

## ***Technoodpowiedzialność. Uwagi o wpływie techniki na rozumienie odpowiedzialności***

Rozwój techniczny wydaje się przyspieszać z dnia na dzień, zmieniając nasze codzienne życie – otoczenie, możliwości działania, przyzwyczajenia etc. Zmiany w obszarze techniki są doskonale widoczne, przede wszystkim dlatego, że pojawiają się coraz to nowe artefakty, a do tych już istniejących coraz więcej osób zyskuje tani i łatwy dostęp. Okazuje się jednak, że zmianom tym towarzyszą zmiany w rozumieniu pojęć, przy czym zmienia się zarówno ich zakres, jak i treść. Zmiana pojęciowa ma zaś różnorakie, często poważne, skutki w naszym życiu codziennym.

W niniejszym artykule chciałbym przedstawić jeden z takich przypadków: zmianę rozumienia pojęcia odpowiedzialności w sferze, nazwijmy ją z braku lepszego określenia, informatyczno-komputerowej. Zmiana ta jest wyraźnie widoczna w działaniach odbywających się w ramach rzeczywistości wirtualnych (dalej VR od ang. *virtual realities*). Chcę w tym miejscu podkreślić wagę użycia liczby mnogiej w odniesieniu do VR. Standardowo tworzy się opozycję rzeczywistość realna (dalej RR od ang. *real reality*) - rzeczywistość wirtualna (VR). Jest to nieporozumienie: nie ma jednej VR, ale wiele, o różnej strukturze, obowiązujących „prawach natury”, różnych możliwościach dostępnych „użytkownikom - mieszkańcom” itd.

Istnieją przynajmniej dwie racje podjęcia tego tematu.

Po pierwsze, technika komputerowa jest jedną z technik najszybciej się rozwijających, a jednocześnie ma prawdopodobnie największy wpływ na nasze codzienne życie. VR jest jej fragmentem. Ponadto jesteśmy zachęcani by coraz więcej naszych działań przenosić do VR, poczynając od przeprowadzania konferencji naukowych, a kończąc na „pływaniu” w wirtualnym basenie. Zresztą, program rozwoju poszczególnych społeczeństw w społeczeństwo informacyjne jest programem politycznym przeniesienia wielu obszarów naszego życia do VR.

Po drugie, odpowiedzialność jest ściśle związana z innymi bardzo istotnymi elementami naszego życia jak na przykład z bezpieczeństwem i to zarówno w wymiarze indywidualnym, jak i społecznym. Jako przykład zmian pod wpływem zmiany rozumienia odpowiedzialności można podać bezpieczeństwo. Jest silna zależność między bezpieczeństwem a odpowiedzialnością. Można nawet powiedzieć, że odpowiedzialność jest generatorem i gwarantem bezpieczeństwa. Wzrasta, gdy jesteśmy otoczeni przez osoby działające odpowiedzialnie. Działania odpowiedzialne wymagają, by w określonym obszarze aktywności były w miarę jasno określone – i uprawomocnione - reguły (model) odpowiedzialnego działania oraz by działający reguł tych przestrzegali, a o zmianach informowali. Dla przykładu: przejeżdżając przez skrzyżowanie na zielonym świetle zakładamy, że jesteśmy bezpieczni, ponieważ inni użytkownicy drogi posiadają ten sam model bezpiecznego postępowania i stosują się do niego. Wyobraźmy sobie, że nagle w pewnych przypadkach zaczyna obowiązywać inny model i na jakimś skrzyżowaniu należy zatrzymać się na zielonym świetle, a jechać na czerwonym. Gdyby ta zmiana nastąpiła bez usprawiedliwienia i dobrego oznakowania, byłoby to wysoce niebezpieczne miejsce nie ze względu na to, że ludzie działają nieodpowiedzialnie, ale dlatego, że nagle zaczęły obowiązywać inne reguły odpowiedzialnego działania.

Przyjrzyjmy się więc kilku przypadkom „cichej” zmiany odpowiedzialności w sferze informatyczno-komputerowej, pokazując „tradycyjne” rozumienie odpowiedzialnego działania, oraz nowe rozumienie takiego działania w tej sferze.

### **1. Odpowiedzialność za prawidłowe działanie produktu**

W przypadku towarów i usług odpowiedzialność za wytwory i działania ponosi producent czy usługodawca. W polskim ustawodawstwie odpowiedzialność ta występuje w postaci gwarancji (por Kodeks Cywilny art. 581 i kolejne) oraz rękojmi (por Kodeks Cywilny art. 568 § 1). Znajdujące się tam przepisy stanowią, że jeżeli towar sprzedawany posiada wady, to możliwe jest

żądanie naprawy albo wymiany na nowy towar pozbawiony wad. W przypadku oprogramowania, do którego zaliczają się VR, jest inaczej. Przyjrzyjmy się tej kwestii na podstawie systemów operacyjnych Windows, które co prawda ściśle rzecz biorąc nie są VR, ale po pierwsze, są dla nich bazą, a po drugie - ze względu na powszechność występowania stanowią paradygmatyczną ilustracją podejścia do kwestii odpowiedzialności-gwarancji w stosunku do oprogramowania, do której to kategorii VR już należy. Analizując materiały dołączone do systemu operacyjnego dowiadujemy się, że gwarancji *de facto* podlega nośnik - a nie sam program, czyli jedynie medium, na którym jest przenoszony. Brak tożsamości programu i nośnika ujawnia się wyraźnie, gdy uświadomimy sobie, że program można przegrać, tj. zmienić nośnik, co nie wpływa na sam program. W myśl owych materiałów możemy oczekiwać działań gwarancyjnych jedynie co do zastrzeżeń wykonania nośnika i właściwego na nim nagrania programu. A co z samym programem? Dłaczego Kodeks Cywilny, który z natury reguluje *wszystkie* produkty, nie obowiązuje w tym przypadku? Odpowiedź znajdziemy w umowie licencyjnej. Dowiadujemy się tutaj, że „oprogramowanie jest licencjonowane, a nie sprzedawane”.<sup>1</sup> Okazuje się więc, że płacąc za oprogramowanie nie stajemy się jego właścicielem - zostaje nam ono „wynajęte” na czas określony lub nieokreślony. Kto jest więc właścicielem towaru, za który zapłaciliśmy? „4. (...)Wszystkie prawa własności oraz prawa własności intelektualnej do *oprogramowania* (łącznie ze wszelkimi obrazami, fotografiami, animacjami, rejestracjami wizyjnymi i dźwiękowymi, muzyka, tekstem i „apletami” wchodzącymi w skład *oprogramowania*, stanowią własność firmy Microsoft lub jej dostawców.”<sup>2</sup>

Jakie są dalej konsekwencje tego podejścia? Czego możemy oczekiwać, gdy oprogramowanie zawodzi? Wyjaśnia to dalszy ciąg umowy licencyjnej: „2. (...) Firma Microsoft **może** zapewnić pomoc techniczną dla *oprogramowania* („Pomoc”) jako część *oprogramowania* i podlegają postanowieniu niniejszej Umowy Licencyjnej.”<sup>3</sup>

Reasumując: ponieważ nie jesteśmy właścicielami towaru zwanego systemem operacyjnym, a jedynie jego najemcą, żadna odpowiedzialność prawna za prawidłowe działanie produktu nie obowiązuje producenta. Starania, by produkt działał prawidłowo może być motywowana chęcią zatrzymania klienta, tyle że przy monopolu firmy Microsoft nie jest to silna motywacja: niekompatybilność większości oprogramowania z innymi systemami operacyjnymi powoduje, że przywiązanie klientów do produktu nie jest specjalnie trudne. Czyli możemy oczekiwać jedynie łaskawego potraktowania użytkownika, nie ma obligacji, by producent działał odpowiedzialnie ani nie mamy możliwości pociągnąć go do odpowiedzialności.

W przypadku VT sytuacja okazuje się analogiczna. Kupując grę - a to są paradygmatyczne przypadki VR - z wadą jak na przykład zawieszanie się w jakimś miejscu czy przechodzenie przez ściany w miejscach, gdzie to nie powinno następować możemy, podobnie jak w przypadku systemu Windows, oczekiwać jedynie na tzw. „patche” czy „servicepacki” (czyli poprawki albo uaktualnienia programów naprawiające wadliwe elementy programu). Nie możemy, jak w przypadku innych towarów, zanieść produktu do sprzedawcy i zażądać, by w terminie 14 dni usunął usterkę. Pozostaje pytanie, czy w samych programach jest coś, co usprawiedliwia brak wymogu tradycyjnej gwarancji oraz tego, żebyśmy byli najemcami programu nie właścicielami, chociaż płacimy za niego często znaczne kwoty?

## 2. Odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez wadliwe działanie produktu

Producenci lub sprzedawcy ponoszą odpowiedzialność również za szkody wyrządzone

1 <http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:EIaxyDX52zQJ:download.microsoft.com/download/8/f/e/8fe83741-4496-410e-b135-ddde8ab4c668/EULA.pdf+microsoft+umowa+licencyjna&hl=pl&gl=pl&sig=AHIEtbSGV11JyE-OWz1Ooa7bLIdp-bzUZw> (podkreślenie kursywą RL)

2 <http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:EIaxyDX52zQJ:download.microsoft.com/download/8/f/e/8fe83741-4496-410e-b135-ddde8ab4c668/EULA.pdf+microsoft+umowa+licencyjna&hl=pl&gl=pl&sig=AHIEtbSGV11JyE-OWz1Ooa7bLIdp-bzUZw> Podkreślenie własne.

3 <http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:EIaxyDX52zQJ:download.microsoft.com/download/8/f/e/8fe83741-4496-410e-b135-ddde8ab4c668/EULA.pdf+microsoft+umowa+licencyjna&hl=pl&gl=pl&sig=AHIEtbSGV11JyE-OWz1Ooa7bLIdp-bzUZw> Podkreślenie własne.

wadliwym działaniem ich towarów. Gdy zawali się budynek, to konstruktor czy wykonawca są pociągani do odpowiedzialności nie tylko za utratę budynku ale też np. za śmierć ludzi, znajdujących się w środku w momencie katastrofy. W przypadku wady fabrycznej samochodu i - powiedzmy - eksplozji zbiornika na paliwo, producent będzie pociągnięty do odpowiedzialności nie tylko za zniszczenie auta, ale również za śmierć czy kalectwo osób znajdujących się wewnątrz pojazdu podczas eksplozji. Nawet tak banalne zaniedbanie - o ile można to w ogóle nazwać zaniedbaniem, a nie złudnym liczeniem na zdrowy rozsądek użytkownika - jak nieumieszczenie informacji, że podczas jazdy samochodem nie można odchodzić od kierownicy<sup>4</sup>, skutkuje pociągnięciem producenta do odpowiedzialności. Czy zgłaszamy podobne roszczenia pod adresem producenta oprogramowania? Wiele osób utraciło wyniki wielogodzinnej pracy z powodu zawieszenia się komputera czy nagłego wyłączenia programu. Czy istnieje możliwość pociągnięcia za to do odpowiedzialności producenta oprogramowania? Czy możliwe będzie pociągnięcie do odpowiedzialności producenta VR, przy pomocy której będzie odbywała się operacja, a której wada spowoduje utratę życia lub zdrowia pacjenta? Przy przenoszeniu różnych dziedzin życia do e-rzeczywistości czy VR odpowiedź na to pytanie ma dla nas kluczowe znaczenie.

### 3. Odpowiedzialność za szkody wyrządzone działaniem produktu zgodnym ze specyfikacjami

Tytuł tego punktu może wydawać się nieco enigmatyczny, ale przykład powinien wyjaśnić zamierzenie. Producenci czy dystrybutorzy narkotyków są potępiani zarówno z punktu widzenia moralności, jak i prawa. Nie oskarża się ich bynajmniej dlatego, że ich produkty nie działają tak, jak powinny. Przeciwnie, im bardziej narkotyki działają zgodnie ze specyfikacją (która jest pewna „obietnicą”, jak produkt zadziała) tym producenci i dystrybutorzy są bardziej oskarżani. Innymi słowy, są oni oskarżani, właśnie dlatego, że produkty działają tak, jak obiecują - i jest to działanie szkodliwe dla człowieka. Nie neguje się - przynajmniej jak dotąd - odpowiedzialności za dostarczenie towarów i usług mających szkodliwe konsekwencje.

W przypadku VR jest inaczej. *Opinio communis* głosi, że ryzyko i cała odpowiedzialność za szkodliwe konsekwencje wykorzystania VR (np. w postaci gier komputerowych) spoczywa na użytkowniku. Uważamy więc, że dostarczanie szkodliwych narkotyków jest złe i dostawca ponosi co najmniej współodpowiedzialność za konsekwencje ich wykorzystania, a z drugiej - że dostarczanie szkodliwego oprogramowania (nie poruszam tu kwestii wirusów i innych programów tzw. złośliwych) nie obciąża dostawcy, ponieważ całą odpowiedzialność ponosi nabywca czy użytkownik.

Oczywiście, zasadnicza „linią obrony” i swoistym firewallem zabezpieczającym twórców oprogramowania przed krytyką jest zanegowanie samego istnienia szkodliwych konsekwencji użytkowania VR ze względu na to, że VR i rzeczywistość realna (RR) to oddzielne, nie połączone ze sobą „rzeczywistości”. Tymczasem badania psychologiczne wskazują, że ludzie - nie tylko dzieci - zmieniają się psychicznie pod wpływem VRów. Co więcej, wykorzystuje się ten wpływ w praktyce. Np. armia amerykańska (także polska) wykorzystuje VR w leczeniu żołnierzy, którzy wrócili chorzy na PTSD z Iraku<sup>5</sup>. Podobnie VR stosuje się do osłabienia zmysłu moralnego - chodzi o niechęć strzelania do ludzi - żołnierzy, którzy służbę wojskową mają odbyć. Wobec tego albo uznamy, że specjaliści - psychologowie z armii - proponują bezsensowne terapie czy treningi, albo uznamy, że jakieś połączenie między VRami a RR istnieje i że jest na tyle silne, żeby można było wykorzystać je do leczenia stresów pourazowych czy modyfikacji moralnego kręgosłupa.

Nie jest trudno wskazać owe połączenie - jest nim sam użytkownik. Przebywając czy w VR czy RR jesteśmy tym samym człowiekiem - nie przestajemy być człowiekiem realnym i istniejącym, wchodząc do świata wirtualnego. Działając w VR - tak jak i w RR - nabieramy pewnych stałych dyspozycji do działania. Postępując tak „przyzwyczajamy się” do takich czy innych uczynków, które przychodzą nam coraz łatwiej analogicznie do osoby, która idąc na

4 W USA Kobieta dostała odszkodowanie, oraz nowy pojazd, gdy poszła sobie zrobić kawę podczas jazdy tzw. *motohome* (dom na kółkach), a w instrukcji samochodu nie napisano, że w czasie jazdy kierowca nie może oddalać się od kierownicy. Samochód zjechał z drogi I uległ uszkodzeniu a wraz z nim jego pasażerka.

5 <http://www.polityka.pl/nauka/300024,1,z-myszka-na-kozetce.read>

siłownię z czasem podnosi coraz większe ciężary a te, których podniesienie na początku przychodziło z wielkim trudem, teraz podnoszone są łatwo. Krótko mówiąc, to użytkownik jest pomostem, który będąc sobą w obydwu rzeczywistościach oraz „magazynując” doświadczenia z obydwu rzeczywistości, „tworzy siebie”. Czy jeśli „tworzy siebie” jako osobę zdolną do zabijania innych bez moralnego namysłu, to nie są to szkodliwe konsekwencje dla niego jako dla człowieka? Czy jeżeli uznamy, że niektóre VRy mogą mieć szkodliwe działanie dla człowieka to nie powinniśmy w przypadku tych szkodliwych potraktować ich dystrybucji podobnie jak dystrybucji narkotyków, czy przynajmniej papierosów z ostrzeżeniami, oczywiście przy przeciwdziałaniu adekwatnym do przewidywanych konsekwencji?

Nie chciałbym demonizować tu VRów, a jedynie wskazać na pewną niekonsekwencję w pociąganiu do odpowiedzialności producentów i dystrybutorów np. za szkodliwe skutki używania narkotyków i używania VR i zadać pytanie o uprawomocnienie takiego podejścia.

#### **4. Zmiana rozumienia terminu „odpowiedzialne działanie”**

Co to znaczy działać odpowiedzialnie? Działanie odpowiedzialne oznacza działanie zgodne z zasadami bezpieczeństwa, weźmy przykład ze wstępu - nie przejeżdżanie na czerwonym świetle. Działanie odpowiedzialne oznacza również dobrowolne ponoszenie konsekwencji naszych działań, powiedzmy, jeśli już zdarzył wypadek, bo przejechaliśmy na czerwonym świetle, to nie uciekamy z miejsca wypadku. Działanie odpowiedzialne oznacza również podejmowanie odpowiedzialności za ludzi, zwierzęta czy przedmioty, których jesteśmy opiekunami lub właścicielami, powiedzmy zwracamy koszt przedmiotu zniszczonego przez naszego psa. Przykłady można mnożyć, ale już te wyżej naszkicowane pokazują, że działanie odpowiedzialne to działanie respektujące pewne reguły: moralne, zdroworozsądkowe, prawne i inne. Nie będę rozważał rozmaitych typów reguł regulujących zachowania odpowiedzialne, ani wzajemnych związków typów przeze mnie wymienionych. Chcę na bazie podanych przykładów odpowiedzieć natomiast na pytanie, czy standardowa struktura odpowiedzialności istnieje w VR-ach. .

W RR reguły odpowiedzialnego działania są pochodną zrozumienia jej struktury, istnienia związków przyczynowo-skutkowych oraz rozpoznania moralnego statusu człowieka i innych bytów. Reguły te stanowią ograniczenia naszej wolności działania rozumianej jako robienie wszystkiego na co mam ochotę. Oczywiście, jako istoty wolne, możemy nie stosować się tych reguł, ale musimy liczyć się z konsekwencjami. Co należałoby zrobić, by nie ponosić konsekwencji, by nic nie ograniczało naszej swobody działania, a jednocześnie byśmy działali odpowiedzialnie? Odpowiedź jest prosta – zmienić obowiązujące reguły wedle naszej woli. W rzeczywistości realnej nie jest to proste, a być może nawet niemożliwe. RR sama rządzi się swoimi prawami, do których możemy się stosować lub nie. Natomiast z pomocą przychodzą nam rzeczywistości wirtualne. Są one konstruowane od podstaw, więc mogą w nie być wbudowane dowolne reguły. Można tak je skonstruować, żeby należało przejeżdżać na czerwonym świetle, a im więcej sąsiadów pokąsa mój wirtualny pies tym lepiej. Działam więc odpowiedzialnie, gdy przejeżdżam skrzyżowanie na czerwonym świetle oraz tak szkolę (programuję) wirtualnego psa, by gryzł kogo się da.

Jaka jest więc droga, umożliwiona dzięki VR, do przewyciężenia dychotomii wolność/odpowiedzialność? Należy wybrać taką VR, której reguły będą zgadzały się z wymarzoną przez nas sposobem egzekwowania absolutnej wolności. Jeżeli ogarnia mnie żądza zabijania żołnierzy za pomocą różnych rodzajów broni, to wybieram taką VR, w której jest to działanie pożądane. Jeśli interesuje mnie żona sąsiada, dlaczego nie zaprogramować jej wizerunku w grze polegającej na skutecznym uwodzeniu? Jeśli chciałbym pochodzić po suficie, również jest to możliwe.

Czy w takich przypadkach zmienia się pojęcie odpowiedzialnego działania, skoro w dalszym ciągu działanie odpowiedzialne to postępowanie zgodne z obowiązującymi w danej VR regułami? Być może formalnie rozumienie się nie zmienia, ale samo pojęcie odpowiedzialności przestaje być potrzebne. Odpowiedzialność miała określać działania podejmowane w zgodzie z regułami, ale niezależnie od zachcianek. W VR tego odróżnienia nie ma nigdy, więc od strony

funkcji termin „odpowiedzialność” jest słownym ornamentem, synonimem robienia tego, na co ma się ochotę.

Powstaje dodatkowe pytanie: czy można funkcjonować posiadając dwa lub więcej rozumienia tego samego pojęcia – w tym przypadku odpowiedzialności - i „włączać” i „wyłączać” jedno lub drugie w zależności od rzeczywistości, w której przebywamy? Pytanie jest natury empirycznej, ale wydaje się że albo rozumienie odpowiedzialności VR będzie wpływało na rozumienie w RR, aż do całkowitego wyparcia tego ostatniego albo podmiot nabawi się „pojęciowej schizofrenii” skutkującej najprawdopodobniej porzuceniem sprzecznych ze sobą rozumień odpowiedzialności. W obu przypadkach skutek będzie ten sam: w RR i VRach za działanie odpowiedzialne będzie uznawane działanie zgodne z indywidualną wolą działającego a odpowiedzialność zaniknie. Jakie będą skutki utraty tak podstawowych w życiu codziennym pojęć i w przypadku stwierdzenia ich konieczności jak je zabezpieczyć?

## 5. Odpowiedzialność za tworzenie bytów i ich działania

Innym rodzajem odpowiedzialności jest ta za wprowadzanie do środowiska życia rozmaitych bytów. Doskonale obrazuje to dyskusja o wybudowaniu obwodnicy Augustowa, której funkcjonowanie - zdaniem niektórych - zagroziłoby ekosystemowi i zniszczyło stanowiska rzadkich żab. Czy wobec tego należy budować obwodnicę? Jakie czynniki należy brać pod uwagę? Dyskusja skupia się w tym momencie na ustaleniu, na czym właściwie polegałoby odpowiedzialne działanie. Dyskusji takiej praktycznie nie ma wokół prób konstruowania świadomych bytów sztucznych – sztucznej inteligencji (dalej AI z ang. *Artificial Intelligence*).

W przypadku biologicznych prób manipulacji człowiekiem czy tworzenia bytów-hybrid istnieje dyskusja nad moralnym wymiarem takich działań i odpowiedzialnością za skutki. Tymczasem w sferze informatycznej właściwie panuje „próżnia dyskusyjna” i w tym sensie mamy do czynienia z brakiem odpowiedzialnego działania. Wydaje się, że ludzie zajmujący się tworzeniem sztucznej inteligencji nie zastanawiają się wystarczająco, jaki jest moralny wymiar ich działań i jakie będą skutki sukcesu. A ci, którzy zajmują się kwestiami etycznymi zostawili je w tym przypadku informatykom. Kilka przykładowych pytań zilustruje, jak sądzę, problem: 1) wiele systemów etycznych jest opartych na wyjątkowości człowieka względem otaczającego go świata. Ta wyjątkowość objawia się przez intelekt. Sztuczna inteligencja obdarzona będzie intelektem. Czy więc wszystkie normy – w tym na przykład „nie zabijaj” będzie odnosić się również do tej istoty? A jeżeli tak to w jakiej formie? Czy odłączenie zasilania AI będzie uważane za morderstwo? Czy będzie można poświęcić AI w zamian za uratowanie człowieka? 2) czy AI jest równorzędne wobec prawa i moralności z człowiekiem? Odpowiedź na to pytanie zdeterminuje normy, jakie powinny zostać wpisane w AI? 3) zważywszy na potencjał AI jeśli chodzi o znajdowanie środków do celu, możemy się spodziewać katastrof, jak na przykład rozbicie samolotu „dla zabawy” przez rozwijającą się AI. Można przypuszczać, że emocjonalnie (naturalnie to słowo nie stosuje się zbyt dobrze do bytów komputerowych ale chodzi tu o termin techniczny – dojrzałość emocjonalna) będzie to dziecko, chcące sprawdzić co mu wolno, lub co może, a czego nie. Pytanie powstaje – kto będzie ponosił odpowiedzialność za skutki takich działań? Twórcy AI czyli technicy komputerowi? Jeśli nie oni to kto? 4) I wreszcie ostatnie pytanie, być może wzbudzające uśmiech, co powstrzyma AI przed obróceniem się przeciwko nam? Zabezpieczenie w programie? Czy jesteśmy w stanie zabezpieczyć programem byt, który sam jest programem? Czy igranie z taką możliwością jest działaniem odpowiedzialnym?

Ponadto najbardziej właściwym i naturalnym środowiskiem egzystowania takiego bytu byłyby VRy ze względu na brak ograniczeń obowiązujących w RR. Sama sztuczna inteligencja (AI) przyjmuje obecnie formę programu komputerowego i ma ona operować, przynajmniej początkowo, na platformach komputerowych. Jeśli sztuczna inteligencja będzie elementem albo samym wykorzystywanym przez nas VR to działania w niej będą musiały więc uwzględnić fakt, że jest jeszcze w niej jeszcze inna istota inteligentna. Powstaje tu pytanie jak będziemy godzić żądania absolutnej wolności w VRach z jakimś – i jeśli tak to z jakim – uwzględnieniem istnienia w nich innej inteligencji?

Twierdzenie (za Dreyfusem<sup>6</sup>), że AI nie jest możliwe nie likwiduje pytania, na czym polega odpowiedzialne działanie w sferze AI. Są przecież tacy, którzy próbują AI zbudować (może lepsze byłoby tu słowo „stworzyć”?) albo finansują takie projekty. Nie można jednocześnie twierdzić, że trzeba badania kontynuować i łożyć na nie fundusze, oraz, że nie warto zastanawiać się, co się stanie, jak tego dokonamy bo i tak się tak nie uda się ich zrealizować. Byłoby to marnotrawienie sił i środków, a więc ostatecznie działanie nieodpowiedzialne. Również przykład AI obrazuje transformację pojęcia działania odpowiedzialnego, bo przewidującego konsekwencje i dostrzegającego działania między działaniem – tworzeniem AI – a jego skutkiem w postaci gotowego tworu. Oprócz pytań postawionych wewnątrz punktu rodzi się kolejne – co powoduje brak dostrzegania tak oczywistych korelacji?

## 6. Komputer jako „firewall” zabezpieczający przed odpowiedzialnością

Na zakończenie chciałbym wskazać na jeszcze jedno zjawisko: zadziwiające przerywanie łańcucha odpowiedzialności przy działaniu w sferze komputerowej, albo też obdarzanie odpowiedzialnością bytów, które tradycyjnie nie ponoszą odpowiedzialności, gdyż są nieświadome, a ponoszą je tylko osoby za nie odpowiedzialne (jak właściciel odpowiedzialny jest za zachowanie psa).

Jednocześnie przeniesienie odpowiedzialności na te nieświadome byty nie skutkuje pociągnięciem tego bytu do odpowiedzialności czy oczekiwania, że będzie działał odpowiedzialnie (czyli przenosi się odpowiedzialność na psa ale nie oczekuje, żeby działał odpowiedzialnie). Mam tu na myśli sytuacje np. w bankach, gdzie można usłyszeć – „Wiem że ma pan/pani rację, ale komputer mi nie pozwolił”. To nie urzędnik jest wobec tego odpowiedzialny za niezłatwienie sprawy, nie programista, który napisał program, ale komputer. A komputera pociągnąć do odpowiedzialności, nie można, nie można też nakazać mu działać odpowiedzialnie i poprawić swoje działanie.

Co dziwniejsze, często nie powstaje chęć „ukarania winnego” jedynie po stronie urzędnika, ale również klientowi takie wytłumaczenie wydaje się wystarczać. Podążając łańcuchem odpowiedzialności dochodzimy do komputera, który spełnia właśnie funkcję tytułowego *firewalla* odpowiedzialności – nie pozwala nam pójść dalej - a sam pozostaje nietknięty. Jest to jakby kombinacja traktowania komputera czy programu jako świadomej istoty odpowiedzialnej za decyzje, jakie operacje wolno wykonać, z taką, która ma przypadłość zwaną „złośliwość rzeczy martwych” i wobec tego żadnej odpowiedzialności spodziewać się po niej nie możemy.

Problem ten staje się coraz poważniejszy, gdyż przy przenoszeniu różnych dziedzin życia do VR zjawisko to przybierze na sile. Wyobraźmy sobie, że nie będzie już nawet kogo poinformować o sytuacji nietypowej, żadnego żywego urzędnika, który może przyznać nam rację, a kontakt będzie tylko z wirtualnym urzędnikiem. Rodzi się tu wiele pytań, oto kilka przykładowych: Czy wirtualny urząd w rzeczywistości wirtualnej będzie ostatecznym rozgranicznikiem w odpowiedzialności pomiędzy petentem a realnym urzędnikiem? Jak będzie wyglądała kwestia odpowiedzialności za rzetelność wyników wirtualnych głosowań? Jak taki *firewall* wpłynie na rozumienie naszej odpowiedzialności za to, co robimy za pomocą komputera?

## Podsumowanie

Powyższe rozważania nie są krytyką postępu technicznego. Nie chodziło tu o demonizowanie rzeczywistości wirtualnych czy sztucznych inteligencji, ani organizacji je tworzących.

Szczegółowym celem pracy było zasygnalizowanie pewnego zjawiska - zmiany w rozumieniu odpowiedzialności w zetknięciu z szeroko rozumianą techniką komputerową, a w szczególności z tzw. rzeczywistościami wirtualnymi jako przykładu szerszego zjawiska zmiany

---

6 Hubert Dreyfus *What Computers Can't Do: The Limits of Artificial Intelligence*; Nowy Jork, MIT Press: 1979; *What Computers Still Can't Do: A Critique of Artificial Reason*. Cambridge MIT Press: 1992

rozumień różnych pojęć pod wpływem postępu technicznego oraz konsekwencji praktycznych tych zmian.

Uznanie zasadności moich analiz prowadzi do szeregu pytań, na które, jak sądzę, należy poszukiwać odpowiedzi, choć wydaje się, że w ogóle nie są zadawane. Przykłady tych pytań znajdują się w korpusie tekstu, ale przy odpowiedzi na każde z nich zacząć należy od pytań podstawowych. Pierwsze brzmi: czy obserwowane zmiany rozumienia odpowiedzialności mają swoją podstawę w samych rzeczach, czy też z jakiegoś powodu na nie się godzimy. Właściwym terenem, na którym to pytanie należy postawić i rozwiązać wydaje się metafizyka (czerpiąca również dane z informatyki), jak również filozofia moralności, która pojęciem odpowiedzialności się zajmuje. Jeżeli okaże się, że zmiany rozumienia odpowiedzialności nie mają podstawy metafizycznej, tj. nic w samych obszarach komputerowych nie usprawiedliwia tych zmian, należałoby zastanowić się, czy nie ma względów psychologicznych kierujących naszą akceptacją tego stanu rzeczy. Jeżeli pytanie znajdzie odpowiedź twierdzącą, to należałoby poważnie zastanowić się, czy warto zapłacić cenę przewartościowania takich wartości jak odpowiedzialność w imię owych względów. W sukurs przychodzi nam tu psychologia i socjologia. Wydaje się też, iż należy próbować określić konsekwencje opisywanych zmian, jak długofalowo wpłyną one na społeczeństwo i jednostkę. W naukach technicznych robi się tzw. *risk-benefit assessment* (ocenę zysków i strat), można by pokusić się o wprowadzenie podobnej oceny z uwzględnieniem również pozamaterialnych skutków i strat, takich jak wpływ zmiany szkieletu moralnego społeczeństwa na jego rozwój. Wreszcie - o ile nie wierzymy, że nie jesteśmy w stanie kontrolować kierunku rozwoju technicznego czyli nie jesteśmy deterministami technicznymi - należy na bazie tych rozważań próbować kontrolować kierunek rozwoju techniki tak, by najlepiej służyła człowiekowi.

Ogólnym, celem moich rozważań było pokazanie zmian rozumienia pewnych kluczowych pojęć pod wpływem rozwoju technicznego. Przykładem tej zmiany jest pojęcie odpowiedzialności, i pojęcia zależne jak bezpieczeństwo, ale zmianom takim, jak sądzę, ulega wiele pojęć, np. przyjaźń, czy prywatność. Zmiany te domagają się analiz, lecz najpierw należy sobie uświadomić sobie istnienie samego problemu i jego wielowymiarowość (wymiar: społeczny, psychologiczny, filozoficzny, techniczny i inne). Dlatego też i poszukiwanie rozwiązania będzie angażować wiele nauk. Metafizyk może nie wiedzieć, co dzieje się w informatyce, a informatyk nie rozumieć konsekwencji filozoficznych. Traktowanie metafizyka jako bełkoczącego ekscentryka, a informatyka jako „urządzenie peryferyjne przetwarzające kawę, soczki, tonik, pepsi, cole w linie kodu źródłowego, czyli jednym słowem programujące”<sup>7</sup> spowoduje, że zmiany będą przechodziły niezauważone, wywierając wpływ na nasze codzienne życie. Pytania pozostaną nie postawione, a kierunek rozwoju technicznego od nas niezależny. Kto będzie go kontrolował? Może właśnie jakaś sztuczna inteligencja. Mam tylko nadzieję, iż nie dojdzie do tego, że zamiast użytkownik komputera skarżyć się drugiemu, że mu się komputer powiesił, dwa komputery będą narzekać, że powiesił im się użytkownik.

---

7 <http://nonsensopedia.wikia.com/wiki/Informatyk>