

Paweł Mierzwa
Wydział Prawa i Administracji

Gatunek na emeryturze, czyli powszechna rozrywka przyszłości

Cywilizacja rozwija się przez powiększanie liczby ważnych operacji, których możemy dokonywać bez myślenia o nich. Operacje myślowe są jak szarże kawalerii w boju - ich liczba jest ściśle ograniczona, wymagają świeżych koni i trzeba je przeprowadzać jedynie w decydujących momentach.

Alfred North Whitehead, *Introduction to Mathematics*

Kiedy po raz pierwszy natknąłem się na powyższe stwierdzenie, trafnie oddające istotę rozwoju cywilizacyjnego, zaintrygował mnie nieodparcie wynikający z niego wniosek - szczytem ludzkiej cywilizacji będzie moment, w którym operacje myślowe staną się zbędne; innymi słowy, nikt nie będzie musiał o niczym myśleć. Wiele wskazuje na to, że właśnie do takiego momentu zmierzamy. Jak to możliwe, co to właściwie oznacza i jakie będzie miało konsekwencje dla ludzkości?

Wydaje mi się, że kulminacją rozwoju technologii będzie uczynienie ludzkiej pracy zbędną. Nawet jeśli tzw. silna AI pozostanie nieosiągalna w wyobraźni perspektywie czasowej (według mnie nie może pozostać nieosiągalna "na wieki", gdyż oznaczałoby to po prostu, że ludzki mózg nie jest obiektem fizycznym), udoskonalone technologie przyszłości pozwolą na mechanicyzację i automatyzację niemal wszystkich obszarów ludzkiej aktywności. Tworzenie wiedzy, warunkującej powstawanie nowych technologii, nadal będzie zależne od ludzkiej kreatywności, dlatego naukowcy (podrasowani zarówno genetycznie, jak i abiologicznie, poprzez rozmaite mózgowy chipy, itp.) na pewien czas pozostaną ostatni niebezrobotnymi na Ziemi. Przed nimi jako ostatni na zasłużoną dziejową emeryturę przejdą reprezentanci tych zawodów, których wykonywanie wiąże się z podejmowaniem decyzji o głębokim wymiarze etycznym (lekarze, sędziowie) oraz ludzie dysponujący największą władzą (politycy, wielki biznes). Opór przed przekazaniem komputerom procesów decyzyjnych w tych obszarach będzie ogromny, jednak ostatecznie zostanie złamany, bowiem znajdziemy się w sytuacji, gdy człowiek, nie mogąc uwzględnić wszystkich analizowanych przez komputery danych, "z 'najwyższego nadzorca' staje się mechanizmem losowym wyboru", jak to ujął w "Summie Technologiae" Stanisław Lem, dogłębnie rozważając te zagadnienie. Ostatecznie będziemy zatem skazani na pogodzenie się z wyższością "komputerowładztwa", postępujący proces alienacji zaawansowanych technologii ze świadomości społecznej i... czerpanie radości z emerytury, na którą homo sapiens uczciwie sobie zapracował.

Jeżeli komputerowo-technologiczna osnowa społeczeństwa przyszłości zapewni ludziom realizację podstawowych potrzeb, życie społeczne krajów wysoko rozwiniętych skupi się wokół rozrywki. Przemysł rozrywkowy, który już dziś stanowi motor napędowy badań nad nowymi technologiami, w najbliższych dekadach będzie przeżywał jeszcze intensywniejszą ekspansję. Ludzie w coraz większym stopniu będą funkcjonować w sieci, która stanie się ich normalną przestrzenią życiową. W

skrajnej sytuacji, granica pomiędzy rzeczywistością wirtualną, a tą tradycyjnie pojmowaną może ulec całkowitemu zatarciu. W jaki sposób?

Zrozumienie procesów komórkowych i reprezentacji neuronowych oraz rozwinięcie mikroelektroniki i nanotechnologii pozwoli na pełne zintegrowanie ludzkiej biologii z wytworami technologii na najbardziej elementarnym poziomie, a w efekcie na jakościowy skok w generowaniu rzeczywistości wirtualnej. Obecnie VR wytwarzamy poprzez "oszukiwanie" organów sensorycznych (głównie wzroku i słuchu), jednak kolejne przełomy naukowe pozwolą nam na bezpośrednie stymulowanie nerwów łączących te organy z mózgiem. Umiejętność przechwytywania i dekodowania wszystkich sygnałów wchodzących i wychodzących z mózgu oraz komputer o wystarczająco potężnej mocy obliczeniowej połączony z odpowiednim oprogramowaniem umożliwią generowanie dowolnej logicznie możliwej rzeczywistości (przy założeniu, że powstanie tzw. silna AI). Wówczas teoretycznie nic nie stałoby na przeszkodzie, aby ludzie (przynajmniej ci odpowiednio zamożni) niemal całe życie spędzali podłączeni do generatorów VR, spełniając swoje najskrytsze marzenia i pragnienia. W dalszym ciągu konieczne byłoby oczywiście odżywianie i rozmnażanie, choć akurat czynności prowadzące do zaspokojenia tych potrzeb trudno uznać za szczególnie uciążliwe.

Na zakończenie mojego eseju, chciałbym - niejako asekuracyjnie - zacytować znanego kognitywistę Stevena Pinkera: *"Niewątpliwie poprawna przepowiednia futurologii mówi, że w przyszłości dzisiejsi futurologowie będą wyglądali głupio"*. Powyższe rozważania w znacznym stopniu są efektem popuszczenia wodzy fantazji, a na drodze do realizacji zawartych w nich prognoz staną z pewnością niezliczone przeszkody. Pomijając zastrzeżenia czysto naukowe, warto pamiętać, że pogłoski o rzekomym "końcu historii" są mocne przesadzone, a naukowcy, którzy dawno temu odrzucili rozumowanie indukcyjne jako prawomocne narzędzie uprawiania nauki, nadal zbyt często ulegają pokusie naiwnej ekstrapolacji w zakresie przewidywań dotyczących sytuacji polityczno-gospodarczej. Myślę, że przestroga, aby nigdy nie lekceważyć zagrożeń płynących ze świata polityki, jest szczególnie aktualna na progu roku 2009, który powitał nas światowym kryzysem gospodarczym, konfliktem gazowym Europy z Rosją i kolejną wojną na Bliskim Wschodzie.

BIBLIOGRAFIA

Friedrich August von Hayek, "Konstytucja wolności" (z tej książki zaczerpnąłem wstępny cytat)
Stanisław Lem, "Summa technologiae"
David Deutsch, "Struktura rzeczywistości"
red. John Brockman, "Nowy renesans. Granice nauki"
Steven Pinker, "Jak działa umysł"