualnej, ciał holograficznych, ciał

¹⁵ Théophile'a Gautiera można postrzegać jako pisarza z przełomu epok – romantyzmu i pozytywizmu. Odnajdujemy u niego próbę przekroczenia romantycznej, subiektywnej niesamowitości w kierunku pozytywistycznego obiektywizmu naukowego. Choć tkwi jeszcze w romantyzmie, to opisywanie w *Avatarze* instrumentarium duchowe jest w rękach Cherbonneau technicznym narzędziem, którego użycie dawać ma przewidziane efekty.

¹⁶ Za: Klichowski, *Narodziny cyborgizacji*, 139.

¹⁷ Za: Nancy Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, (Chicago: University of Chicago Press, 1999), 13.

Awatar totalny

tworzonych w oparciu o foglety, a także ciał fizycznych, obejmujących roje nanorobotów i innych form nanotechnologii¹⁸.

W wizji kurzweilowskiego post-człowieka ujawnia się antropologiczne założenie, obecne w niektórych nurtach filozoficzno-religijnych, jakoby ciało było jedynie „nośnikiem”, „pojemnikiem” na duszę, umysł bądź świadomość (w zależności od przyjmowanej optyki). Zdeifikowany, unieśmiertelniony „plik umysłu” może na nowo „przyrodzić” się w fizyczne ciało, niemniej dzięki cybernetycznej formie może manifestować się pod dowolną postacią, ponieważ nie jest już uwięziony w pełnym ograniczeń „biologicznym sprzęcie”. W koncepcji tej przebijać zdaje się pierwotny, religijny wydźwięk terminu „awatar” – awataryzacja zyskuje aspekt eschatologiczny. Obietnice składane przez transhumanistów są często obietnicami o charakterze teologicznym (życie wieczne, uwolnienie od cierpienia itp.), z tą różnicą, że ich realizacja ma być dostępna natychmiast, w życiu doczesnym, przy pomocy środków technicznych, nie nadnaturalnych¹⁹. Związki transhumanizmu z religią niekiedy uwidaczniają się jednoznacznie, czego wyrazem są techno-duchowe nurty, takich jak rosyjski kosmizm zapoczątkowany przez Nikołaja Fiodorowa, transhumanizm chrześcijański inspirowany dorobkiem Pierre’a Teilharda de Chardin czy singulitarianistyczny Ruch Terasem. Ten ostatni zasługuje na szczególne wyróżnienie ze względu na swój osobliwy charakter. Ruch ten został zainspirowany powieściami autorstwa Octavii Butler, zwłaszcza *Przypowieścią o siewcy*²⁰, w której Butler opisała religię utożsamiającą Boga ze zmianą²¹. Celem Ruchu Terasem jest wspieranie rozwoju technologicznego, by stworzyć Boga, utożsamianego z wszechobejmującą, wszechwiedzącą, kosmiczną, technologiczną świadomością, która pozwoli wszystkim istotom zjednoczyć się i rozsiać po całym kosmosie. Najważniejszą praktyką jest tworzenie „plików umysłu” (*mindfiles*), na których podstawie dokonać ma się cyfrowe unieśmiertelnienie²².

Pogląd idealizujący cyberprzestrzeń i podkreślający jej wyzwolenieczy charakter Mary Anne Franks określa jako *cyberspace idealism* („idealizm cyberprzestrzenny”), prominentny – jak wskazuje autorka – zwłaszcza na początku kształtowania się cyfrowej przestrzeni internetowej, gdy procesowi temu towarzyszyły optymistyczne nastroje. Zwraca ona uwagę, że możliwość kształtowania swojego wirtualnego wcielenia może wywoływać poczucie wyzwolenia i transcendencji, być może nawet boskości. W cyberprzestrzeni ludzie mogą samodzielnie tworzyć swoje awatary, w sposób wolny od fizycznych

¹⁸ Za: Klichowski, *Narodziny cyborgizacji*, 117; por. Raymond Kurzweil, *Nadchodzi osobliwość: kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, przeł. Eliza Chodkowska, Anna Nowosielska (Warszawa: Kurhaus Publishing, 2013), 319.

¹⁹ Rafał Ilnicki, *Bóg cyborgów. Technika i transcendencja*, (Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, 2011), 161.

²⁰ Octavia E. Butler, *Przypowieść o siewcy*, przeł. J. Chelminiak (Warszawa: Prószyński i S-ka, 2000).

²¹ Podobny motyw odnajdujemy też w innych nowych nurtach duchowych. Przykładem może być techno-okultystyczny hyperianizm, bazujący na idei cybernetycznego panpsychizmu oraz monistycznej koncepcji utożsamiającej człowieka (i inne istoty żywe) z samostwarzającym się i „samoaktualizującym” się absolutem (Zob. „What is Hyperianism”, dostęp 31.10.2022, <https://www.iamhyperian.com/whatishyperianism/>).

²² Zob. „About Terasem Movement, Inc.”, dostęp 31.10.2022, <https://terasemcentral.org/about.html>.

ograniczeń. Rasa, płeć, klasa i wygląd fizyczny, które mogą być źródłem uprzedzeń i społecznego rozwarstwienia, w cyberprzestrzeni miały przestać mieć znaczenie. W takim odczytaniu cyberprzestrzeń jawi się jako raj, wolny od ograniczeń świata fizycznego²³. Wizję tę możemy odnieść do koncepcji transhumanistów, którzy propagują ideę tzw. „wolności morfologicznej”. Jeden z czołowych przedstawicieli – Max More – zdefiniował ją jako zdolność do zmiany formy cielesnej zgodnie z wolą poprzez środki technologiczne: operacje, inżynierię genetyczną, nanotechnologię, transfer umysłu²⁴. Zwłaszcza ten ostatni sposób odsyła nas do koncepcji awatara totalnego – wszelkie inne wymienione formy są transformacjami fizycznego ciała, po transferze umysłu do komputera ma nastąpić całkowite porzucenie ograniczającej, cielesnej powłoki.

Cyberimmortalizm – problemy i wyzwania

Koncepcja cyberimmortalizmu wiąże się z wyzwaniami w co najmniej trzech wymiarach: antropologicznym (związanym przede wszystkim z kwestią tożsamości osobowej), metafizycznym (związanym z naturą umysłu i techniki) oraz społecznym (m.in. kwestia społecznej stratyfikacji). Problemy natury antropologicznej wiązać można przede wszystkim z problemem tożsamości osobowej. Jeśli unieśmiertelniony, zawataryzowany umysł może przybierać dowolne ciało, poddawać się dalszym technologicznym modyfikacjom, sprawiając, że każde kolejne jego wcielenie będzie się różnić od poprzedniego, to – jak pyta Rafał Ilnicki – „kto właściwie będzie nieśmiertelny?”²⁵. Wątek tożsamości jest jednym z najbardziej kluczowych problemów związanych z awataryzmem, nie tylko w kontekście cyberimmortalizmu. Indywidualizm zdaje się zanikać, gdy (post-)człowiek zaczyna być traktowany w kategoriach cybernetycznych. W wizji Kurzweila istota post-ludzka jest rozproszona w chmurze technologicznej osobliwości, jest fluktuującą informacją, przybierającą różne możliwe postaci. Jak pisze Nancy Katherine Hayles w *How We Became Posthuman*: post-człowiek pojawia się, gdy za podstawę bytu przyjmuje się komputację, a nie „zaborczy indywidualizm”; indywidualność zanika, co pozwala „postczłowiekowi na płynną artykulację z inteligentnymi maszynami”²⁶. Wyraz cybernetycznego kolektywizmu odnajdujemy w manifeście jednego z członków ruchu *Order of Cosmic Engineers*²⁷. Czytamy w nim, że niektórzy z ludzi, którzy postanowią dokonać transferu umysłu mogą zdecydować o połączeniu się z innymi „uploadowanymi” ludźmi lub też połączyć się ze sztuczną inteligencją²⁸.

²³ Mary Anne Franks, „Unwilling Avatars: Idealism and Discrimination in Cyberspace”, *Columbia Journal of Gender and Law*, 20/224 (2011): 225-226, 230-232, 236-237, 255-256.

²⁴ „The ability to alter bodily form at will through technologies such as surgery, genetic engineering, nanotechnology, uploading.” (Max More, „Technological self-transformation: expending personal extropy”, *Extropy* 10, 4/2 (1993): 17).

²⁵ Ilnicki, *Bóg cyborgów*, 169.

²⁶ „(...) the posthuman appears when computation rather than possessive individualism is taken as the ground of being, a move that allows the posthuman to be seamlessly articulated with intelligent machines.” (Hayles, *How We Became Posthuman*, 34).

²⁷ Ben Goertzel, *A Comist Manifesto: Practical Philosophy for the Posthuman Age* (Humanity+ Press, 2010).

²⁸ „We will develop sentient AI and mind uploading technology. Mind uploading technology will permit an indefinite lifespan to those who choose to leave biology behind and upload. Some uploaded humans will choose to merge with each other and with AIs. This will require reformulations of current notions of self, but we will be able to cope.” (Goertzel, *A Comist Manifesto*, 33).

Awatar totalny

W takiej sytuacji przyjmowane przez awatara wcielenia są jak tożsamościowe maski, za którymi skrywa się „prawdziwa rzeczywistość” – rzeczywistość cybernetycznego przepływu informacji²⁹. Scalenie zawataryzowanych umysłów z innymi umysłami, w tym nie-ludzkimi, przelamuje rozumienie podmiotu jako autonomicznego indywiduum. Sam autor manifestu, Ben Goertzel, poddaje w wątpliwość stopień przywiązania do koncepcji „jaźni” (*selfness*), oceniając, że wydaje się ono „absurdalnym przeszacowaniem” stopnia, w jakim jaźń przybliżyła nam cały umysł³⁰. Niemniej – jak zwraca uwagę Hayles – nie wszyscy transhumaniści porzucają koncepcję autonomicznego, liberalnego podmiotu ludzkiego, niektórzy (Hayles wskazuje na Hansa Moraveca³¹) rozszerzają tę prerogatywę w sferę post-człowieczeństwa. Gdy ktoś zgrywa swój umysł na technosystem, uzyskując w ten sposób przywilej nieśmiertelności, staje się informacją, jednak nie przestaje być sobą.

Koncepcja cyfrowej nieśmiertelności stwarza problemy na jeszcze innym gruncie – koncepcja ta w swej krytyce biologicznej kruchości i podatności na zniszczenia zdaje się jednocześnie przeceniać trwałość i samowystarczalność samej techniki. Zawataryzowane, odcieleśnione umysły są opisywane, jak gdyby istniały eterycznie. Nawet jeśli założymy, że *mind uploading* jest możliwy do przeprowadzenia, a umysły mogą istnieć na poza-biologicznym nośniku, to opisywana chmura danych nie jest bytem spirytualnym, jest rodzajem technologii działającej w świecie fizycznym, zatem jej funkcjonowanie wymagałoby nieustannego podtrzymywania (w postaci chociażby dostarczania energii). Czy mogłaby powstać technologia całkowicie samowystarczalna, odporna na wszelkie możliwe uszkodzenia? W tym sensie jest to wizja jedynie częściowej nieśmiertelności, podtrzymywanej w nieskończoność przez ciągle zasilanie i doładowywanie, nie jest to nieśmiertelność na wieczność, lecz na czas nieokreślony. To – jak wskazuje Ilnicki – „nieśmiertelność immanentna”, nie „transcendentna”³², to nieśmiertelność w świecie, nie poza nim, a więc wciąż warunkowana, być może już nie przez samą biologię, lecz fizykę, której prawa nie przestają obowiązywać. Nerozerwalne powiązanie z technologią odsyła nas do jeszcze jednego problemu – kto zapewnić będzie cyfrową nieśmiertelność, kto wytwarzać będzie niezbędne środki, kto będzie decydować o ich użyciu? Jeśli władzę nad technologicznym rozwojem w przyszłości sprawować będą w dalszym ciągu wielkie konglomeraty technologiczne, odporne na kontrolę społeczno-polityczną, to co będzie z naszymi cyfrowymi ciałami? Przyjęcie tego czynnika odsyła nasze wyobrażenia do dystopijnych wizji społeczeństwa przyszłości. Przywołać można jedną z nowszych produkcji – serial *Upload* (2020, w reżyserii Grega Danielsa), który porusza bezpośrednio omawiany problem. Serial opowiada o przyszłości, w której udaje się dokonać transferu umysłu, a co więcej, sama

²⁹ Por. Hayles, *How We Became Posthuman*, 109.

³⁰ “(...) part of ‘human selfness’ seems to be an absurd overestimation, on the part of the self, of the degree to which the self approximates the whole mind.” (Goertzel, *A Comist Manifesto*, 88).

³¹ Hayles, *How We Became Posthuman*, 287.

³² Ilnicki, *Bóg Cyborgów*, 170.

procedura staje się powszechnie dostępna, z tym zastrzeżeniem, że jakość cyfrowej nieśmiertelności bezwzględnie uwarunkowana jest od środków finansowych rodziny „uploada”. Osoby zamożne trafiają do swoistego cyfrowego raju, po uiszczeniu stosownej opłaty za wszelkie atrakcje i dodatkowe funkcje mogą realizować wszystkie swoje doświadczenia. Sytuacja jest diametralnie inna dla osób mniej zamożnych, których świadomość została co prawda zgrana na serwer, niemniej ich doświadczenia ograniczone są poprzez bardzo niski limit możliwych do wykorzystania danych internetowych, uniemożliwiając podejmowanie niemal wszelkich aktywności. Jest to produkcja w konwencji satyrycznej, której głównym motywem jest pytanie o przyszłość, w której megakorporacje technologiczne uzyskują szansę na monetyzację wszelkich sfer ludzkiego doświadczenia, również „po śmierci” (biologicznej).

Ewolucja odczytywana z perspektywy transhumanistycznej jest procesem teleologicznym, zmierzającym do ery post-ludzkiej, do wyłonienia się istoty o cechach przewyższających uwarunkowanego przez przypadkowy dobór naturalny człowieka. Ma prowadzić do wyłonienia się post-człowieka jako istoty zaktualizowanej do wyżyn swoich możliwości kreacji. Post-człowiek wyłonić ma się jako owoc procesu, której fazy przebiegają od naturalnej ewolucji, przez fazę ewolucji adaptacyjnej po ewolucję samosterującą. Fazy te różnią się przede wszystkim stopniem skomplikowania środków, którymi dysponuje człowiek – od „prymitywnych” technik wpływania na siebie i środowisko (jak zdobywanie określonego pożywienia), po coraz głębsze technoprzekształcenia, zmierzające do utworzenia skomplikowanych narzędzi umożliwiających świadome pokierowanie swoim dalszym rozwojem³³. W optyce transhumanistów obecny człowiek, dzięki swej orientacji na rozwój techniczny, jest formą przejściową do post-człowieka. Pierwszym etapem transhumanistycznego progresu jest człowiek warunkowany przez biologię, który przy użyciu techniki stopniowo cyborgizuje się (stając się trans-człowiekiem), po to, by osiągnąć swą formę post-ludzka, ostateczną³⁴. Proces ten jest – jak podsumowuje Misztal – „w tej samej mierze technicyzacją biologii, jak i naturalizacją postępu”³⁵. Na obecnym etapie rozwoju technonaukowego perspektywa zgrania umysłu na wybrany technosystem pozostaje raczej odległa. Według kamieni milowych jednego z cyberimmortalistycznych projektów (Projekt *Avatar 2045*) powinniśmy zbliżyć się już do technologii awatarów typu B – autonomicznych technosystemów (bioelektronicznych urządzeń) podtrzymujących żywotność mózgu, pozwalających na przetransplantowanie mózgu człowieka przed jego śmiercią, by mógł wcielić się w pełni funkcjonujące, robotyczne ciało. Wszystko to przed 2025 rokiem. Nie udało się natomiast zrealizować poprzedniego kroku – prognozy organizacji stojącej za projektem szacowały, że przed rokiem 2020 będziemy dysponować łatwo dostępnymi robotycznymi kopiami ciał ludzkich, sterowanymi przy pomocy interfejsu mózg-komputer³⁶. Próby emulacji układu nerwowego istot żywych w środowisku cyfrowym były już podejmowane pod koniec XX wieku, gdy udało się zmapować połączenia nerwowe (tzw. konektom) jednego z

³³ Misztal, „Wokół antropologicznych założeń transhumanizmu”: 114.

³⁴ Por. Klichowski, *Narodziny cyborgizacji*, 100-101, 108-111.

³⁵ Misztal, „Wokół antropologicznych założeń transhumanizmu”: 115.

³⁶ „Avatar 2045”, dostęp. 31.10.2022, <http://2045.com/tech2/>.

Awatar totalny

gatunków nicieni (*Caenorhabditis elegans*)³⁷. Jest to jedyna udana próba stworzenia kompletnej mapy sieci połączeń neuronalnych organizmu. Późniejsze próby podejmowano m.in. z mózgiami drozofili³⁸ oraz myszy domowych³⁹. Prowadzone są też próby stworzenia konektomu ludzkiego mózgu⁴⁰. Dalsze eksperymenty nad układem nerwowym *C. elegans* doprowadziły do stworzenia funkcjonalnej, niemniej jednak istotnie uproszczonej, symulacji procesów zachodzących w ich układzie nerwowym – projekt jest realizowany pod nazwą *OpenWorm* i zmierza do przekształcenia owego nicienia do jego formy cyfrowej. Oprogramowanie bazujące na konektomie *C. elegans* zostało również wgrane do maszyny⁴¹. Niemniej nawet w przypadku tego organizmu (posiadającego zaledwie 302 neurony) nie udało się stworzyć w pełni wiernej emulacji ich „umysłu”.

Pewną symboliczną namiastkę cyfrowego unieśmiertelnienia obserwujemy w branży rozrywkowej w kontekście cyfrowego „wskrzeszania” zmarłych piosenkarzy i piosenkarek. „Swoj” pośmiertny występ rozegrały m.in. awatary Michaela Jacksona, Whitney Houston czy 2Paca, w Polsce – awatar Kory. Jednak nie tylko zmarli artyści występują pod tą postacią – swój awatarowy koncert rozegrał również zespół ABBA w ramach widowiska „ABBA Voyage” czy koreańskie bandy takie jak BIG BANG i 2NE1 w ramach trasy koncertowej K-LIVE. Widowiska tego typu są bez wątpienia dość osobliwe, budzą niemniej skojarzenia z baudrillardowskim spektaklem symulaków⁴², nie mamy wszak do czynienia z prawdziwym artystą, lecz jego wirtualnym sobowtórem, cyfrowym odtworzeniem zarejestrowanych zachowań, ruchów, głosu... Zbliżyliśmy się do sedna problemu cyfrowej nieśmiertelności – jak wiernie technologicznie przetworzony musiałby być człowiek, by uznać jego awatara za niego samego, tyle, że w post-ludzkiej formie? W przypadku spektakli tego typu mamy do czynienia jedynie z odwzorowaniem wizerunku artysty i odtworzeniem ścieżki dźwiękowej. Jest to, co najwyżej, pewna forma nieśmiertelności kulturowej – koncerty pośmiertnych awatarów tego rodzaju są *de facto* interaktywnymi dziełami wydawanymi *post mortem*, krytyka z punktu widzenia teorii Baudrillarda wydaje się przy tym słuszna. Niemniej czy połączenie wizualnej reprezentacji („wirtualnego ciała”) z systemem elektronicznej inteligencji będącym cyfrową kopią umysłu „zapisanego w sprzęcie biologicznym” (mózgu) jest już post-ludzkim awatarem? Czy rzeczywiście istniejące ograniczenia są jedynie ograniczeniami natury technicznej (warunkowanymi stopniem złożoności systemu emulującego)? Uznanie odcieleśnionej egzystencji za egzystencję *sensu stricto* wymagałoby potwierdzenia słuszności tych teorii umysłu, które zakładają pewną niezależność umysłu od jego nośnika, takie jak funkcjonalizm rozwijany np. przez wczesnego

³⁷ Zob. John Graham White i in., „The structure of the nervous system of the nematode *Caenorhabditis elegans*,” *Philosophical Transactions of the Royal Society of London* 314/1165 (1986), 1-340.

³⁸ Ann-Shyn Chiang, i in., „Three-Dimensional Reconstruction of Brain-Wide Wiring Networks in *Drosophila* at Single-Cell Resolution,” *Current Biology* 21/1 (2011), 1-11.

³⁹ „Mouse Connectome Project,” dostęp 31.10.2022, <https://cic.ini.usc.edu/>.

⁴⁰ „Human Connectome Project,” dostęp 31.10.2022, <http://www.humanconnectomeproject.org/>.

⁴¹ Timothy Busbice, „CElegans Neurorobotics”, dostęp 31.10.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=YWQnzylgHc>.

⁴² Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, (Warszawa: Wydawnictwo Sic!, 2005).

Hilary'ego Putnama⁴³. Zwolennicy *mind uploading* swoje rozumienie ludzkiego umysłu osadzają właśnie na funkcjonalizmie, stanowisku zakładającym, że mózg pokroju ludzkiego wcale nie musi być osadzony na identycznym układzie w sensie substancjalnym, lecz odwzorowana musi być jedynie jego struktura funkcjonalna. Innymi słowy, pozabiologiczny nośnik musiałby wytwarzać te same stany mentalne, jak te wytwarzane przez mózg, niekoniecznie przy pomocy tych samych środków. Obecnie przesłanki naukowe skłaniać zdają się jednak do ujmowania umysłu jako bytu nierozzerwalnie powiązanego z organicznym nośnikiem w postaci układu nerwowego.

Podsumowanie

Koncepcja cyberimmortalizmu jest współczesnym wcieleniem ludzkich pragnień odnalezienia klucza do nieśmiertelności, historycznie obecnych co najmniej od czasów starożytnej Mezopotamii, gdy spisany został Epos o Gilgameszu. W odróżnieniu od wierzeń, które owego klucza poszukiwały w elemencie duchowym, cyberimmortalizm pragnie osiągnąć przy pomocy środków technicznych. Efektem dążeń cyberimmortalistów jest stworzenie awatara totalnego, bytu, z którym nie mieliśmy realnie do czynienia poza przestrzenią literackiej fikcji i społeczno-kulturowej imaginacji. Zagadnienie to uwydatnia kluczowe wyzwania związane z awataryzmem – problem tożsamości osobowej oraz granice ludzkiej autokreacji. Jest to projekt dalekosiężny i odważny, przy czym jego realizacja pozostaje w sferze spekulacji. Sensowność projektów zmierzających do cyfrowego unieśmiertelnienia zależy w znacznej mierze od rozstrzygnięć na polu badań nad zjawiskami mentalnymi, świadomością i relacją umysł-ciało. Możliwość istnienia odcieleśnionego umysłu na cyfrowym nośniku nie jest jedynym problemem cyberimmortalizmu. Wątpliwości związane z tą ideą rodzą się na różnych polach, które mogą być obszarem filozoficznej refleksji. Są to zagadnienia przede wszystkim natury antropologicznej, dotyczące zagadnień w zakresie problemu tożsamości osobowej, w tym dystynkcji między cyfrowym post-człowiekiem a inteligencją elektroniczną. Fundamentalne pytania rodzące się na tym polu skłaniają do refleksji nad tym, gdzie leży granica między symulacją a rzeczywistością, a także jak kreśli się wizja (post-)ludzkiej przyszłości.

Bibliografia

Baudrillard Jean. 2005. *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak. Warszawa: Wydawnictwo Sic!

⁴³ Zob. np. Hilary Putnam, *Mind, Language and Reality. Philosophical Papers*, t. 2, (Cambridge: Cambridge University Press, 1975).

Awatar totalny

- Bostrom Nick. 2003. „Transhumanist Values”. W: *Ethical Issues for the 21st Century*, red. Frederick Adams. Philosophical Documentation Center Press.
- Busbice Timothy, “CElegans Neurorobotics”. Dostęp 31.10.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=YWQnzylhgHc>.
- Butler E. Octavia. 2000. *Przypowieść o siemcy*, przeł. J. Chelminiak. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Chiang Ann-Shyn, Lin Chih-Yung, Chuang Chao-Chun, Chang Hsiu-Ming, Hsieh Chang-Huain, Yeh Chang-Wei, Shih Chi-Tin, Wu Jian-Jheng, Wang Guo-Tzau, Chen Yung-Chang, Wu Cheng-Chi, Chen Guan-Yu, Ching Yu-Tai, Lee Ping-Chang, Lin Chih-Yang, Lin Hui-Hao, Wu Chia-Chou, Hsu Hao-Wei, Huang Yun-Ann, Chen Jing-Yi, Chiang Hsin-Jung, Lu Chun-Fang, Ni Ru-Fen, Yeh Chao-Yuan, Hwang Jenn-Kang. 2011. “Three-Dimensional Reconstruction of Brain-Wide Wiring Networks in Drosophila at Single-Cell Resolution”. *Current Biology*. 21/1. 1-11.
- Cline Ernest. 2012. *Player One*, przeł. Dariusz Ćwiklak, wydanie 1., Warszawa: Amber.
- Franks Mary Anne. 2011. “Unwilling Avatars: Idealism and Discrimination in Cyberspace”, *Columbia Journal of Gender and Law* 20/224. 224-261.
- Gautier Théophile. 1976. *Awatar*, przeł. Zofia Jachimecka. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Goertzel Ben. 2010. *A Comist Manifesto: Practical Philosophy for the Posthuman Age*. Humanity+ Press.
- Hayles Nancy Katherine. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ilnicki Rafał. 2011. *Bóg cyborgów. Technika i transcendencja*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.
- Klichowski Michał. 2014. *Narodziny cyborgizacji*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Kurzweil Raymond. 2013. *Nadchodzi osobliwość: kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, przeł. Eliza Chodkowska, Anna Nowosielska. Warszawa: Kurhaus Publishing.
- McLuhan Marshall. 1961. *Wybór pism*, przeł. Ewa Różalska, Jacek Stokłosa. Poznań: Zysk i S-ka.
- McLuhan Marshall. 1964. *Understanding media: the extensions of man*. New York: McGraw-Hill.
- Misztal Dawid. 2019. „Wokół antropologicznych założeń transhumanizmu”. *Hybris* 46: 107-124.
- More Max. 1993. “Technological self-transformation: expending personal extropy”, *Extropy* 10, 4/2. 15-24.
- Musiał Maciej. 2019. „Magia awatarów – o metamorfozie, animizmie i synkretyzmie w doświadczeniach i refleksjach dotyczących Second Life i rzeczywistości wirtualnej”. *Sensus Historiae* 35/2: 41-52.
- Putnam Hilary. 1975. *Mind, Language and Reality. Philosophical Papers*, t. 2. Cambridge: Cambridge University Press.

- Rydlewski Michał. 2019. „Dyssolucja kulturowa w nowych mediach na przykładzie magiczno-metamorficznego aspektu tożsamości wirtualnej”. *Kultura Współczesna. Teoria. Interpretacje. Praktyka* 4/107: 41-59.
- Sepczyńska Dorota. 2014. „Transhumanizm. Spotkanie z utopią”. W: *Narracje postkryzysowe w humanistyce*, red. Dominika Kotuła, Agata Piórkowska, Andrzej Poterała. 27-58. Olsztyn: Instytut Filozofii Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie.
- Stephenson Neal. 1999. *Zamieć*, przeł. J. Polak. Poznań: Zysk i S-ka.
- Sznajderski Tadeusz. 2017. „Człowiek w świecie wszechobecných mediów”, *Media i społeczeństwo* 7. 54-62.
- White John Graham, Southgate Eileen, Thomson J. N., Brenner Sydney. 1986. “The structure of the nervous system of the nematode *Caenorhabditis elegans*”, *Philosophical Transactions of the Royal Society of London* 314/1165. 1-340.
- “Human Connectome Project.”. Dostęp 31.10.2022, <http://www.humanconnectomeproject.org/>.
- “Mouse Connectome Project.” Dostęp 31.10.2022. <https://cic.ini.usc.edu/>.
- „About Terasem Movement, Inc.”. Dostęp 31.10.2022, <https://terasemcentral.org/about.html>.
- „Avatar 2045”. Dostęp. 31.10.2022. <http://2045.com/tech2/>.
- „What is Hyperianism”. Dostęp 31.10.2022. <https://www.iamhyperian.com/whatishyperianism/>.

Streszczenie

Problematyka artykułu skupia się wokół zagadnienia awataryzacji w kontekście transhumanistycznej koncepcji cyberimmortalizmu. Awataryzacja jest omawiana jako proces uobecniania się człowieka pod postacią cyfrową, czego ostatecznym etapem ma być – według niektórych transhumanistów i futurystów – wyłonienie się cyfrowego post-człowieka. Celem artykułu jest charakterystyka cyberimmortalizmu na tle innych transhumanistycznych nurtów oraz omówienie wyzwań związanych z ideą transferu umysłu (antropologicznych, metafizycznych oraz społecznych).

Słowa kluczowe: cyberimmortalizm, transhumanizm, awatar, awataryzacja, cyberantropologia.

Final Avatar. Around the Concept of Cyberimmortality

Summary

The paper focuses on the issue of avatarization in the context of the transhumanist concept of cyberimmortality. Avatarization is discussed as the process of human beings manifesting themselves in the digital form. According to some

Avatar totalny

transhumanists and futurists the final stage of the process is said to be associated with the emergence of a digital post-human. The aim of the article is to examine the cyberimmortality against the background of other subsets of transhumanism and to discuss challenges related to the idea of mind uploading (namely: anthropological, metaphysical and social).

Keywords: cyberimmortality, transhumanism, avatar, avatarization, cyberanthropology