

**Kamila Rączy, Aleksandra Mirek-Rogowska**

*Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie*

**DZIKI ZACHÓD LUDZKICH ŻĄDZ.  
WSPÓŁCZESNE WYZWANIA ETYCZNE W RELACJI  
CZŁOWIEK – MASZYNA UKAZANE W SERIALU *WESTWORLD***

**Abstract** Contemporary ethical challenges in the man-machine relationship, shown in the *Westworld* series. The possibilities of new technologies represent a considerable ethical challenge for the modern world. Particular emphasis is placed on the relationship between both human and machine. The *Westworld* series is an example of a current media tool showing a futuristic vision of the existence of a world consisting not only of people, but also robots, resembling to an illusion of man. The production presents a spectrum of ethical threats and moral dilemmas shown in human ethos. A serial syntax for ethical reflection and moral judgment of the dystopian vision of the future and human actions. This article is an attempt to show the post-humanistic, technological reality, in the perspective and era of the realization of transhumanistic transformations and new perspectives, while evaluating the moral issues that accompany human existence. Moreover, the urgent need to reflect on the essence of the development of new technologies, on the human being who exists in them, and on the consequences of their ethical and existential nature, leads the mediators to find solutions to the above-mentioned problems, this is the attitude to human prototypes.

**Dziki zachód ludzkich żądz.** Współczesne wyzwania etyczne w relacji człowiek – maszyna, ukazane w serialu *Westworld*. Możliwości nowych technologii stanowią spore wyzwanie etyczne dla współczesnego świata. Szczególnie mocno akcentowane są w relacji człowiek – maszyna, a co więcej w relacji maszyna – człowiek. Format serialowy *Westworld* to przykład aktualnego narzędzia medialnego ukazującego futurystyczną wizję istnienia świata, który składa się nie tylko z ludzi, ale z robotów przypominających do złudzenia człowieka. Produkcja ta przedstawia spektrum zagrożeń etycznych oraz dylematów moralnych

ukazanych w ludzkim etosie. Serial skłania do etycznej refleksji oraz osądu moralnego dystopijnej wizji przyszłości oraz ludzkich działań. Artykuł ten to próba ukazania poshumanistycznej, technologicznej rzeczywistości w perspektywie i dobie realizacji transhumanistycznych przemian oraz nowych perspektyw, przy równoczesnej ocenie problematyki moralnej towarzyszącej egzystencji ludzkiej. Ponadto usilna potrzeba refleksji nad istotą rozwoju nowych technologii, egzystującego w nich człowieka oraz konsekwencjami natury etycznej i egzystencjalnej, skłania medioznawców do odszukania rozwiązań powyższych problemów, tj. stosunku do prototypów człowieka.

**Keywords** ethics, posthumanism, new technologies, media, Westworld

etyka, posthumanizm, nowe technologie, media, Westworld

Przełom XX i XXI wieku związany jest z szybkim rozwojem technologii informacyjnych oraz cyfrowych, co spowodowało wyraźną zmianę w kulturze. Rosnące zainteresowanie tym, co ludzkie i nieludzkie kieruje badaczy w stronę podejmowania kwestii dotyczących nie tylko człowieka, ale również innych form istnienia. Jak zauważają naukowcy, świat mediów i nowoczesnych technologii w dużym stopniu modyfikuje istnienie człowieka, wpływając na każdy aspekt życia codziennego<sup>1</sup>. Jednocześnie rozwój technologiczny i medialny doprowadził do ważnych zmian w sferze globalnej łączności, sprawiając, że granice państw narodowych, kontrolujących działanie instytucji medialnych w tradycyjnym systemie, straciły znaczenie<sup>2</sup>. Antropocentryzm stawia człowieka w centrum całej rzeczywistości, zostaje niejako zastąpiony przez myśl nieantropocentryczną, umieszczając obok człowieka byty nieludzkie (zwierzęta, maszyny, materie, rośliny, itp.)<sup>3</sup>. W ten sposób ma się również do czynienia z szeroko pojętym posthumanizmem, który nie jest jednolitą koncepcją, lecz składa się z różnych nurtów i postaw. Poza tym jednym z najważniejszych założeń posthumanizmu jest uznanie ludzi za postludzi, co podkreślają badacze tacy, jak Nancy Katherine Hayles<sup>4</sup> czy Donna J. Haraway, która pisze o „spotkaniach międzygatunkowych”<sup>5</sup>. Zwracają oni uwagę, iż nigdy nie byliśmy (w pełni) ludźmi, zaznaczając jednocześnie, że wyjście człowieka ze świata natury oraz wejście w obszar kultury nigdy nie dokonało się w pełni. Konstrukcja teoretyczna niedokończonego, „niedokończonego” człowieka staje się punktem wyjścia do zadawania pytań o jego ewolucję, próbę doskonalenia, która wpisuje się w koncepcje poshumanistyczne. Jak pisze Mateusz Kulawiński: „Postludzkość to wszystkie te jednostki, które technologicznie wyewoluowały z ludzi, ale nie są już ludźmi, ponieważ ich podstawowe zdolności radykalnie przekraczają możliwości obecnych ludzi. Technologiczni nadludzie to istoty o niespotykanych dotąd niezwykłych możliwościach, umożliwiającym im dokonywanie

<sup>1</sup> M. Bogunia-Borowska, *Fenomen telewizji. Interpretacje socjologiczne i kulturowe*, Kraków 2012, s. 15.

<sup>2</sup> L. Gorman, D. McLean, *Media i społeczeństwo. Wprowadzenie historyczne*, Kraków 2010, s. 305.

<sup>3</sup> Por. P. Zawojski, *Posthumanizm, czyli humanizm naszych czasów*, „Kultura i Historia” 2017 nr 32, s. 68–76.

<sup>4</sup> Zob. N.K. Hayles, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, London 1999.

<sup>5</sup> Zob. D.J. Haraway, *When Species Meet*, London 2008.

czynów znacznie wykraczających poza wszystko, to co zwykły człowiek mógłby zrobić, nawet poprzez długotrwałe szkolenia i rozwój”<sup>6</sup>. Owe „ulepszanie człowieka” wyraźnie łączy się z transhumanizmem, będącym z jednej strony odmienną koncepcją, a z drugiej – jednocześnie przez niektórych badaczy włączana jest w ruch posthumanistyczny. Sam transhumanizm jest jednym z nurtów wyraźnie akcentującym ewolucję człowieka z wykorzystaniem nauki oraz techniki w celu przezwyciężenia biologicznych ograniczeń człowieka i pojawienia się postczłowieka. Mowa tutaj o człowieku „ulepszonym” w takich wymiarach jak: długość życia, zdolności kognitywne, zdolności emocjonalne. Jak pisze Nick Bostrom: „Wielu transhumanistów chce podążać w życiu drogą, która prędzej czy później doprowadzi ich do tego, że staną się postludźmi: pragną uzyskać intelektualne szczyty, których nikt do tej pory nie osiągnął. Chcą być odporni na choroby, wiecznie młodzi i pełni życia. Chcą mieć władzę nad własnymi pragnieniami, emocjami i stanami psychicznymi, nie odczuwać zmęczenia czy negatywnych myśli. Chcą mieć większą zdolność przeżywania przyjemności, miłości, wrażeń estetycznych. Odczuwać nowe świadome doznania, niedostępne zwykłym ludziom”<sup>7</sup>.

Postczłowiek, o którym piszą transhumaniści, ma być kolejnym etapem (lecz nie ostatnim) w ewolucji człowieka. Po pierwsze, będzie to istota o znacznie wydłużonym czasie życia. Dla transhumanistów najważniejszą wartością jest życie, stąd ich sprzeciw wobec śmiertelności oraz starzenia się. Trzeba przy tym podkreślić, że nie ma dla nich znaczenia, na jakiej drodze to się dokona. Może to na przykład nastąpić poprzez modyfikację ludzkiego DNA, poprzez transfer świadomości do cyfrowego nośnika, czy też poprzez technologiczne modyfikacje organizmu. Kolejne zmiany, które mają się dokonać w postczłowieku, to zwiększenie liczby jego zmysłów oraz jego zdolności intelektualnych. Postczłowiek może więc być istotą z biologicznym ciałem, lecz zarazem posiadającą nadludzko rozwinięte zdolności (jak na przykład samoleczenie się) lub też cyborgiem, tj. robotem o humanoidalnej budowie, z biologicznymi funkcjami życiowymi.

Posthumanizm i transhumanizm nie są synonimiczne, jednak oba podejścia za główny przedmiot rozważań stawiają konsekwencje koewolucji człowieka i technologii. Wspólnym polem badań jest sposób, w jaki specyficzne procesy ewolucyjne rozmazują czy wręcz podważają najprostsze opozycje, jak: człowiek kontra nie-człowiek, żywy kontra nieżywy, naturalny kontra sztuczny czy biologiczny kontra mechaniczny. Jak zauważają posthumaniści i transhumaniści postczłowiek to istota, która domaga się urzeczywistnienia w przeobrażeniu człowieka. Jednak transhumanizm nie wyklucza nastawienia antropocentrycznego, wszak chodzi tu głównie o wykorzystywanie technologii do polepszania jakości życia człowieka i samego człowieka. W tym sensie transhumaniści

<sup>6</sup> M. Kulawiński, *Transhumanizm, cyborgizacja, ulepszanie człowieka*, [https://www.researchgate.net/publication/334448348\\_Transhumanizm\\_cyborgizacja\\_ulepszanie\\_czlowieka#pf4](https://www.researchgate.net/publication/334448348_Transhumanizm_cyborgizacja_ulepszanie_czlowieka#pf4), s. 8–9 (12.08.2020).

<sup>7</sup> N. Bostrom, *The Transhumanist FAQ Version 2.1*, Oxford U.K. 2003, s. 5: „Many transhumanists wish to follow life paths which would, sooner or later, require growing into posthuman persons: they yearn to reach intellectual heights as far above any current human genius as humans are above other primates; to be resistant to disease and impervious to aging; to have unlimited youth and vigor; to exercise control over their own desires, moods, and mental states; to be able to avoid feeling tired, hateful, or irritated about petty things; to have an increased capacity for pleasure, love, artistic appreciation, and serenity; to experience novel states of consciousness that current human brains cannot access”.

realizują raczej zachowawczy (z punktu widzenia posthumanistów) model samodoskonalenia ludzi, nie wychodzą bowiem poza koncepcję człowieka jako miary wszystkiego. Jednocześnie jednak transhumaniści kwestionują skończoność człowieka, proklamują nadejście nowej istoty funkcjonującej w ścisłej symbiozie z maszynami i elektroniką, a to sprawia, że w projektach tych to, co ludzkie otwiera się na to, co nieludzkie. W tym sensie transhumanizm można traktować jako jeden z nurtów posthumanizmu, jednak z wyraźnym zaznaczeniem, że kwestia nastawienia transhumanistów na potrzeby człowieka nie pozwala na traktowanie tych pojęć jako synonimów.

Dzięki powyższemu zjawisku pojawiła się już literatura, która pomaga wskazać narzędzia rozwiązywania problemów etyki moralno-egzystencjalnej, a także typowych zagadnień z codziennych przestrzeni ludzkiego życia. Współcześnie twórcy filmów i seriali coraz częściej sięgają do koncepcji posthumanistycznych, ukazując ich wyobrażony obraz cyborgizacji współczesnego człowieka. Dla dzisiejszych badaczy temat ten jest niezwykle ciekawy ze względów filozoficzno-etycznych, a od ponad dekady zyskuje coraz większą popularność nie tylko wśród medioznawców, ale także badaczy z różnych dziedzin i obszarów nauki. Istota wpływu i oddziaływania nowych technologii oraz mediów na człowieka, jak również na społeczeństwo cechuje się niesłabnącą popularnością. W związku z powyższym, należy postawić kilka zasadniczych pytań dotyczących powyżej problematyki. Jaki wpływ ma obraz, ukazywany przez twórców wspomnianych przekazów, na poczucie podmiotowości maszyn i ludzi oraz możliwości nawiązywania między nimi różnego rodzaju relacji. Czy zarówno człowiek, jak i maszyna mogą być nazwani „posthumanistycznymi podmiotami” i dlaczego? Jak twierdzi Alan Turing, „należy oczekiwać, że maszyny będą w końcu rywalizować z ludźmi we wszystkich czysto intelektualnych dziedzinach”<sup>8</sup>. Zarówno współczesne produkcje filmowe i serialowe, jak i teza Turninga i jemu podobnych skłoniły do podjęcia dyskusji na temat relacji człowieka z maszyną. W ten sposób, niejako zmuszając do szerokiej refleksji posthumanistycznej.

Celem niniejszego artykułu jest wskazanie wyzwań etycznych w relacji człowiek – maszyna, ukazanych w pierwszym sezonie formatu serialowego *Westworld*. Jako przykład posłużą wybrane dylematy moralne ukazane w ludzkim etosie. Co więcej etyczna analiza wybranych dylematów moralnych, przedstawionych w relacjach człowiek – maszyna i maszyna – człowiek, ma stanowić osąd moralny dystopijnej wizji przyszłości oraz ludzkich działań. Praca jednocześnie stanowi próbę ukazania posthumanistycznej, technologicznej rzeczywistości, w perspektywie i dobie transhumanistycznych możliwości i przemian, przy jednoczesnej próbie oceny problematyki moralnej towarzyszącej egzystencji ludzkiej. Ponadto istotna potrzeba refleksji nad istotą współczesnych technologii, człowiekiem i konsekwencjami natury etycznej i egzystencjalnej, skłania badaczy do podjęcia próby odnalezienia odpowiedzi na powyższe zagadnienia. Mowa jest tutaj m.in. o stosunku do tworu technologicznego, jakim jest maszyna (np. host), przypominająca do złudzenia w strukturze zewnętrznej i wewnętrznej człowieka.

---

<sup>8</sup> A. Turing, *Maszyna licząca a inteligencja*, w: *Fragmety filozofii analitycznej*, t. 2, red. B. Chwedeńczuk, Warszawa 1995, s. 299.

## 1. WESTWORLD – FUTURYSTYCZNY DZIKI ZACHÓD LUDZKICH ŻĄDZ

Douglas R. Hofstadter pisał o rzeczywistości rozumianej jako swego rodzaju system formalny, z pewnymi zasadami i zakodowanymi regułami, w który są wpisane wszystkie codzienne czynności człowieka. Ludzie żyjący w takim systemie mogą przyjąć wobec niego następujące postawy (ang. *modes*):

1. Postawę mechaniczną/automatyczną (*mechanical mode*), gdzie poddają się regułom i nie kwestionują otaczającej ich rzeczywistości. Ponadto osadzeni są w konkretnych i ustalonych ramach czy rolach, których nie kwestionują;

2. Postawę inteligentną/refleksyjną (*intelligent mode*), charakteryzującą się myśleniem nad regułami systemu, w którym funkcjonują;

3. Tryb odrzucenia systemu (*unmode*), gdzie pragną całkowicie przełamać zarówno logiczne, jak i werbalne oraz dualistyczne myślenie o świecie i wyjść poza systemowe ramy<sup>9</sup>.

*Westworld* to amerykańska produkcja serialowa z gatunku science fiction, z elementami dramatu w klimacie westernu, wyprodukowana przez Kilter Films, Bad Robot Productions, Jerry Weintraub Productions, Warner Bros Television, zaś współtwórcami serialu są Jonahtan Nolan i Lisa Joy. Serial ten stanowi adaptację filmu pt. *Świat Dzikiego Zachodu* z 1973 roku, autorstwa oraz w reżyserii Michaela Crichtona. Tytułowy „dziki zachód” to futurystyczny park rozrywki, który w swej konwencji zupełnie odbiega od wyobrażeń o standardowym miejscu zabawy i odpoczynku, przepelnionym kolejkami, gwarantującymi szybką jazdę, adrenalinę oraz emocje wynikające z elektronicznych i mechanicznych urządzeń. Brak tutaj również cukrowej waty, maskotek zwierzęcych czy też automatów do pozyskiwania gadżetów, które można ze sobą zabrać jako pamiątkę. Park ten cechuje się bowiem innego rodzaju formą dostarczania wrażeń i emocji, przeznaczony wyłącznie dla zamożnych klientów. To swoista kraina realizacji głęboko skrytych żądz, których człowiek nie jest w stanie pełnić w swoim realnym, prawdziwym, codziennym świecie, a wszystko to w klimacie dzikiego zachodu. To miejsce zabawy głównie dla dorosłych, nie licząc pojedynczych stref, do których mają dostęp rodziny z dziećmi. Za przyjemność trzeba sownicie zapłacić, jednak tak silna doza emocji jest w odczuciu konsumentów warta każdej ceny.

Jak funkcjonuje tytułowy park rozrywki? Otóż każdy, kto decyduje się wejść do nowoczesnej krainy zabawy, zobligowany jest do wypełnienia dokumentów uczestnictwa, opłacenia tej jedynej i niepowtarzalnej przygody oraz przyjęcia odpowiedniej roli. Uczestnik może przemieszczać się dyliżansami, kolejkami górskimi, jeździć konno, przemierzać miasteczka i poznawać innych uczestników, którzy nie są w większości prawdziwymi ludźmi (uczestnicy mogą spotkać inne osoby ze świata realnego, które odgrywają swoje role), ale są hostami, urządzeniami, dokładnie i precyzyjnie stworzonymi i zaprogramowanymi robotami. Te doskonałe urządzenia cechują się sztuczną

<sup>9</sup> Za: J. Łapińska, *O miłości cyborgów w filmach „Uncanny” i „Sight” oraz serialach „Black Mirror” i „Westworld” w świetle wybranych teorii posthumanistycznych*, w: *Narracje fantastyczne*, t. 5, red. K. Olkusz, K.M. Maj, Kraków 2017, s. 123.

inteligencją, są zaprogramowane oraz kontrolowane przez obsługę parku oraz dzięki dozorowi głównych władz i twórców fikcyjnej krainy. Hosty do złudzenia przypominają ludzi, zarówno pod kątem struktury wizualnej, jak również mowy i zachowania. Dopiero ich wnętrze, pełne elektryczności i okablowania zdradza całą prawdę.

Dzięki oryginalnej konwencji oraz technologii na najwyższym poziomie, uczestnik może dokonywać najbardziej skrytych pragnień, które może zrealizować tylko w tym, wymyślnym i specjalnie przygotowanym świecie. Niekiedy są to fantazje, których zaistnienie w świecie rzeczywistym wyklucza prawo, etyka, moralność, obyczaje, konwencje czy normy postępowania. Mowa tutaj o odebraniu życia w specjalnie wyreżyserowanej strzelaninie, pojedynku, grabieży czy napaści. Istotny jest fakt, iż nie ginie prawdziwy człowiek, a jedynie robot, który dzięki ustawieniom posiada funkcję ponownego powrotu do „życia”. Uczestnik może stać się również bohaterem, ratującym życie pięknych kobiet, znajdujących się w niebezpieczeństwie, bez specjalnego zabiegania i starań, które musiałby wykonać w prawdziwym świecie w celu poznania i pozyskania partnerki, zdobyć ich względy i serce. Relacje uczuciowe nie muszą trwać wiecznie, wystarczy specjalna rola i człowiek jest w stanie odnaleźć spełnienie. Adrenalina może zostać zrealizowana dzięki między innymi ucieczce przed wrogiem (przykładowo plemieniem Indian) lub wcieleniu się w poszukiwanego listem gończym kryminalistą czy z powodu uczestnictwa w polowaniu na dzikie zwierzęta, takie jak lwy, albo tygrysy. Każdy uczestnik jest więc w stanie odnaleźć pasujący do swoich wymogów i preferencji scenariusz (mniej lub bardziej mroczny) i zrealizować go.

Park ten to obietnica realizacji głęboko skrytych pragnień oraz perspektywa realnej wizji ukazującej nadchodzące możliwości technologiczne w życiu człowieka. Legendarna arkadia, wcale nie zdaje się być już jedynie cichym wyobrażeniem. Współczesny rozwój technologii daje coraz głośniejszą zapowiedź stworzenia i funkcjonowania doskonałych maszyn, mogący wspomóc codzienne życie człowieka, a z czasem nawet zastąpić jego osobę. Nie tylko wewnętrzna chęć człowieka do popełnienia nieetycznych i niemoralnych czynów stanowi uzasadnienie do powstania takiego miejsca. A możliwości, jakie oferuje współczesna technologia, ciekawość nowych doznań oraz doświadczeń pociągają ludzi do tego, co nie jest znane, a łatwo dostępne. Realizacja opisanej perspektywy to propozycja doświadczenia tego, czego w świecie realnym jest w stanie każdy człowiek poznać, ponieważ funkcjonuje w zastanych schematach, wedle obowiązujących praw, reguł, norm moralno-etycznych. Westworld to swoisty wymiar pozornego szczęścia i samorealizacji, ukazuje wizję, w której człowiek nie musi dbać o poprawność relacji z drugim człowiekiem. Nie jest także zobligowany to tego, by usilnie się komunikować, dążyć do poznania drugiego człowieka. W takich okolicznościach osoba wchodząca do Westworld odgrywa swoją rolę, jest w stanie stać się bohaterem i romantycznie zdobyć serce wybranki. Może wybrać także inny, mroczniejszy scenariusz, być przestępcą i siłą pozyskać kobietę. Gdyby człowiek mógł realnie skorzystać z takiej oferty, relacje międzyludzkie mogłyby przestać istnieć. Wiązałoby się to z wybraniem drogi na skróty, a przy sięgnięciu po scenariusz polegający na zmuszeniu hostów do relacji, na urzeczywistnieniu własnych, głęboko skrytych, hedonistycznych i amoralnych pragnień, które zupełnie przeczą etycznemu postępowaniu – postawie szacunku do innych istot, w tym istot żywych. Hosty nie są prawdziwymi ludźmi,

co można uznać za czynnik usprawiedliwiający. Pojawia się zatem dylemat etyczny, dotyczący sposobu traktowania maszyn przez człowieka.

Istnienie takiego parku, jak w filmie *Westworld*, może nie wydać się niczym niebezpiecznym. Jednak, gdy człowiek oddaje się amoralnym zachowaniom, nie stawiając sobie żadnych granic, może to doprowadzić do przeniesienia fantazji do świata rzeczywistego. Co więcej, gdy uznaje się podmiotowość bytów nieludzkich, w przypadku *Westworld*-robotów, to należy się zastanowić nad etycznością zachowania ludzkiego. Czy przedmiotowe traktowanie maszyn, nawet w momencie, gdy wychodzą poza „system formalny” ich rzeczywistości, wchodząc, jak nazwał go Hofstadter, w tryb inteligentny (*intelligentmode*<sup>10</sup>) – jest moralne czy już nie? Kiedy i gdzie powinno się postawić granicę?

Jeżeli przyjmie się, w myśl idei posthumanistycznej, iż nie tylko człowiek może być wyłącznym dysponentem sensu przyszłego świata, zwracając się jednocześnie ku temu, co nieludzkie, jednocześnie postrzegając podmiot jako nie tylko jednostkę ludzką, należy się zgodzić także na prawne i etyczne konsekwencje tego kroku.

Etyka jest nauką o moralności. Z kolei pojęcie „moralność” uważa się za pojęcie pierwotne, czyli niedefiniowalne. Podaje się jednak różne określenia moralności. A oto jedno z nich: moralność jest to pewna racjonalna właściwość każdego świadomego i wolnego czynu ludzkiego oraz spełniacza i sprawcy tego czynu – osób ludzkich. Dobro moralne jest to zgodność działania ludzkiego (tzn. świadomego i dobrowolnego) z naturą ludzką. Pojęcie „wartości” podobnie jak pojęcie „moralności” uważa się za tzw. pojęcia pierwotne, czyli niedefiniowalne. Mimo to przytacza się różne określenia (definicje) tego pojęcia. Adam Grzegorzczak definiuje wartość jako „wyobrażenie lub idea tego, co nas aktywizuje i ukierunkowuje nasze działania”<sup>11</sup>. Jak podaje Rochelle Mayer „wartości są to treści życiowe, cele działań”<sup>12</sup>.

Zważywszy na zmiany zachodzące w humanistyce i przyjmując koncepcje posthumanistyczną i transhumanistyczną, które obok człowieka stawiają byty nieludzkie (nie-dookreślone ontologicznie), należałoby pochylić się nad etycznością poszczególnych relacji. W filmie *Westworld* roboty traktuje się jak narzędzia realizacji własnych pragnień, żądz czy też fantazji. Nie zwraca się uwagi na ich status, traktując te zmechanizowane istnienia przedmiotowo. Istota stosunku człowieka do maszyny, a maszyny do człowieka, dostarcza wiele wątpliwości, po pierwsze dlatego, iż maszyna, host nie jest istotą żywą, co wiąże się z brakiem inteligencji emocjonalnej, uczuciowej. To, co wyróżnia hosty, to fakt, iż mimo zakodowanej i zaprogramowanej struktury, zdają się przejawiać cechy, charakterystyczne tylko dla człowieka.

<sup>10</sup> Zob. D.R. Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, New York 1984.

<sup>11</sup> Cyt. za: M.P. Migoń, *Wstęp do etyki. Skrypt*, Gdańsk 2013, s. 20, [http://paluchja-zajecia.home.amu.edu.pl/etyka/Migon\\_skrypt.pdf](http://paluchja-zajecia.home.amu.edu.pl/etyka/Migon_skrypt.pdf) (10.08.2020).

<sup>12</sup> Cyt. za: M.P. Migoń, *Wstęp do etyki. Skrypt*, dz. cyt., s. 20.

## 2. ROZWÓJ EMOCJONALNO-POZNAWCZY HOSTA – DOLORES ABERNATHY

Gdy widz poznaje historię Dolores Abernathy, młodej kobiety, będącej host, córki gfarmera, ma do czynienia ze światem, gdzie kilka najstarszych, zbudowanych przez Arnolda hostów przyjmuje postawę inteligentną lub refleksyjną (*intelligent mode*). Odciągające od normy zachowania robotów – przez pracowników, nazywane usterkami (*glitches*), mają znamiona emocjonalności i świadomości i powodują, iż coraz częściej odstępują one od przygotowanych dla nich scenariuszy postępowań, wychodząc w ten sposób poza „system formalny”<sup>13</sup> ich rzeczywistości. Dolores, jedna z głównych bohaterek serialu, wraz z biegiem czasu zaczyna reagować na otaczający ją świat, odstępując w ten sposób od zapisanego kodu komputerowego. Owe odstępstwa od normy wzbudzają różne emocje u specjalistów pracujących nad współczesnym światem „dzikiego zachodu”, naukowców, jak również osób odwiedzających park. Bohaterowie i widzowie stają się świadkami dojrzenia Dolores do podejmowania decyzji o własnym życiu. Kształtowanie się bohaterki z pozbawionego refleksji robota w istotę „myślącą” fascynują pracowników Delos<sup>14</sup>, w tym głównego programistę Bernarda. Mężczyzna na tyle był zaciekawiony Dolores, że nie tylko zwlekał z zawiadomieniem swojego przełożonego o zaobserwowanym zjawisku, ale sam starał się rozwikłać zagadkę nietypowych zachowań hosta, które zdradzają pewną samoświadomość – czyli czegoś, do czego maszyna nie powinna mieć dostępu.

Wraz z pojawieniem się u bohaterki świadomości, host zyskuje cechy charakterystyczne dla człowieka, co skłania odbiorcę do etycznej refleksji nad miejscem maszyny w antropocentrycznym świecie człowieka. Przyglądając się myśli transhumanistycznej i posthumanistycznej, uzyskanie samoświadomości u robota może oznaczać powstanie istoty doskonalszej niż sam człowiek. Wówczas technologiczny twór przestaje jawić się przedmiotowo, gdyż dzięki charakterystycznym dla człowieka cechom, zyskuje podmiotowość. Analiza etyczna jest bardzo ciężka w tym przypadku, bowiem odbiorcy odczuwają swoisty żal i współczucie dla młodej, pięknej i wrażliwej dziewczyny, której dość smutny scenariusz – bieda, okrucieństwo jakiegoś doświadcza w odgrywanej przez siebie roli, sprawia, iż każdy kibicuje jej, pragnąc jej odmiany losu. Dziewczyna doświadcza relacji z człowiekiem poprzez coraz silniejsze uczucie. Wielu odbiorców utożsamia się z bohaterami w swych wyobrażeniach i pragnie, aby ich miłość przetrwała wszystko, miłość tak nierealna i odległa, jak ta – pomiędzy człowiekiem a maszyną. Dodatkowo, poznanie postaci Dolores poprzez osobliwe rozmowy z Bernardem, zbliża ją do człowieka, ponieważ przypomina młodą, niezsutą dziewczynę z sąsiedztwa, która marzy o tym, o czym jej rówieśnicy – miłości, przygodzie i szczęściu.

<sup>13</sup> Zob. D.R. Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, dz. cyt.

<sup>14</sup> Delos – firma posiadająca Westworld.



### 3. PROCES UCZŁOWIECZENIA ZAPROGRAMOWANEJ MASZYNY – MAEVE MILLAY

Interesująca z punktu widzenia nie tylko samej serialowej fabuły, ale także z kontekstu oceny moralnej oraz etycznych wyzwań, jest postać Maeve Millay. Kobieta host początkowo odgrywała rolę matki, która, prześladowana przez Indian, została zmuszona do ucieczki i ratowania siebie oraz swojej córki. Twórcy decydują się jednak na zmianę scenariusza ukazującego historię kobiety, uznając nową tożsamość za atrakcyjniejszą, czyniąc z niej prostytutkę zarządzającą domem publicznym. Wymazują kobiecie dotychczasową pamięć, jednocześnie zmieniając przypisane jej funkcje i parametry osobowości. Host traci empatię i współczucie, a zyskuje dystans i szereg cech pejoratywnych, typowych dla kobiety dotkliwie potraktowanej przez los. Nie wszystko jednak idzie zgodnie z planem programistów, zaś kobieta host za pomocą niesłabnących retrospekcji, zaczyna odzyskiwać wspomnienia (zyskiwać je), po czym rozpoznaje swoją zmienioną tożsamość. Podczas strzelaniny w barze zostaje uszkodzona i trafia do laboratorium w celu naprawy. Tam odzyskuje świadomość i dowiadyuje się całej prawdy o sobie oraz miejscu, w którym się znajduje. Kobieta przejmuje kontrolę nad laborantami, zmuszając ich do naprawy jej struktury oraz podniesienia wszystkich cech oraz życiowych parametrów na maksymalny poziom. Postanawia opuścić Westworld, odnaleźć swoją córkę i zemścić się na twórcach, którzy wyrządzili jej tyle krzywd.

Wedle koncepcji Irvinga Goha, bohaterka stanowi podmiot odrzucony (ang. *the reject*)<sup>15</sup>. Ivan Callus i Stefan Herbrechter, komentując teorię Goha, zauważają, iż posthumanizm pełen jest owych „rejectów” – maszyn, cyborgów, zwierząt, które nie muszą być „biernymi figurami skazanymi na zaprzeczenie, [...] wykluczenie, wygnanie, zesłanie”, lecz mogą mieć potencjał „bycia aktywną figurą, odrzucającą zewnętrzne siły represyjne i opresyjne”<sup>16</sup>.

Sposób traktowania maszyn o strukturze ludzkiej przez twórców parku, a także samych użytkowników, a co za tym idzie, nieszanowanie ich istnienia (podmiotowości), powodują instynktowne działania, prowadzące do przemiany, a nawet do ich transformacji – z biernych przedmiotów w aktywne podmioty. Etyczna analiza dotyczy określenia statusu ontologicznego ludzi i maszyn, oraz wyznaczenia granic pomiędzy człowiekiem a maszyną, ale przede wszystkim ustalenia zależności między nimi. Posthumanistyczne zależności między hostami a ludźmi (przyjaźń – Bernard a Dolores, miłość Dolores i Willian) powodują głęboką refleksję etyczną<sup>17</sup>.

Postać Maeve to przykład działania technologii mogącej wydostać się spod kontroli samych twórców, będącą doskonalszą od możliwości programowania i wyobrażeń kreatorów. W tym przypadku wizja tworu doskonałego w postaci maszyny, która mimo

<sup>15</sup> Zob. I. Goh, *The Reject: Community, Politics, and Religion after the Subject*, New York 2014.

<sup>16</sup> I. Callus, S. Herbrechter, *Introduction: Posthumanist subjective, or coming after the subject...*, „Subjectivity” (2012) no. 5, s. 257.

<sup>17</sup> Zob. J. Łapińska, *O miłości cyborgów w filmach „Uncanny” i „Sight”...*, dz. cyt., s. 123–127.

zaprogramowania cechuje się: wspomnieniami, uczuciami i pragnieniami zyskuje zupełnie nowy kontekst. Żyjąc w dobie niekończących się możliwości technologicznych, stawia się przed odbiorcami szanse, ale jednocześnie wyzwania. Dokonanie oceny moralnej maszyny, kierującej się swoistego rodzaju instynktem macierzyńskim, w imię którego postanawia za wszelką cenę dotrzeć do celu, jest niewątpliwie trudne. Już sama ocena etyczna ludzi, którzy dali przyzwolenie na stworzenie maszyn, stanowiących ofiary doświadczające okrucieństwa, a następnie zmiana ich scenariusza lub zupełne wyłączenie i usunięcie może budzić wątpliwości i skłaniać do głębokich refleksji. Historia kobiety hosta, która traktowana jak przedmiot doświadcza własnej świadomości, budzi w nas współczucie, ponieważ jej obraz jawi się jako zraniona i zrozpaczona matka. Widz nabiera empatii i współczucia, jednocześnie kibicując jej w realizacji zadania, jakim jest odzyskanie dziecka, ale również w wymierzeniu sprawiedliwości oprawcom, którzy zgotowali jej właśnie taki, a nie inny los.

#### 4. CZŁOWIEK KONTRA PROTOTYP HUMANOIDALNY – BERNARD LOWE

Bernard Lowe to kierownik działu programowania oraz jeden z głównych twórców hostów zamieszkujących tytułowy Westworld. Początkowo poznajemy go jako spokojnego, zrównoważonego człowieka, pracownika, który poprzez długie i głębokie rozmowy z kobietą host Dolores, przypomina bardziej jej powiernika, przyjaciela i psychologa, niż samego kreatora, czy też oprawcę. Jest bardzo empatyczny i delikatny w podejściu do kobiety maszyny. Słucha jej, ale także wiele opowiada. Poprzez liczne retrospekcje poznajemy także osobistą, tragiczną historię Bernarda, który stracił ukochanego syna i bardzo cierpi z tego powodu, walcząc z nostalgicznymi wspomnieniami. W dalszej części fabuły okazuje się, że mężczyzna nie jest człowiekiem, a hostem pod kontrolą Forda (twórcy futurystycznego parku rozrywki), wykonanym na podobieństwo współtwórcy Westworld – Arnolda Webera i opartym na wspomnieniach Forda oraz samej Dolores o nim. „Bernard Lowe” jest anagramem „Arnolda Webera”.

Postać Bernarda również budzi kontrowersje przy dokonaniu próby oceny moralnej, bowiem początkowo widz wciąga się we fikcyjną fabułę w przekonaniu, iż ma do czynienia z człowiekiem, który oprócz pełnienia funkcji twórcy, ukazuje bardzo ludzkie i empatyczne podejście do hostów, z którymi zdaje się przyjaźnić, rozumie je i próbuje nawiązać głębszą więź duchową. Dalszy rozwój akcji, ukazujący prawdziwą tożsamość mężczyzny, nasuwa wiele wątpliwości w osądzie moralnym. Trudno jest jednoznacznie określić, czy postać Bernarda jawi się jako człowiek, czy jednak maszyna. Wiele kontrowersji budzi sam aspekt zaprogramowania samoświadomości, którą uzyskała postać Bernarda. W tym miejscu również można zastanowić się nad możliwościami technologicznego tworu, a hipotetycznej sytuacji realizacji fikcyjnej wizji. Wizja realizacji tworu doskonalszego niż sam człowiek stanowi zagrożenie dla genezy bytu samego człowieka. Dzięki takim możliwościom człowiek przestałby być potrzebny. Maszyny

wyparłyby ludzi, a więc rasa ludzka byłaby zagrożona. Mogłoby to prowadzić do katastroficznych skutków. Co więcej, bycie maszyną a człowiekiem, wyklucza decyzyjność oraz możliwości odczuwania i posiadania wspomnień.

## 5. RELACJA MIŁOSNA CZŁOWIEKA I MASZYNY – DOLORES I WILLIAM

Pierwszą osobą, która dostrzega podmiotowość Dolores jest nieśmiały i nieco zamknięty w sobie, mężczyzna William. Mężczyzna nie traktuje jej jako mechaniczną zabawkę do zaspokojenia seksualnych żądz, ale jak kobietą – równą mu osobę. Rozmawia z nią, dzieląc się najskrytszymi myślami, walczy o jej honor, broni jej przed innymi mężczyznami, a wreszcie za jej zgodą całuje ją i spędza z nią noc. Relacja pomiędzy bohaterami zaczyna przybierać wyraz głębokiego przywiązania i oddania, do takiego stopnia, iż Dolores w sytuacji uprowadzenia przez „Mężczyznę w Czerni”, pokłada w Williamie nadzieję na ratunek.

Związek bohaterów nawiązuje do testu Turinga, w którym człowiek, w tym przypadku William, swoją własną reakcją emocjonalną w kontakcie z maszyną – Dolores, zaświadcza o istnieniu w niej afektu. Relacja między bohaterami zasadza się na afektywnym „migotaniu/iskrzeniu [ang. *shimmers*]”<sup>18</sup> między spotykającymi się ciałami. Jak pisał Robert Pepperell, „jeśli możemy myśleć o maszynach, które myślą, to maszyny mogą myśleć o nas”<sup>19</sup>. Jak zauważyła Joanna Łapińska, powyższe zdanie można przekształcić, podstawiając w zamian „myśleć”, czasownik „kochać” i w ten sposób otrzymałoby się trafny opis związków afektywnych człowieka i robota w *Westworld*<sup>20</sup>. Nawiązując zarówno do testu Turinga, jak i posthumanistycznej optyki Pepperella, nie tylko w człowieku robot jest w stanie wywołać reakcję afektywną, ale wręcz ukazuje, iż nie ma żadnych przeciwwskazań, aby maszyna mogła pokochać człowieka i działać na niego afektywnie.

Kategoria afektu jest niezwykle interesującym narzędziem analizy związków między człowiekiem a maszyną. Afekt różni się od emocji czy uczucia swoim pierwotnym i wymykającym się łatwym klasyfikacjom oraz nazwom charakterem. Podczas gdy zarówno emocje czy uczucia są „artykulacją afektu i ideologii [...] ideologiczną próbą nadania sensu jakiejś afektywnej produkcji”<sup>21</sup>, to afekt jest zdecydowanie mniej reprezentowalny oraz niesemantyczny. Podobne rozumienie afektu można zaobserwować w *Westworld*, w sytuacji, gdy roboty, u których pojawia się świadomość oraz reakcje afektywne, starają się zrozumieć i nazwać to, co się z nimi dzieje. Dolores odczuwa coś, czego początkowo

<sup>18</sup> G.J. Seigworth, M. Gregg, *An Inventory of Shimmers*, w: *The Affect Theory Reader*, ed. G.J. Seigworth, M. Gregg, Durham & London 2010, s. 1–25.

<sup>19</sup> R. Pepperell, *Manifest posthumanistyczny*, przekł. P. Majewski, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 22 (2009) nr 1, s. 30.

<sup>20</sup> J. Łapińska, *O miłości cyborgów w filmach „Uncanny” i „Sight”...*, dz. cyt., s. 125.

<sup>21</sup> L. Grossberg, *Affect's Future: Rediscovering the Virtual in the Actual (Interviewed by Gregory J. Seigworth & Melissa Gregg)*, w: *The Affect Theory Reader*, ed. G.J. Seigworth, M. Gregg, Durham & London 2010, s. 316.

nie umie zidentyfikować, ponieważ brakuje jej słownictwa, które pomogłoby w nazwaniu nowych doświadczeń. Zachowanie bohaterki przywodzi na myśl niewinność i czystość pierwszej, idealistycznej, okupionej cierpieniem miłości<sup>22</sup>, na co wskazuje fakt, że pokłada nadzieję w swoim ukochanym, nie wiedząc, że William i „Mężczyzna w Czerni” to jedna i ta sama osoba.

Uczucie Dolores do Williama zostało w ten sposób mocno skonstrastowane z okrutnym zachowaniem „Mężczyzny w Czerni”, znęcającym się nad kobietą. Miłość młodego Williama, początkowo zdolna, jak się wydaje, do zaproponowania owej alternatywnej etyki życia, zmieniła się z biegiem czasu w swoją karykaturę, o czym widz może się przekonać w końcowej fazie historii, gdy poznaje reguły prowadzonej przez mężczyznę gry.

William pragnąc sprawdzić autentyczność uczucia robota, zmuszając go do wyjścia poza ramy scenariusza, przyczynił się tym do przemiany Dolores z nieco naiwnej dziewczyny w żądną zemsty bojowniczkę o wolność i godność robotów. W ten sposób twórcy produkcji serialowej zwracają uwagę na swego rodzaju posthumanistyczną przestrożę, dotyczącą nadmiernego eksploatowania elementów otaczających człowieka, z którymi powinien on pozostawać zarówno w symbiozie, jak i we wzajemnym szacunku. W ten sposób pojawia się tu nacisk na posthumanistyczną równość podmiotów, poprzez odwołanie się do możliwości utworzenia relacji z maszyną oraz ich różnorodności i relacji opartej na szacunku.

Przytoczona sytuacja bohaterów *Westworld* wywołuje dyskusję na temat granic pomiędzy tym, co sztuczne, a tym, co naturalne, „prawdziwe”. Ponadto, zadając pytania o ocenę faktu, iż człowiek zakochuje się w maszynie – o czym to może świadczyć? Czy jest to sygnał przemian wrażliwości romansowej we współczesnym świecie, otwarcia na inność i większej tolerancji wobec niej, myślenia w kategoriach posthumanistycznych i przyjęcia równościowej optyki? Czy też paniczna reakcja człowieka na jego miłość do robota świadczy o strachu przed wszechdobylską technologią, lęku związanym z rozszerzaniem granic wokół koncepcji człowieczeństwa, niechęci na myśl o „przytulaniu się do maszyny liczącej”. Jednak patrząc na dalsze losy pary i postępowanie Williama, będącego pod postacią „Mężczyzny w Czerni”, należy zadać pytanie o etyczność jego zachowania względem „ukochanej”. Zestawiając ze sobą oba obrazy, rodzi się pytanie: czy możemy mówić o miłości bohatera do Dolores?

## PODSUMOWANIE

Współczesne produkcje serialowe coraz częściej poruszają genezę istoty posthumanizmu, transhumanizmu, człowieka i maszyny w perspektywie antropocentrycznej oraz aksjologiczno-etycznej. O ile transhumanizm charakteryzuje się zdecydowaną afirmacją działań technologicznych, ponieważ upatruje w nich drogi do postczłowieczeństwa, to posthumanizm opiera się na istocie androidyzacji maszyn. Stworzona przez ludzi sztuczna inteligencja przestanie być przez nich kontrolowana, co prowadzi do ich

<sup>22</sup> Por. J. Łapińska, *O miłości cyborgów w filmach „Uncanny” i „Sight”...*, dz. cyt., s. 126.

umaszynowienia i do ucłowieczania maszyn. Człowiek, będąc sprawcą maszyn, pozbawi się zarazem sprawczości na ich rzecz, a zatem już w tym punkcie dojdzie do zerwania ciągłości gatunku ludzkiego i do jego zmiany. Seriale, które poruszają powyższe zagadnienia to m.in.: *Black Mirror*, *Dollhouse*, czy *Westworld*. Produkcje te powstają m.in. z myślą o samych widzach, aby ukazać przemiany medialno-technologiczne, koncentrując się przy tym na perspektywie indywidualnych potrzeb odbiorców.

Na przestrzeni dekad zmieniały się u ludzi formy radzenia sobie z często dokuczliwą prozą życia codziennego, ale także ze zmęczeniem, ze stresem – wynikającym z doświadczeń w życiu prywatnym, albo z sytuacjami wyzwalającymi na przemian złość czy smutek. Dla niektórych sposobem na odreagowanie jest ucieczka w fikcyjny świat książek, dla innych zaszyje się we własnym świecie i oglądanie ulubionego filmu lub spędzanie czasu w wirtualnym świecie gier. Jedni odstresowują się przez dobrą zabawę, drudzy uczestnicząc w spotkaniach towarzyskich, a jeszcze inni w samotności, uprawiając sport czy też podejmując wszelakie znane aktywności. Stworzenie parku, wpisującego się w tak odmienną konwencję, bez wątplenia stanowiłaby zapowiedź czegoś, z czym przeciętny człowiek nie miał nigdy w swoim życiu do czynienia. Przedstawiłaby bogatą ofertę do przetestowania, co tak naprawdę może i ile może przeżyć człowiek.

Serial *Westworld* ukazuje interesujące przykłady zjawiska zniewolenia, uprzedmiotowienia i karania technologicznych twórców przypominających ludzi, nazywanych hostami, które wskutek doskonałej konstrukcji nabywają funkcji porównywanym z ludzkimi uczuciami i emocjami.

Dochodzi tutaj do dysonansu w kwestii etycznej postawy. Z jednej strony hosty nie są traktowane jako istoty ludzkie lub jako istoty żywe tak jak np. zwierzęta. Czy zatem wykorzystywanie ich przez człowieka do realizacji własnych pragnień albo żądz staje się nieetycznym działaniem? Z drugiej strony taka postawa przeczy idei posthumanistyki, mówiącej o tym, iż podmiotem w posthumanistyce nie jest tylko człowiek, lecz także to, co nieludzkie czy organiczne lub nieorganiczne. Zainteresowanie rzeczami i zwierzętami oraz towarzyszące mu kolejne zwroty (ku rzeczom, materialności, a także zwrot performatywny czy zwrot ku sprawczości) wynikają z narastającego przeświadczenia, że obecne sposoby myślenia o świecie nie odpowiadają zachodzącym w nim zmianom (inżynieria genetyczna, transplantologia, psychofarmakologia, nanotechnologia)<sup>23</sup>.

Analiza etyczna współczesnych wyzwań w relacji człowiek – maszyna jest bez wątpienia trudna i jednocześnie akcentuje wiele problematycznych związków przyczynowo-skutkowych w relacji człowiek – maszyna, ale także w samym moralnym podejściu do oceny ludzkich zachowań względem technologicznych twórców. Trudne jest ustalenie, gdzie znajduje się granica pomiędzy moralnym a niemoralnym zachowaniem człowieka wobec maszyn. Hosty miały pierwotnie służyć człowiekowi, aby go wspomagać i ułatwiać życie. Jednocześnie zadając sobie pytanie, czy człowiek ma prawo kierować losem hostów, wiedząc, iż hosty mają świadomość, pamięć i cechują się uczuciami (miłość matki do dziecka, miłość hosta do człowieka)? Czy je przedmiotowo traktować? Brak szacunku w stosunku do maszyny, jak i nadmierne eksploatowanie, powodują, iż widzowie czują

<sup>23</sup> Zob. E. Domańska, *Zwrot performatywny we współczesnej humanistyce*, „Teksty Drugie” 2007 nr 5, s. 48–61.

współczuje do maszyn, pragnąc, aby ich los się odmienił, kibicując, aby ktoś spowodował wyrwanie się i oswobodzenie hostów z więzienia, jakim jest dla nich tytułowy *Westworld*.

Artykuł ten stanowi bez wątpienia swoiste zaproszenie do dalszych rozważań na temat etyczności, zachowań ludzkich w stosunku do robotów, maszyn nie tylko w myśli posthumanistycznej i transhumanistycznej, ale przede wszystkim w ocenie współczesnych i przyszłych realiów, gdzie przemiany technologiczno-medialne dokonują się niezwykle dynamicznie, ukazując przez takie formaty jak seriale, być może samo proroctwo prężnie rozwijającej się nauki.

## LITERATURA

- Bogunia-Borowska M., *Fenomen telewizji. Interpretacje socjologiczne i kulturowe*, Kraków 2012.
- Bostrom N., *The Transhumanist FAQ Version 2.1*, Oxford U.K. 2003.
- Callus I., Herbrechter S., *Introduction: Posthumanist subjective, or coming after the subject...*, „Subjectivity” (2012) no. 5, s. 241–264.
- Domańska E., *Zwrot performatywny we współczesnej humanistyce*, „Teksty Drugie” 2007 nr 5, s. 48–61.
- Goh I., *The Reject: Community, Politics, and Religion after the Subject*, New York 2014.
- Gorman L., McLean D., *Media i społeczeństwo. Wprowadzenie historyczne*, Kraków 2010.
- Grossberg L., *Affect's Future: Rediscovering the Virtual in the Actual (Interviewed by Gregory J. Seigworth & Melissa Gregg)*, w: *The Affect Theory Reader*, ed. G.J. Seigworth, M. Gregg, Durham & London 2010, s. 309–338.
- Haraway D.J., *When Species Meet*, London 2008.
- Hayles N.K., *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, London 1999.
- Hofstadter D.R., *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, New York 1984.
- Kulawiński M., *Transhumanizm, cyborgizacja, ulepszanie człowieka*, [https://www.researchgate.net/publication/334448348\\_Transhumanizm\\_cyborgizacja\\_ulepszanie\\_czlowieka#pf14](https://www.researchgate.net/publication/334448348_Transhumanizm_cyborgizacja_ulepszanie_czlowieka#pf14) (12.08.2020).
- Łapińska J., *O miłości cyborgów w filmach „Uncanny” i „Sight” oraz serialach „Black Mirror” i „Westworld” w świetle wybranych teorii posthumanistycznych*, w: *Narracje fantastyczne*, t. 5, red. K. Olkusz, K.M. Maj, Kraków 2017, s. 115–136.
- Migoń M.P., *Wstęp do etyki. Skrypt*, Gdańsk 2013, [http://paluchja-zajecia.home.amu.edu.pl/etyka/Migon\\_skrypt.pdf](http://paluchja-zajecia.home.amu.edu.pl/etyka/Migon_skrypt.pdf) (10.08.2020).
- Pepperell R., *Manifest posthumanistyczny*, przekł. P. Majewski, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 22 (2009) nr 1, s. 29–40.
- Seigworth G.J., Gregg M., *An Inventory of Shimmers*, w: *The Affect Theory Reader*, ed. G.J. Seigworth, M. Gregg, Durham & London 2010, s. 1–25.
- Turing A., *Maszyna licząca a inteligencja*, w: *Fragmenty filozofii analitycznej*, t. 2, red. B. Chweńczuk, Warszawa 1995.
- Zawojski P., *Posthumanizm, czyli humanizm naszych czasów*, „Kultura i Historia” 2017 nr 32, s. 68–76.