



HANNA MAMZER

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2251-7639> * mamzer@amu.edu.pl

PAWEŁ NOWAK

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

University of Hawai'i at Mānoa

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0200-0907> * pawel.nowak@amu.edu.pl

Zgłoszono: 22.04.2021; recenzowano: 26.06.2021; zaakceptowano do publikacji: 5.09.2021

ZWIERZĘTA TOWARZYSZĄCE CZŁOWIEKOWI ERY CYFROWEJ

ANIMALS ACOMPANYING MAN IN THE DIGITAL AGE

Abstract

The paper deals with changes in human relations with other people and with animals caused by digital transformation. The authors question the socio-cultural value of observed changes in the perspective of critical sociology. Based on their own observations, using the achievements of leading representatives of sociology and philosophy, they present the negative consequences of digital transformation, which are reflected in *conditio humana*. The paper aims to answer the question whether the ongoing technological progress and the global direction of change constitute the right model for the future.

Keywords: digital transformation, robotization, animals, *conditio humana*

Abstrakt

Artykuł traktuje o zmianach w relacjach człowieka z innymi ludźmi oraz ze zwierzętami wywołanych transformacją cyfrową. Autorzy, w nurcie socjologii krytycznej, podają w wątpliwość społeczno-kulturową wartość obserwowanych zmian. Bazując na obserwacjach własnych oraz korzystając z dorobku czołowych przedstawicieli socjologii i filozofii, przedstawiają negatywne konsekwencje wywołane *digital transformation*, które mają swoje odbicie w *conditio humana*. Artykuł odpowiada na pytanie, czy postęp technologiczny i globalny kierunek przemian jest na pewno właściwym modelem na przyszłość.

Słowa kluczowe: transformacja cyfrowa, robotyzacja, zwierzęta, *conditio humana*

WSTĘP

W XXI wieku cywilizacja zachodnia zorientowana jest na indywidualizację i zastępowanie powiązań społecznych rozwiązaniami, które wydają się bardziej „optymalne”: zmniejszają bowiem koszty (realne, merkantylne, ale i nakład pracy ludzkiej). Stąd cyfryzacja, rewolucja cyfrowa, a także wprowadzanie cyfrowych usług i zastępowanie nimi usług, w których ludzie mają ze sobą bezpośredni kontakt, są znaczącymi trendami. Trudno się z tymi trendami pogodzić, bowiem ludzkie potrzeby społeczne są wciąż bardzo silne. Sposobem na radzenie sobie z atomizacją społeczną stają się więc między innymi relacje ze zwierzętami. Okazuje się jednak, że i te relacje zastępowane są relacjami z pewną formą cyfrowych rozwiązań, a mianowicie z „przyobleczonej w zwierzęcą skórę” robotami – przedmiotami.

W *Etyce autentyczności* Charles Taylor (1991) podjął próbę krytycznego oglądu relacji międzyludzkich, w których głównym nurtem jego zdaniem jest skrajna indywidualizacja, koncentracja na sobie i odrzucenie relacji z innymi. Mianem etyki autentyczności określał postawę, w której eliminowane są relacje nie dostarczające pozytywnych emocji. Twierdził, że rezygnacja z naprawiania relacji, z inwestowania w nie w sytuacjach trudnych to wyraz skrajnego egoizmu, destrukcyjnego z punktu widzenia społeczności. Taylor podkreślał, że tego rodzaju nastawienie będzie katastrofalne dla ludzkości. O ile możliwość wyjścia z relacji opresyjnych jest bardzo ważna i z pewnością stanowi zdobycz cywilizacji współczesnej, to niechęć do inwestowania w relacje wygeneruje rozpad społeczności. Ów komunitarystyczny rys w pracach Taylora jest bardzo widoczny, osadza bowiem tożsamość jednostki właśnie w relacjach z innymi, podkreślając, że dzięki nim człowiek tworzy swoją tożsamość. Myślenie to zakorzenione jest w klasycznej socjologii symbolicznego interakcjonizmu, który także wskazywał na rolę kulturowych więzi w tworzeniu społecznych i indywidualnych tożsamości ludzi.

Społeczne potrzeby ludzi są na tyle istotne, że muszą być zaspokajane nawet w zatowiszowanym świecie. Kiedy więc wydaje się, że ludzie są zupełnie samowystarczalni jako jednostki, dochodzą do głosu potrzeby afiliacji, co uruchamia poszukiwanie relacji – także relacji ze zwierzętami.

1. USŁUGI W KULTURZE WSPÓŁCZESNEJ

We współczesnej socjologii można wskazać dwa nurty myślenia: kulturalistyczny i ekonomistyczny. Pierwszy zakłada, że źródłem wszelkich zmian społeczności ludzkich jest kultura. Drugi – przeciwnie, że procesy ekonomiczno-gospodarcze dominują nad kulturowymi i niejako je wywołują. Nawet jeśli by założyć, że zmiany w przestrzeni gospodarczej są jednymi z głównych determinant przekształceń społeczno-kulturowych, może się okazać, że nadal sprzężenie zwrotne występujące pomiędzy społeczeństwem, kulturą i rynkiem przybiera postać me-

chanizmu, w którym trudno o wskazanie przyczyn i skutków. Nie sposób bowiem jednoznacznie ustalić, czy to kultura będąca zbiorem „przekonań normatywnych i dyrektywalnych, które powszechnie respektowane są w danej społeczności” (Kmita 2007, 57), definiuje kierunki dzisiejszych zmian gospodarczych, czy też rozwój gospodarczy definiuje kulturę. Ponowoczesność odrzuciła tradycyjne filary społeczeństwa – państwo, rodzinę i pracę. Indywidualne cele i pragnienia jednostek stały się wartością nadrzędną (Ashley 2018). Wspólnotowość przestała być fundamentem procesu konstytuowania własnego Ja. Gospodarka przejęła rolę wychowawcy – kształtuje już nie tylko gusta czy mody, ale sięga do rdzenia człowieczeństwa – określa, kim jesteśmy.

Szczególnie silną zależność człowiek-gospodarka dostrzec można w przypadku trendu określanego mianem *digital transformation*. Będąca symbolem obecnych czasów cyfrowa rewolucja technologiczna jest procesem ciągłego przenikania się świata rzeczywistego z jego wirtualną wersją. Technokratyczna orientacja sprawia, że w otoczeniu człowieka pojawiają się kolejne maszyny i roboty, które wspierają go w codziennych obowiązkach. Coraz częściej praca ludzkich rąk całkowicie zastępowana jest przez cyberodpowiednik. Sytuacja ta dotyczy jednak nie tylko zadań o charakterze fizycznym, ale również aktywności intelektualnej, która nie ogranicza się do rozwiązywania skomplikowanych zadań matematycznych, wsparcia techników i ekonomistów. Sztuczna inteligencja (*artificial intelligence*) potrafi dziś malować obrazy, których cena przekracza milion złotych (Quackenbush 2018), pisać wiersze (Rockmore 2020) i komponować muzykę (Barrett i Ward 2019). Powstają też humanoidalne roboty, które są w stanie komunikować się z ludźmi nawet poprzez odpowiednie reagowanie na mowę ciała interlokutora (Huang i Rust 2018).

Innym, znaczącym społecznie obszarem gospodarki, w którym dochodzi do wyraźnych przekształceń wywołanych transformacją cyfrową, jest sektor usługowy. Zauważyć przy tym należy, że przemysł i rolnictwo (dwa pozostałe sektory z klasycznego trójkopodziału) wytwarzają w krajach wysokorozwiniętych łącznie jedynie 20-30% PKB, co uwidacznia skalę oddziaływania wdrażanych zmian wynikających z przeorientowania się społeczeństw z industrialnego sposobu organizacji na postindustrialny. Nie dziwi w związku z tym fakt, że proces świadczenia usług poddano optymalizacyjnej obróbce – tak jak czyniono to w przypadku produkcji przemysłowej. Efektem tych działań wspieranych właśnie cyfrowymi rozwiązaniami stały się popularne e-usługi.

Opierając się na klasyfikacji usług zaproponowanej przez Kazimierza Rogozińskiego, usługi elektroniczne można zaliczyć do zbioru postusług (analogia z postindustrializmem czy posthumanizmem, jak wskazuje sam autor, nie jest przypadkowa), a więc takich usług, w których „partnerem» usługobiorcy staje się maszyna lub zaprogramowany automat, zwłaszcza twór powstały ze skrzyżowania komputera osobistego z bezprzewodowym telefonem” (Rogoziński 2012, 22). Usługa elektroniczna, jak przekonuje dalej Rogoziński, wyraźnie zmierza w kierunku samoobsługi. W tym

punkcie zaś ujawnia się istota przekształcenia kulturowo-społecznego w XXI wieku, która z punktu widzenia niniejszego artykułu ma znaczenie nadrzędne. Pozorna samowystarczalność, wyrosła z technologicznego ułatwienia, prowadzi bowiem do mylnego przekonania, że oto Ja nie potrzebuje już Ty, by żyć, rozwijać się i samodoskonalić: a więc do przekonania, że autarkiczne funkcjonowanie wyizolowanych jednostek jest możliwe. Skrajnym przykładem realizacji tego rodzaju założeń jest wdrażany od lat 70. dwudziestego stulecia szwedzki system zarządzania społeczeństwem, zmierzający do zapewnienia obywatelom maksymalnej niezależności. Krytyczną refleksję nad tym programem prezentuje paradokument *Szwedzka teoria miłości* (Gandini 2015), w którym akcentuje się fakt, że dzięki rozwiązaniom ICT (*Information and Communication Technologies*) samowystarczalność upowszechnia się na skalę globalną, stając się tym samym modelem dopasowanym do realiów ponowoczesności – indywidualizmu i egocentryzmu.

Przywołana definicja kultury Jerzego Kmity wskazuje, że teleinformatyczne usprawnienia implementowane w przestrzeni społecznej prowadzą do sytuacji, w której człowiek coraz częściej zaspokaja swoje potrzeby, w tym potrzeby emocjonalne i społeczne, za pośrednictwem różnego rodzaju udogodnień, co przyjmuje postać cyfryzacji usług. Tradycyjny układ usługodawca-usługobiorca opierał się na spotkaniu, był aktem dialogicznym, w trakcie którego kulturowa responsywność i osobista relacyjność były podstawą dla usługowego sprawstwa. Elektroniczna wersja świadczenia usługi nie wymaga już rozmowy (wręcz zmierza do tego, by kontakt jak najbardziej ograniczyć i skanalizować). Usługobiorca nie musi komunikować się z usługodawcą. Wystarczające okazują się informatyczne narzędzia komunikacji. Z jednej strony brzmi to źle z punktu widzenia komfortu psychologicznego człowieka oraz z punktu widzenia możliwości zaspokajania potrzeb afilacji. Z drugiej jednak rok 2020 przyniósł ludzkości konfrontację z zaskakującą sytuacją pandemii COVID-19, co wymusiło koncentrację na cyfrowych usługach, cyberkontakcie i elektronicznych formach zaspokajania potrzeb psychospołecznych człowieka. W tego rodzaju sytuacji skrajnej okazało się, że możliwość korzystania z e-usług jest zbawienna.

Nowe technologie wdrażane w sektorze usługowym zgodnie z industrialną modłą – mają za zadanie obniżyć kosztochłonność procesu i zwiększyć, a właściwie dać sposobność nieograniczonej skalowalności. Z ekonomicznego punktu widzenia takie rozwiązania wykazują przede wszystkim zalety: standaryzację, sterowalność, automatyzację, efektywność kosztową, dostępność. Wpływają one pozytywnie na progres gospodarczy. Jednak perspektywy socjologiczna i psychologiczna odsłaniają zgoła inny obraz sytuacji. Podobny rodzaj konfrontacji z różnymi sposobami analizowania tej samej rzeczywistości miał miejsce w przypadku naukowego zarządzania i organizacji pracy, kiedy to wydawało się, że ekonomizacja procesu, wprowadzenie taśmy montażowej i zasad ergonomii w celu obniżenia kosztów produkcji powinny dawać fenomenalne efekty. Poniekąd tak było – jednak szybko okazało się, że stechnicyzowane miejsca pracy, obliczone na maksy-

malizację zysków i optymalizację kosztów, nie spełniają pokładanych w nich nadziei. Za sprawą słynnego, szeroko dyskutowanego eksperymentu w Hawthorne (Brannigan i Zwerman 2001) wykazano, że dla efektywności pracy ludzi potrzebne jest nie tylko wygodne fizyczne miejsce pracy, ale także komfort psychologiczny wynikający z możliwości zaspokojenia potrzeb emocjonalnych. Z punktu widzenia naukowej organizacji pracy te ostatnie stanowiły zbędny koszt, podczas gdy okazały się niezbędnym warunkiem brzegowym, który umożliwia podnoszenie jakości pracy ludzi. Okazuje się więc, że ludzka produktywność, ale także poziom odczuwanego dobrostanu są uzależnione od czynników, które z punktu widzenia technicyzowanych perspektyw są mało ważne.

2. O POTRZEBACH KOMUNIKACJI, RELACJI I BIOFILII

Człowiek jako istota społeczna ma silne gatunkowe potrzeby komunikowania się z innymi, a jeszcze silniejsze potrzeby budowania relacji. Potrzeby afiliacji w hierarchii zaproponowanej przez Abrahama Maslowa (2006) plasują się pomiędzy potrzebami podstawowymi (fizjologicznymi i bezpieczeństwa) a potrzebami wyższymi (samorealizacji i sensu życia). Podstawą tworzenia relacji z innymi jest komunikowanie się – może się ono odbywać w różnych formach i na różne sposoby, ale stanowi niezbywalne podłoże relacji. Tym zaś, co stanowi o sensie relacji, jest zwrotność: wszyscy uczestnicy relacji mogą inicjować kontakty, prowokować innych do działania oraz do komunikowania.

Relacja jako bezpośredni związek między ludźmi zachodzi zaś wyłącznie w trakcie wzajemnego komunikowania się – dialogu. Popularne, acz błędne jest mniemanie, jakoby użycie cyfrowych narzędzi ICT dawało możliwość komunikowania się osób ze sobą – rozmowy. Programowalny schemat interakcji człowiek–maszyna stanowi najuboższą z możliwych form komunikowania się. Mimo to proces ten jest coraz częściej wykorzystywany – jak wspomniano wcześniej – jako narzędzie usprawniania procesów usługowych i produkcyjnych, ale także wprowadzany jest w sytuacje, w których sensem komunikowania się ma być stworzenie i utrzymanie relacji. Takim rodzajem sytuacji są relacje człowiek–zwierzę, a dokładniej człowiek–robot imitujący zwierzę.

Rozwiązania polegające na stosowaniu robotów, które mają naśladować zwierzęce zachowania, stają się coraz popularniejsze. Dzieje się tak z wielu powodów – w pierwszej kolejności w wyniku narastającego tempa życia, braku wolnego czasu, koncentracji ludzi w aglomeracjach miejskich, zamieszkiwania w miejscach nie sprzyjających zaspokajaniu potrzeb zwierząt. Roboty-zwierzęta są też wykorzystywane dla konkretnych kategorii osób jako zastępniki prawdziwych zwierząt, szczególnie gdy osoby te nie są w stanie opiekować się zwierzętami (z powodu chorób, niepełnosprawności czy jakiejś złożonej sytuacji życiowej)¹.

¹ Są to czasami dramatyczne sytuacje, które pod względem etycznym i moralnym stawiają wiele pytań i nierozwiązanych zagadnień. Brakuje w literaturze przedmiotu rozważań na temat zasadności

Jak wskazuje Edward O. Wilson, potrzeba biofilii jest naturalną ludzką potrzebą gwarantującą prawidłowy rozwój psychologiczny (1984). Sformułowany przez Ericha Fromma termin „biofilia” opisuje skłonność do kontaktowania się z przyrodą i do utrzymywania tego związku, co jest zachowaniem adaptacyjnym ułatwiającym funkcjonowanie człowieka. Według Wilsona kontakt z naturą jest niezbędny nie tylko do normalnego funkcjonowania fizycznego, ale też dla zachowania zdrowia psychicznego człowieka. Zainteresowanie Wilsona fenomenem biofilii wyniknęło z jego dążenia do stworzenia podstaw takich relacji człowieka z otoczeniem przyrodniczym, które promowałyby to drugie.

Biofilia i postęp technologiczny wydają się zjawiskami całkowicie przeciwnymi. Jednakże Wilson wskazuje, że technologię można interpretować jako wynik ewolucji i biofilii. Niektórzy badacze twierdzą też, że ludzkie zainteresowanie różnymi formami życia na obecnym etapie rozwoju przyjęło postać zainteresowania różnymi wynalazkami technologicznymi i różnymi liniami rozwoju tych technologii (*The Biophilia Hypothesis* 1995). Z kolei niektóre z tych form technologii (biologia molekularna i inżynieria genetyczna) zastosowane przez naukowców pozwoliły na wykreowanie zupełnie nowych form życia. Miałoby to ilustrować fakt, że technologia i jej rozwój przyczyniają się do wspierania popędu biofilii u człowieka. Wobec istniejących poważnych ograniczeń pełni zdrowego funkcjonowania człowieka, przy znacznej potrzebie biofilii, w sukurs przychodzi technologia oferująca zastępniki: zwierzęta cyfrowe.

3. CYFROWE ZWIERZĘ?

Odrzucając prawdę o roli dialogu i relacji w kształtowaniu własnej osobowości, człowiek ery cyfrowej zaczął postrzegać własne otoczenie jako zbiór niezależnych i samowystarczalnych indywiduów. Jednak brak wystarczających bodźców dla rozwoju społecznego skutkuje nie tylko powszechną atomizacją, ale prowadzi również do skarłowacenia Jaźni w rozumieniu Junga. Całkowitość ludzka nie może w pełni wykształcić się poprzez samoodniesienie. Wyraźny przykład potwierdzający tę tezę przyniosła pandemiczna rzeczywistość, która zweryfikowała ludzkie dążenia do przenoszenia życia w cyberświat. Okazało się, że to przeniesienie bywa

posiadania zwierząt przez osoby z niepełnosprawnościami intelektualnymi lub schorzeniami, które ograniczają intelektualne kompetencje opiekunów zwierząt. W przypadkach zaawansowanych chorób neurodegeneracyjnych posiadanie zwierząt stanowi dla opiekunów wyzwanie, z którego nie zdają sobie sprawy. Ograniczenie ich funkcji kognitywnych nie pozwala im bowiem odpowiadać na potrzeby zwierząt pozostających pod ich opieką, a więc uzależnionych od ludzi. Czasem nieadekwatność zachowań ludzi przyjmuje postać przekarmiania zwierząt (chory opiekun nie pamięta, ile razy karmił zwierzę), ograniczania im ruchu (nie w pełni sprawny opiekun nie jest w stanie zapewnić zwierzęciu wymaganej dawki ruchu), ograniczania możliwości leczenia (trudność w dowiezieniu zwierzęcia do kliniki). Zagadnienia te są na tyle poważne, że należy postawić pytanie o zgodność takich praktyk z prawnymi wytycznymi dotyczącymi opieki nad zwierzętami, bowiem chore osoby narażają posiadane przez siebie zwierzęta na stres, cierpienie i ból, nie mogąc zapewnić im adekwatnych warunków bytowych i odpowiedniej opieki.

atrakcyjne albo w szczególnie trudnych, specyficznych sytuacjach (np. kontaktów między osobami przebywającymi na różnych kontynentach), albo w sytuacjach dających możliwość wyboru. Wtedy zwrot ku technologii okazuje się rozwiązaniem racjonalnym i wygodnym. Kiedy jednak rzeczywistość narzuca korzystanie wyłącznie z rzeczywistości cyfrowych i odbiera możliwość wyboru, okazuje się, że takie rozwiązanie ma dużo wad, że mimo wszystko kontakty bezpośrednie są potrzebne, że dotyk ma znaczenie i że reakcja innej istoty żywej jest ważna.

Digital transformation kojarzy się przede wszystkim z sferą rynkową. Na początku wskazano już jednak, że transformacja w sferze gospodarczej implikuje zmiany w przestrzeni społeczno-kulturowej. Rozwój technologiczny, będący akceleratorem postępu ekonomicznego, stanowi punkt wspólny dla przekształceń w każdym atomie ludzkiej aktywności w zakresie tworzenia relacji, w tym relacji z istotami żywymi. Przyjmuje to postać zastępowania żywych, dzikich organizmów tworzących biologiczne otoczenie człowieka ich namiastkami: albo organizmami udomowionymi, wręcz opresyjnie zamkniętymi w sztucznie przez człowieka wyznaczonych przestrzeniach (rośliny doniczkowe, ptaki w klatkach, psy małych ras towarzyszących, które nie wychodzą poza ludzkie mieszkania, czy tzw. „niewychodzące” koty dla ich „dobra” na całe życie zamykane w domostwach ludzi itd.), albo organizmami sztucznymi (wykonane z tworzyw sztucznych rośliny, które nie wymagają podlewania, nawożenia i pielęgnacji; roboty przyjmujące postać zwierząt, których nie trzeba karmić, poić i dbać o ich inne potrzeby). O ile w sytuacjach, kiedy sami ludzie nie są w stanie zaspokajać potrzeb tych, którymi mają się opiekować, taka alternatywa jest bardzo wskazana, o tyle w sytuacjach, kiedy człowiek jest w stanie zadbać o inne organizmy żywe, ale dostępne są tylko sztuczne twory, powstaje pytanie, jak to wpływa na zaspokajanie komunikacyjnych i afiliacyjnych emocjonalnych potrzeb ludzi?

Pojawianie się „cyfrowych zwierząt” datować można na lata 90. ubiegłego wieku, gdy na rynek wprowadzono pierwszą interaktywną zabawkę Tamagotchi – urządzenie, które kształtem przypomina jajko. Wirtualne zwierzę zamknięte w jego wnętrzu wymagało stałej opieki – należało je karmić, wyprowadzać na spacer, pielęgnować. Symulator prawdziwego – żywego psa czy kota powstał w Japonii, ale szybko swoją popularnością podbił również Europę i Amerykę. Psychologowie podkreślali istotność zastosowania tego rozwiązania w uczeniu dzieci odpowiedzialności i empatii, ale szybko okazało się, że nie jest to tak idealne rozwiązanie, jak mogło się wydawać: dzieci bowiem przekładały myślenie o jajkach Tamagotchi na żywe zwierzęta i uznały, że skoro cyfrowy zwierzak-jajko może mieć kilka żyć, to realne zwierzę będzie podlegało tym samym prawdom (Lawton 2017; Chesney i Lawson 2007).

Znaczącym produktem w tej kategorii okazał się Furby – pluszowa maskotka stylizowana na bajkowe zwierzątko. Futrzana kulka (*fur ball*) była zdecydowanie bardziej zaawansowaną technologicznie niż Tamagochi propozycją na rynku zabawkarskim. Producent urządzenia stworzył dedykowany mu język, za pomocą którego robot-zabawka komunikował się z człowiekiem. Koncept stał się wielkim hitem sprzedażowym

– w roku 1998 roku kupiono 14 mln Furby (Aamoth 2012). Wraz z postępem technologicznym, będącym nieodzownym elementem cyfrowej transformacji, na rynku zaczęły pojawiać się nowe propozycje robotów towarzyszących, zwanych powszechnie społecznymi. Antropomorfizacja przebiegająca w warstwie teleinformatycznej wytworzyła psa Aibo² i fokę Paro³. Odbiorcami nowych produktów stały się zaś nie tylko dzieci, ale również osoby dorosłe. Także zastosowanie zrobotyzowanych odpowiedników zwierząt towarzyszących zostało rozszerzone – Paro to nie tylko zabawka służąca rozrywce, ale również istotny element multisensorycznej terapii behawioralnej stosowanej w przypadku chorób o podłożu depresyjnym i w leczeniu pacjentów z objawami demencji (Cylkowska-Nowak 2020; Shibata i Wada 2011). Badania przeprowadzone przez zespół naukowców z ośrodków akademickich i instytutów badawczych w USA potwierdzają pozytywny wpływ terapeutyczny Paro na osoby, u których zdiagnozowano zaburzenia poznawcze (*cognitive impairment*) (Šabanović et al. 2013).

4. DWOISTOŚĆ OCEN TECHNO-ZWIERZĄT W RELACJACH Z LUDŹMI

Ograniczanie sposobności tworzenia relacji ludzko-ludzkich oraz ludzko-nie-ludzkich (międzygatunkowych) i substytuowanie ich poprzez kontakt z robotem jest zjawiskiem prowokującym dwoiste oceny: pozytywne i negatywne.

² „Aibo” (od *artificial intelligence robot*) to autonomiczny robot o sylwetce psa. Projekt robota powstał w firmie Sony, która też podjęła jego produkcję. Wygląd Aibo zaprojektował japoński grafik Hajime Sorayama. Projekt był udoskonalany i rozwijany – dzisiejsza wersja robota ma zdolności uczenia się podobne do psa, potrafi też symulować zmysły: słuch (dzięki wbudowanym mikrofonom stereo), wzrok (na głowie ma zamontowaną kamerę), posiadanie zmysłu równowagi oraz reakcje na dotyk (dzięki czujnikom umieszczonym na głowie i plecach). Dzięki tym mechanizmom Aibo może reagować na komendy głosowe, także w bardzo praktycznym wymiarze (np. poszukiwanie ludzi czy przedmiotów). Dzięki połączeniu z Internetem najnowsze modele czytają na głos pocztę elektroniczną, strony internetowe i generują treści na swoje blogi (roblogi). Dzięki zastosowaniu takich rozwiązań jak sensory na podczerwień robot jest w stanie określać dystans i regulować prędkość przemieszczania się, symulując chód.

³ Robot Paro ma kształt foki ważącej około 3 kilogramy. Po raz pierwszy zaprezentowano go publicznie w 1993 roku, po ponad 10 latach pracy nad jego konstrukcją i doskonaleniem. Obecna cena rynkowa Paro to około 5 tysięcy dolarów amerykańskich. Robot ma angażować psychicznie ludzi, którzy z nim obcują i dlatego jego działanie ma symulować uczucia – robot jest wyposażony w około 350 różnych czujników (dźwięku, światła, temperatury, dotyku, postawy), a także w systemy analizujące informacje sensoryczne. Jego działanie jest oparte na regulowanym rytmie dobowym i generatorze zachowań. Robot jest pokryty białym hipoalergicznym futrem symulującym futro foki kanadyjskiej – swojego pierwowzoru. Nie tylko wygląd, ale i dotykanie foki ma sprawiać użytkownikowi przyjemność, dlatego jest ona ciepła i miękka. Wizerunek foki jest silnie antropomorficzny – duże oczy, płaski nos i krótka kufa zwierzęcia do złudzenia przypominają fizjonomię ludzkich noworodków, co generuje w ludziach pozytywne odczucia – dlatego właśnie ten wygląd został przez twórców wybrany. Robot Paro nastawiony jest na interakcję, którą może podejmować dzięki czujnikom wykrywającym obecność człowieka i uruchamiającym określone zachowania – np. popiskiwanie, mrużenie oczu, domaganie się głaskania, ale także skowyt podczas bicia. Robot – jeśli go traktować dobrze, staje się przyjazny i towarzyski. Bicie zaś powoduje, że staje się antyspołeczny i piszczy nawet podczas głaskania. Paro ma stymulować powstawanie uczuć u ludzi, budować więź między nimi a robotem.

O pozytywnych można mówić szczególnie w sytuacjach, gdy nie ma żadnej innej możliwości zaspokojenia potrzeby kontaktu z innymi lub gdy choroby nie pozwalają ludziom na odpowiedzialne podejmowanie wyzwania, jakim jest opieka nad żywym stworzeniem. Roboty, którym nadano postać zwierząt, wywołują w ludziach empatię i odczucia podobne do tych, które pojawiają się w kontakcie z żywymi zwierzętami. W badaniach przeprowadzonych przez Rosenthal-von der Pütten i współpracowników (2013) sprawdzano poziom pobudzenia i rodzaj emocji odczuwanych przez osoby, którym pokazywano filmy z robotem Ugobe's Pleo (mały dinozaur). Badani reagowali większym pobudzeniem, odczuwali negatywne emocje i martwili się o robota, kiedy oglądali film przedstawiający torturowanie go. Szczególnie w przemyśle rozrywkowym wykorzystywanie żywych zwierząt budzi dzisiaj bardzo dużo kontrowersji etycznych, jest technicznie trudne i byłoby kosztowne. Wiele znanych produkcji filmowych posługuje się więc robotami, które wywołują w widzach doznania identyczne z tymi, jakie powstałyby podczas obserwowania dzikich zwierząt. Imitacjami prawdziwych zwierząt były orka z filmu *Uwolnić orkę* (*Free Willy* w reżyserii Simona Wincera z 1993 roku) czy delfin z filmu *Flipper* (w reżyserii Alana Shapiro z roku 1996).

W kontekście doznań pochodzących z kontaktów ludzi z robotami imitującymi zwierzęta interesująca jest praca Davida E. Nathansona (2007), który badał skuteczność delfinoterapii z wykorzystaniem mechanotronicznych makiet i uzyskał porównywalne wyniki. W delfinoterapii stosowanej wobec dzieci z niepełnosprawnościami wykorzystuje się utrzymywane w niewoli delfiny butlonose (*Tursiops truncatus*) – gatunek wysoce społeczny, o zaawansowanych zdolnościach kognitywnych i rozwiniętej emocjonalności. Wykorzystanie tych zwierząt budzi sprzeciw obrońców praw zwierząt, natomiast Nathanson wskazywał raczej na wysoką cenę i trudność w zapewnieniu delfinom odpowiednich warunków bytowania. W tekście z 2007 roku pisał, że zaprojektowany specjalnie dla celów terapii i rehabilitacji TAD (Test Animatronic Dolphin) został wykorzystany w badaniu, w którym porównywano efekty rehabilitacji z żywym delfinem i delfinem-robotem. Jak wykazał Nathanson, próba osób badanych składała się z 35 dzieci z dziesięcioma różnymi diagnozami. Dzieci pochodziły z siedmiu krajów, posługiwały się pięcioma różnymi językami. Nie wykazano istotnej różnicy w wywoływaniu u dzieci reakcji orientacyjnych dotykania i/lub wypowiedzania słów w odpowiedzi na obecność delfinów i robotów. Co więcej, w przypadku dzieci z poważniejszymi niepełnosprawnościami terapia z delfinem-robotem wykazała znacząco wyższą efektywność w wywoływaniu reakcji orientacyjnych dzieci w postaci patrzenia na obiekt. Nathanson wskazał, że interakcja z robotami dawała takie same lub lepsze efekty terapeutyczne niż interakcja z żywymi delfinami.

Wykorzystanie pewnych form zaawansowanych technologii do tworzenia swego rodzaju relacji ludzi i nie-ludzi to używanie hologramów w cyrkach i ogrodach zoologicznych. Wobec narastającej społecznej niezgody na eksploatowanie żywych zwierząt w celach służących rozrywce człowieka, takie tendencje wydają się bardzo zasadne. Wydaje się, że rzeczywiście hologramowe spektakle mogą dostarczać intensywnych

wrażeń, ale na pewno też są to wrażenia innego rodzaju niż wchodzenie w relacje (nawet ograniczone do pewnych tylko form) ze zwierzętami. Nie należy tego przypuszczenia traktować jako formy uzasadniania tego, by utrzymywać dotychczasowe tradycyjne i eksploatacyjne wykorzystanie zwierząt w ogrodach zoologicznych i cyrkach, a jedynie jako konstatację sugerującą, że doznania z autentycznych relacji ze zwierzętami nie mogą być przekładane na obcowanie z cyfrową ich reprezentacją.

Z drugiej jednak strony – patrząc bardziej krytycznie – kontakt z robotem wydaje się czymś zupełnie innym niż kontakt z realnym zwierzęciem. Można co prawda wyobrazić sobie roboty, których działanie oparte na bardzo zaawansowanych algorytmach pozwala na uzyskanie zachowań „niemal identycznych z naturalnymi”. Jeśli można zaprojektować robota Sophia, który jest w stanie nie tylko odczytywać wyrazy mimiczne i komunikaty niewerbalne, ale także odpowiadać własną adekwatną komunikacją niewerbalną, to z pewnością można zaprojektować roboty imitujące zachowania zwierząt. Tego rodzaju roboty są już wykorzystywane do behawioralnych badań zwierząt (Klein, Stein i Taylor 2012).

Postawić należy jednak zasadne filozoficzne pytanie, czy w relacji Ja–robot człowiek może spojrzeć na świat z perspektywy Innego? Zachowanie robota to wyłącznie algorytm przygotowany przez zespół programistów, zatem zachowanie robota to w pewnym sensie projekcja myślenia i założeń programisty. Nadrzędnym celem wykorzystania takiego robota jest zaspokojenie egocentrycznych potrzeb użytkownika. Ale czy inaczej jest w przypadku relacji ludzi i zwierząt towarzyszących? Nawet jeśli ludzie przyjmują pod swój dach zwierzęta, których im żal z jakiegoś powodu, to także kierują się ostatecznie chęcią zredukowania tego przykrego odczucia, a dostarczenia sobie w zamian pewnego rodzaju psychologicznej gratyfikacji w postaci poczucia bycia „dobrym człowiekiem”.

Cyfrowe zwierzęta to produkty, które przede wszystkim mają się sprzedawać, zatem muszą dostarczać wrażeń pozytywnych, pożądanych przez klienta, wywoływać szczęście. I nawet argument o leczniczych właściwościach zrobotyzowanych form zwierząt towarzyszących nie może stanowić podstawy dla uznania tej relacji za godną alternatywę dla jej żywego pierwowzoru. Warto również zwrócić uwagę na fakt, że: „Obecna kultura terapeutyczna zmienia się z koncentracji na życiu wewnętrznym, na koncentrację na mechanizmach zachowania, na czymś, co ludzie i roboty mogą podzielać” (Turkle 2011, 50, tłum. HM, PN)⁴. W tym kontekście okazuje się, że nieprzewidywalność zachowań żywych zwierząt stanowi bardzo ważny element autentyczności doznań doświadczanych w relacjach z nimi. Coś, co miało stanowić udoskonalenie, czyli to, że nie trzeba się cyfrowym zwierzęciem zajmować (karmić, wyprowadzać, wozić do weterynarza), staje się ograniczeniem, bo nie można się nim zajmować (karmić, wyprowadzać, wozić do weterynarza). W relacji z robotem brak poczucia autentyczności relacji.

⁴ „Our current therapeutic culture turns from the inner life to focus on the mechanics of behavior, something that people and robots might share”.

Podsumowując zatem: okazuje się, że ogólna, podkreślona wcześniej, zmiana społeczna spowodowana postępowaniem technologicznym uruchomiła mechanizm racjonalizowania wywołanych gospodarczą transformacją przekształceń społecznych. Temat robotów towarzyszących musiał doczekać się publicznej narracji, która zaczęła gloryfikować jego pozytywny wpływ na życie człowieka – od wsparcia w pracy do najbardziej intymnych przykładów relacji. Technokratyczna orientacja ery cyfrowej nie mogła bowiem powziąć innego scenariusza, który sprzeciwiałby się ustalonemu przez ekonomistów i inżynierów kierunkowi rozwoju cywilizacyjnego. Mechaniczność związku człowiek–robot może jednak poważnie upośledzać społecznie, bowiem nie wykształca w ludziach empatii lub ją deformuje⁵. Ta bowiem może zrodzić się wyłącznie w sytuacji, gdy Ty będące po drugiej stronie w relacji z Ja, jest inny niż Ja – inaczej patrzy na świat, prezentuje inne doświadczenie (Levinas 1999). Układ człowiek–maszyna nie daje jednak sposobności na przeżycie Inności. Zatem w ułomności współczesnych postaci *quasi* relacji upatrywać należy upowszechnienia się patologicznego narcyzmu (*pathological narcissism*) (Schipke 2017).

Sięgając zaś do teorii *self* Heinza Kohuta, można dostrzec, że „kruche jednostki” wykorzystują obiekt dla Ja (*selfobject*) jako tworzywo dla wzmacniania własnej osobowości. To wzmacnianie zaś nie jest czerpaniem z inności partnera relacji, tylko samodowartościowaniem się w relacji z przekształconym na modłę swojego Ja obrazem tegoż obiektu (Kohut 2009). Zabieg ten jest zaś szczególnie łatwy w realizacji w przypadku robotów towarzyszących. Są one bowiem zorientowane na użytkownika – uczą się jego zachowania, rozpoznają nastroje oraz związane z nimi potrzeby i na tej podstawie dopasowują swoją reakcję, by sprostać wymaganiom właściciela. Mechaniczne psy i foki stanowią więc łatwiejszą postać relacji ludzko-nie-ludzkiej.

Popularność postaw hedonistycznych w zindywidualizowanej rzeczywistości ponowoczesnej wprowadza obowiązek maksymalizacji doznań pozytywnych, które zwiększają poczucie własnego szczęścia (Alwood 2017). Przeciętny – modelowy człowiek, mając do wyboru relację, która może przynieść cierpienie, obnażyć jego własną słabość, będzie wymagała poświęceń, oraz ukierunkowaną wyłącznie na dostarczanie wrażeń pozytywnych i tym samym zwiększającą ogólny poziom szczęśliwości, zdecydowanie wybierze opcję drugą. Roboty społeczne, które towarzyszą człowiekowi w jego codziennym życiu, niewątpliwie więc zmierzają w kierunku „maszyny przeżyć” (*experience machine*) (Nozick 1974). Przeżyciem zaś masowo pożądanym jest szczęście i jednocześnie odrzucenie cierpienia, bólu, trudu i śmierci.

Przedstawione tło kulturowe stanowi podstawę dla zdefiniowania głównej hipotezy badawczej niniejszego tekstu: samowystarczalny człowiek ery cyfrowej rezygnuje z międzygatunkowej więzi z żywymi zwierzętami towarzyszącymi, zastępując ją modelami relacyjnymi z robotami społecznymi, bo jest przekonany, że

⁵ Przejmujące są w tym kontekście wizualne narracje wykorzystane w reklamach jajka Tamagotchi drugiej generacji, w których dziewczynka zajmuje się cyfrową zabawką, karmiąc ją, podczas kiedy obserwuje ją zamknięta w akwarium zapomniana złota rybka (Commercial Break Room 2013).

te sztuczne więzi będą stanowiły wygodne rozwiązanie trudnego dylematu: jak czerpać z relacji, jednocześnie w nią nie inwestując? Okazuje się jednak, że „relacje z robotami” są psychologiczną pułapką pseudozwiązków.

Współcześnie ludzie postrzegają roboty jako żywe jednostki, zdolne do czucia, wyrażania emocji i traktują je na równi z innymi organizmami (Turkle 2011). W ten sposób wykształca się człowiecza wizja świata, ukonstytuowana przez pryzmat własnego Ja i podparta odpowiedzią obiektu na Ja przetworzonego, który działa w układzie akcja-reakcja, gdzie zwrotny sygnał jest jedynie transformatą wcześniejszego zbioru ludzkich akcji. Robot uczy się i działa podług naszego życzenia (być może to właśnie stanowi klucz rosnącej popularności japońskich lalek służących do uprawiania seksu, w których ich właściciele się zakochują, ale które mogą w każdej chwili schować do szafy lub po prostu wyłączyć) (Döring, Mohseni i Walter 2020).

Z taką świadomością świata człowiek próbuje budować relacje z drugim człowiekiem lub przedstawicielami innych gatunków. W niniejszym opracowaniu pominięto kwestię degradacji więzi międzyludzkich, przedmiotem uwagi autorów są przykłady tworzenia relacji ze zwierzętami towarzyszącymi. Problem zastępowania psa czy kota robotem społecznym nie jest bowiem jedyną konsekwencją kultury cyfrowej. Ułomność empatyczna współczesnego człowieka powoduje również odwrotne zjawisko – żywe zwierzęta zaczynają być traktowane jak przedmioty będące sposobem na samozaspokojenie. Tak odczytywać można szerzącą się na świecie, a podobnie jak w przypadku Tamagotchi – wywodzącą się z Japonii, modę na traktowanie psów niczym dzieci, w której potrzeby zwierzęcia, troska o jego dobrostan ustępują miejsca własnym, często chwilowym zachciankom ludzi.

PODSUMOWANIE

Do listy przywołanych w tekście autorów nawołujących do dbałości o relacje z innymi dopisać należy Jeana Baudrillarda, który najdobitniej chyba rysował czarne scenariusze w *Ameryce* (1998) – w której pojęcie pustyni służy nie tylko do opisywania geograficznych przestrzeni, ale staje się także metaforą relacji międzyludzkich. Baudrillard twierdzi, że Ameryka to świat bez relacji, za to oparty na ucieczce: od siebie samego, od konsekwencji swojego działania, od niepowodzeń. W takim świecie bez relacji nasila się potrzeba poszukiwania innych form zaspokajania potrzeby afiliacji – bardzo ważnej dla ludzi, istot społecznych. Kiedy budowanie i utrzymywanie relacji z ludźmi nie jest możliwe lub kiedy zawodzi, pojawiają się inne opcje: relacje ze zwierzętami, ale także relacje ze zwierzętami cyfrowymi. W pierwszym odruchu budzą one krytyczne nastawienie – szczególnie w kontekście komunitarystycznych postulatów dbania o relacje z innymi podmiotami. Po głębszej analizie jednak okazuje się, że zastępowanie żywych zwierząt robotami przypominającymi do złudzenia żywe organizmy może mieć wiele pozytywnych aspektów nie tylko dla ludzi, ale także dla nie-ludzi.

BIBLIOGRAFIA:

- Aamoth, Doug. 2012. U Nye Loo Lay Doo? Brush Up on Your Furbish: New Furby Coming. *Time*, May 17. Dostęp: 20.03.2021. <https://techland.time.com/2012-/05/17/u-nye-loo-lay-doo-brush-up-on-your-furbish-new-furby-coming/>.
- Alwood, Andrew. 2017. The Value of Heterogeneous Pleasures. *Journal of Happiness Studies*, 19(8), 2303-2314.
- Ashley, David. 2018. *History Without a Subject: The Postmodern Condition*. New York: Routledge.
- Barrett, Maura i Jacob Ward. 2019. *AI Can Now Compose Pop Music and Even Symphonies. Here's How Composers Are Joining In*. Dostęp: 20.03.2021. <https://www.nbcnews.com/mach/science/ai-can-now-compose-pop-music-even-symphonies-here-s-ncna1010931>.
- Baudrillard, Jean. 1998. *Ameryka*, tłum. Renata Lis. Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Brannigan, Augustine i William Zwerman. 2001. The Real "Hawthorne Effect". *Society*, 38, 55-60. DOI: 10.1007/s12115-001-1041-6.
- Chesney, Thomas i Shaun Lawson. 2007. The Illusion of Love: Does a Virtual Pet Provide the Same Companionship as a Real One? *Interaction Studies*, 8, 337-342. DOI: 337-342. 10.1075/is.8.2.09che.
- Commercial Break Room. 2013. *Tamagotchi Commercial* (film). Dostęp: 5.04.2021. https://www.youtube.com/watch?v=YueDmq-w9X8&ab_channel=CommercialBreakRoom.
- Cylkowska-Nowak, Mirosława. 2020. Zwierzęta w społeczeństwie japońskim. Między buddyjskim szacunkiem a reprezentacją cech zwierzęcych w formie sztucznej inteligencji foki Paro. W: *Różnice kulturowe w traktowaniu zwierząt*, red. Hanna Mamzer, 161-175. Wrocław: Oficyna Wydawnicza Atut.
- Döring, Nicola, Mohseni M. Rohangis i Roberto Walter. 2020. Design, Use, and Effects of Sex Dolls and Sex Robots: Scoping Review. *Journal of Medical Internet Research*, 22(7), 174-201. DOI: 22. e18551. 10.2196/18551.
- Gandini, Erik. 2015. *Szwedzka teoria miłości* (film). Szwecja: Fasad.
- Huang, Ming-Hui i Roland T. Rust. 2018. Artificial Intelligence in Service. *Journal of Service Research*, 21(2), 155-172. DOI: 10.1177/1094670517752459.
- Klein, Barret A., Stein Joey i Ryan C. Taylor. 2012. Robots in the service of animal behavior. *Communicative & Integrative Biology*, 5(5), 466-472. DOI: 5. 466-72. 10.4161/cib.21304.
- Kmita, Jerzy. 2007. *Późny wnuk filozofii. Wprowadzenie do kulturoznawstwa*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Bogucki.
- Kohut, Heinz. 2009. *The Analysis of the Self: A Systematic Approach to the Psychoanalytic of Narcissistic Personality Disorders*. Chicago and London: University of Chicago Press.
- Lawton, Laura. 2017. Taken by the Tamagotchi. How A Toy Changed The Perspective On Mobile Technology. *The iJournal*, (2)2, 1-8.

- Levinas, Emmanuel. 1999. *Alterity and Transcendence*. New York: Columbia University Press.
- Maslow, Abraham. 2006. *Motywacja i osobowość*, tłum. Józef Radzicki. Warszawa: Wydawnictwo PWN.
- Nathanson, David E. 2007. Reinforcement Effectiveness of Animatronic and Real Dolphins. *Anthrozoös*, 20(2), 181-194. DOI: 10.2752/175303707X207963.
- Nozick, Robert. 1974. *Anarchy, State, and Utopia*. New York: Basic Books.
- Quackenbush, Casey. 2018. A Painting Made by Artificial Intelligence Has Been Sold at Auction for \$432,500. *Times*, October 26. Dostęp: 20.03.2021. <https://time.com/5435683/artificial-intelligence-painting-christies/>.
- Rockmore, Dan. 2020. What happens when machines learn to write poetry. *New Yorker*, January 7. Dostęp: 20.03.2021. <https://www.newyorker.com/culture/annals-of-inquiry/the-mechanical-muse>.
- Rogoziński, Kazimierz. 2012. Definicja usługi i to, co poniżej. *Ekonomiczne Problemy Usług*, 95, 11-24.
- Rosenthal-von der Pütten, Astrid M. et al. 2013. An Experimental Study on Emotional Reactions Towards a Robot. *International Journal of Social Robotics*, 5, 17-34. DOI: 10.1007/s12369-012-0173-8.
- Šabanović, Selma et al. 2013. PARO Robot Affects Diverse Interaction Modalities in Group Sensory Therapy for Older Adults with Dementia. *IEEE International Conference on Rehabilitation Robotics*.
- Schipke, Timothy. 2017. Narcissism, Ego, and Self: Kohut – a Key Figure in Transpersonal Psychology. *The Journal of Transpersonal Psychology*, 49(1), 3-21.
- Shibata, Takanori i Kazuyoshi Wada. 2011. Robot Therapy: a New Approach for Mental Healthcare of the Elderly – a Mini Review. *Gerontology*, 57, 378-386.
- Taylor, Charles. 1991. *Etyka autentyczności*, tłum. Andrzej Pawelec. Kraków: Znak.
- The Biophilia Hypothesis*, red. Stephen R. Kellert. 1995. Shearwater Book.
- Turkle, Sherry. 2011. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Wilson, Edward Osborne. 1984. *Biophilia. The human Bond with other species*. Harvard University Press.