

FILOZOFIA I NAUKA
Studia filozoficzne i interdyscyplinarne
Tom 8, cz. 1, 2020

Jacek Gurczyński

O WARTOŚCIACH W ŚRODOWISKU CYFROWYM. WYBÓR CYPHERA

<https://doi.org/10.37240/FiN.2020.8.1.8>

Jestem w sytuacji Louisa Pasteura, który tłumaczył lekarzom, że ich największy wróg jest zupełnie niewidoczny, i całkowicie przez nich jeszcze nie rozpoznany. Nasze konwencjonalne podejście do wszystkich środków przekazu, a mianowicie, że liczy się to, w jaki sposób są one wykorzystywane, jest skostniałą postawą technicznego idioty.

M. McLuhan

STRESZCZENIE

Celem artykułu jest przytoczenie argumentów na rzecz tezy, że o kwestiach moralnych nie sposób decydować bez odwoływania się do rozstrzygnięć natury ontologicznej. Ilustracją głównej linii argumentacyjnej jest wybór Cyphera – jednego z pobocznych bohaterów filmu *Matrix*. Cypher decyduje się na zdradę walczących o wolność ludzi w zamian za dostanie życie w rzeczywistości wirtualnej. Wybór ten wydaje się przy pierwszej analizie problemu całkowicie naganny, gdyż wiąże się z porzuceniem świata rzeczywistego i prowadzeniem pozornie nieautentycznego życia w symulacji komputerowej. Argumentować można jednak, że dychotomia świata rzeczywistego i wirtualnego jest jedynie pozorna. Wybierając rzeczywistość wirtualną Cypher wybrał funkcjonowanie w świecie, który tak samo jak świat rzeczywisty umożliwia zaistnienie podmiotowości moralnej i autentyczne przeżywanie. To, co różni oba światy, to z pewnością rodzaje determinacji jakim podlega podmiot. Cypher woli żyć w świecie, w którym podlega determinacjom narzucanym przez *Matrix*, niż w świecie realnym, gdzie jego zachowanie determinowane jest przez geny i imperatywy biologiczne.

Słowa kluczowe: wolna wola, determinizm biologiczny, relatywizm, antyrealizm semantyczny, ontologia świata wirtualnego, wartości w świecie wirtualnym.

Film *Matrix* i sytuacje w nim przedstawione mogą stanowić interesujący punkt wyjścia do ogólniejszej dyskusji nad niektórymi postaciami wartości i sposobów ich doświadczania. Na srebrnym ekranie postaci mają wyraźnie zarysowane charaktery i jasne motywacje, zachowują się w sposób dalece

przewidywalny, a ponadto występują w charakterystycznych sytuacjach ułatwiających ocenę ich postępowania zarówno w wymiarze epistemicznym jak i moralnym (choć rozdzielanie tych dwóch porządków niesie ze sobą znaczną dozę arbitralności). Wybór kontekstu popkulturowego zwykle ma tę zaletę, że sytuacje tam przedstawiane są zdecydowanie mniej złożone i łatwiejsze do intuicyjnej oceny, niż bywa to w rzeczywistości.

MATRIX – ŚWIAT PRZEDSTAWIONY

Może nie przypadkiem film miał premierę w ostatni wielkanocny weekend XX wieku, gdyż jest on w pewnym sensie parabolą judeochrześcijańskiego poglądu, według którego znosimy zasłużoną niewolę w świecie pełnym nieprawości, bez nadziei na ocalenie i zbawienie; chyba, że zdarzy się cud. *Matrix* to nowy testament, dla nowego tysiąclecia, to przypowieść o drugim przyjściu mesjasza w stuleciu, które rozpaczliwie potrzebuje zbawienia (Schuchardt 2003, 11).

Dla dalszych rozważań niezbędne będzie bardzo skrócone przedstawienie głównego wątku fabularnego. Ludzie i zbudowane przez nich (świadome?) maszyny rozpoczynają wojnę między sobą, a ponieważ w krótkim czasie maszyny uzyskują znaczną przewagę, ludzie postanawiają odciąć je od dopływu energii słonecznej i pokrywają niebo ciemnymi nieprzepuszczającymi promieni słońca chmurami. Maszyny jednak i tak ostatecznie wygrywają wojnę, a ponieważ stoją teraz przed widmem kryzysu energetycznego, postanawiają wykorzystać energię pochodzącą z ludzkiego ciała. W efekcie ludzie zostają umieszczeni w pojemnikach, gdzie, poprzez pobudzenie mózgu impulsami elektrycznymi, symuluje się im świat rzeczywisty. Innymi słowy ludzie umieszczeni w kadziach myślą, że żyją w Nowym Jorku roku 1999, a nie w przeźroczystych pojemnikach na zdegradowanej biologicznie, wyjałowionej i całkowicie opustoszałej Ziemi. Maszyny wykorzystują masową hodowlę ludzi w celu zapewnienia sobie źródła energii (ludzie są *de facto* baterijkami). Ludzie stają się z kolei niewolnikami maszyn (nawiązanie do biblijnej opowieści o niewoli egipskiej?) i podlegają systematycznemu oszustwu, co do natury świata i formy swojego życia. W świecie *Matrixa* są też jednak rebelianci – ludzie, którym udało się dotrzeć do prawdy i uwolnić z kadzi, tacy jak Morfeusz, Trinity czy Cypher. Poszukują oni teraz Wybrańca (One), który ma wyzwolić wszystkich ludzi i pokonać maszyny. Wybrańcem tym jest Neo (L. Wachowski, A. Wachowski 1996).

Rebelianci żyją w bardzo surowych warunkach, podczas gdy ludziom w kadziach wydaje się, że wiodą życie podobne do naszego, włącznie z jego wszystkimi wygodami i przyjemnościami (dobrym jedzeniem, kosztownymi apartamentami, samochodami, ubraniami, uznaniem i sławą, a także pozornym, ale ludzko prawdziwym poczuciem bezpieczeństwa). Z tym modelem

życia wyraźnie kontrastują rebelianci, którzy chodzą ubrani w łachmany, a dla zaspokojenia głodu jedzą bezsmakową papkę zapewniającą kaloryczne minimum potrzebne do życia i wciąż narażeni są na niebezpieczeństwo ze strony Matrixa i jego sług. Buntownicy są nieustannie kuszeni przez Matrixa i niekiedy zdarza im się ulegać złudzeniu, że *niewiedza rzeczywiście może być błogosławieństwem*.

CYPHER I JANUSOWE OBLICZE WYBORÓW MORALNYCH

Co znaczy określenie wybór Cyphera? „Cypher” to w języku angielskim zero, ale też skrótowiec formy „Lucypher”, na co wskazuje w filmie noszona przez niego marynarka z węzowej skóry, a będąca bezpośrednim nawiązaniem do postaci szatana. Symbolika biblijna jest tu zresztą znacznie bogatsza. Cypher to też oczywiście postać Judasza, gdyż jak Judasz w czasie ostatniej wieczerzy Cypher zgadza się zdradzić podczas posiłku. Znaczące jest też to, że kiedy podczas wieczerzy Cypher zawiera umowę z agentami głównym daniem jest krwisty stek. Mięso to przenośnia, która w opowieściach o cyberprzestrzeni (a więc o światach wirtualnych) jest używana na określenie ciała, tj. świata rzeczywistego (*meatspace*). Jest to metafora wyraźnie wskazująca na wyższość świata wirtualnego nad rzeczywistym – ciało to w końcu tylko kawałek mięsa. Cypher mówi, że stek, choć jedynie wirtualny, a więc w potocznym sensie nieprawdziwy, smakuje zupełnie jakby był rzeczywisty. Jednak mięso jest również przenośnią użytą przez Marshalla McLuhana do opisanie chwiejnej granicy pomiędzy treścią i formą przekazu. Atrakcyjna forma przekazu filmu częściowo wyjaśnia, dlaczego tak wiele osób oglądając *Matrix* dostrzega jedynie nagie medium, a nie częściowo ukrytą obfitującą w problemy treść. Widowiskowa walka wręcz, pościgi samochodowe i cyfrowa głośna wciągająca i agresywna ścieżka dźwiękowa¹ odciągają uwagę widza od głównego problemu. Widz znajduje się w podobnej pozycji jak główni bohaterowie, którzy niekiedy naiwnie sądzą, że kolejna walka przybliży ich choćby o krok do zwycięstwa. Jedynie zwycięstwo jakie ma tutaj znaczenie to zwycięstwo wewnętrzne, które polega na lepszym zrozumieniu siebie i świata wokół nas. To też jednocześnie podkreśla, co film stara się powiedzieć o samym Matrixie, który zniewala nie totalitarną przemocą, lecz totalitarnym duchowym błogostanem. Agent Smith (strażnik Matrixa) mówi: „To geniusz. Miliardy ludzi przeżywają życie... w nieświadomości”. Trzeba pamiętać też, że *Matrix* to nie tylko opowieść o neurointeraktywnej symulacji i świecie wirtualnym, ale także metafora naszego współczesnego świata – świata w którym zniewalająca technologia odgrywa coraz ważniejszą rolę,

¹ Na soundtrack składają się m.in. takie utwory jak *Mindfield* zespołu Prodigy, *Du hast Rammsteina*, czy finałowe wezwanie *Wake Up!* postpunkowego zespołu Rage Against The Machine; to wszystko agresywne i mocno brzmiące utwory.

a czego my jako jej twórcy zdajemy się w ogóle nie zauważać. Tak jak w filmie pragniemy bowiem błogostanu i wygod jakiego daje nam technologia, nie chcąc przy tym przyjąć do wiadomości, że technologia i rzeczywistość społeczna to układ naczyń połączonych. Nowe technologie to nowe problemy do rozwiązania, nowe aspekty życia i śmierci, których nie można już przeżywać po staremu, i coraz więcej i więcej odpowiedzialności. Odpowiedzialności, która bierze się z globalnego i długookresowego oddziaływania technologii, którą się posługujemy (Gierat 2000).

Powróćmy jednak do historii Cyphera, który nie wytrzymuje presji i zawiera układ z Matrixem – zdradza przyjaciół za cenę wygodnego i beztrudnego życia (życia w pojemniku, a więc życia tylko pozornego) pod postacią „znanego aktora”. To też ma niebagatelne znaczenie dla kontekstu interpretacyjnego. Aktorzy grający rolę udają prawdziwe zachowania, a Cypher chce przecież żyć w świecie symulowanym i pozorowanym, w którym jego pozycja wyznaczona będzie przez umiejętność udawania, tj. spiętrzenia pozorów (precesja symulaków). Dla pozostałych buntowników nie liczy się to, co wydaje się realne, ale to, co jest realne i dlatego chcą walczyć z maszynami i wyzwolić ludzi. Są przy tym gotowi znieść wyrzeczenia, gdyż są przekonani, że życie, na które składa się iluzoryczna i subiektywna przyjemność, nie jest warte pożądanego, a wybrane świadomie staje się haniebne.

W tym miejscu ujawnia się z kolei alegoria jaskini platońskiej, która mimo, że często traktowana niepoważnie i uznawana raczej za kulturowy symbol myślenia filozoficznego niż poważne stanowisko, wryła się w nieusuwalny sposób w zachodnioeuropejski sposób myślenia o rzeczywistości. Wybór świata wirtualnego jest w myśl tej alegorii równoznaczny z wyborem cieni w miejsce prawdziwych bytów, co kojarzone jest zupełnie bez namysłu z rezygnacją z prawdy i dążeniem do niej. A kto odsuwa się od prawdy nie zasługuje przecież na miano prawego człowieka, czyż nie? Filozofia Platona i wiele opartych na niej motywów religijnych łączy bowiem cnotę z wiedzą o niej, co prowadzi ostatecznie do utożsamienia wartości epistemicznych z moralnymi. Prawy i dobry może być więc jedynie człowiek znający prawdę, albo w najgorszym razie przynajmniej starający się ją znaleźć (Patridge 2002).

CZY WYBÓR POZORU ZAMIAST RZECZYWISTOŚCI ZAWSZE ZASŁUGUJE NA POTĘPIENIE?

Przejdźmy zatem do postawienia problemu. Sam fakt zdrady jest zwykle czymś złym i godnym potępienia – to w końcu rzecz przez wielu uznawana za bezdyskusyjną. Choć można też próbować bronić Cyphera, który może np. uważać, że maszyny lepiej sprawdzają się w roli przywódczej niż ludzie. Taka linia argumentacji też opiera się na pewnych racjach, które trudno całkowi-

cie zignorować. To przecież ludzie poprzez swoją rabunkową gospodarkę doprowadzili świat na skraj katastrofy klimatycznej, jak i też wywoływali konflikty zbrojne na długo przed powstaniem maszyn. W ludzkiej naturze tkwi bowiem bezwzględna potrzeba indywidualności i kierowania się własnymi wyborami, która realizowana jest podświadomie i bez jakiegokolwiek baczności na ewentualne koszty. To w końcu dlatego Architekt musiał przebudowywać Matrixa, w którym wolna wola prowadzi po pojawiania się okresowych anomalii. Cypher może sądzić, że skoro ludzka natura wcześniej czy później i tak doprowadzi do całkowitej zagłady, to przekazując kontrolę „racjonalnym” maszynom uda się uratować choćby świat wirtualny, w którym ludzie żyć będą życiem pozornym pod nadzorem swoich „krzemowych opiekunów”. Z tej perspektywy jego wybór jawić się może jako mniejsze zło i próba uratowania ludzi przed nimi samymi. Wybór, który dla większości ludzi jest jednak nie do przyjęcia, gdyż na każdą próbę otwartego naruszenia naszej wolności reagujemy z tak wielką dozą oburzenia i agresji, że nie docierają do nas racjonalne argumenty. W końcu propozycje tak zadawałoby się dobrze uzasadnione jak wprowadzenie wyższej składki ubezpieczenia zdrowotnego dla palaczy i ludzi skrajnie otyłych, czy wycofanie niezdrowej żywności ze sklepików szkolnych, napotyka falę krytyki opartej głównie na oburzeniu naruszeniem wolności wyboru. Cypher może sądzić, że ucieczka z Matrixa jest pozorna, gdyż poza nim nasza wola będzie zniewolona czymś innym, jak np. naszymi imperatywami biologicznymi (Haidt 2001).

Prowadzi to do następnej kwestii. Odczuwamy, że wybór Cyphera jest zły nie tylko ze względu na samą zdradę, ale także dlatego, że wybiera on życie „nieprawdziwe” i „udawane” (choćby przyjemne i wygodne), rezygnując z życia „prawdziwego”, a więc „rzeczywistego”. Dlaczego z tego punktu widzenia wybór Cyphera jest zły? Dlaczego życie w Matrixie nie ma wartości, czy też ma mniejszą wartość od życia w świecie rzeczywistym? To pytanie, na które odpowiedź nie jest z pewnością oczywista (Warwick 2005, 198–207).

ROBERT NOZICK I JEGO OBRONA WARTOŚCI „ŚWIATA PRAWDZIWEGO”

Robert Nozick proponuje przeprowadzić następujący eksperyment myślowy. „Załóżmy, że istniałaby maszyna przeżyć, zapewniająca każde przeżycie, jakiego tylko zapragniesz [...]. Czy podłączyłbyś się do tej maszyny na całe życie?...” I konkluduje: „Podłączenie się do tej maszyny to swego rodzaju samobójstwo [...] Choć można symulować tego rodzaju przeżycie, nie ma tu miejsca na *rzeczywisty* kontakt z głębszą rzeczywistością [...] Być może tym, czego pragniemy, jest żyć (czasownik czynny) własnym życiem, w kontakcie z rzeczywistością” (Nozick 1999, 61–64). Zatem według Nozicka, lepiej istnieć w realnym świecie, niż być podłączonym do maszyny odczytują-

cej pragnienia i spełniającej te pragnienia za pomocą impulsów elektrycznych pobudzających mózg w taki sposób, że umysł nadbudowany nad mózgiem przedstawia sobie owe upragnione sytuacje, jako faktycznie zachodzące. Mówiąc inaczej, nie chcemy jedynie doświadczać (jak np. przy czytaniu powieści czy graniu w grę komputerową), że mamy przyjaciół i jesteśmy kochani. Chcemy *rzeczywiście* mieć przyjaciół i być kochani. Nozick argumentuje, że *czym innym jest bycie przekonanym, że coś się robi, a czym innym jest rzeczywiste, faktyczne robienie tego czegoś* (czyli Nozick mówi – czym innym jest to, że jestem przekonany, że Gosia mnie kocha, a czym innym to, że Gosia faktycznie mnie kocha). Tak więc zadowolenie wzbudzone w mózgu (dokładnie mówiąc, w umyśle) podłączonym do maszyny stymulującej mózg jest oparte na fałszywym przekonaniu, że jest się np. Thomasem Andersonem, programistą i hackerem (czyli Neo), żyjącym w Nowym Jorku w 1999 roku, podczas, gdy faktycznie jest się baterijką w kadzi. Jest to więc zadowolenie pozbawione podstaw, a zatem *obiektywnie bezwartościowe*. W ten sposób problem wartości życia w Matrixie związany jest z kwestią możliwości posiadania prawdziwych przekonań w Matrixie. Nozick zatem argumentuje tak, że życie w Matrixie jest ułudą, natomiast dla nas wartością jest sam kontakt z *rzeczywistością* i dlatego rzeczywistość jest ważna, tj. ważniejsza niż po prostu doznawanie przyjemności. Ważniejsza dlatego, że jest *prawdziwa*. Życie w Matrixie jest złe, bo nie obcujemy z rzeczywistością. Zły i niemoralny jest więc też wybór Cyphera.

Ale Cypher myśli tak: co takiego wspaniałego jest w możliwości bycia w rzeczywistym świecie, obcowania z prawdą, posiadania rzeczywistej zdolności do wolnego podejmowania decyzji, jeśli żadna z tych rzeczy nie powodowałaby tego, że czujemy się dobrze (przyjemnie)? Lepiej żyć w ułudzie, ale za to przyjemnie spędzić życie (każdy z nas ma przecież tylko jedno), niż męczyć się i trudzić w świecie rzeczywistym. Zwłaszcza, że w „świecie rzeczywistym” również nie mamy gwarancji wolności wyboru, który ograniczony jest czynnikami biologicznymi i kulturowymi. A jeżeli dodamy do tego fakt, że pewne „wolne wybory” mogą nam bardziej zaszkodzić niż pomóc (np. skracając życie lub prowadząc do niepełnosprawności), to wybór „błogiej nieświadomości” przestaje już być jednoznacznie niewłaściwy.

Takie rozumienie wartości jest wynikiem utożsamiania wartości ze *świadomym przeżywaniem* – wartością może być jedynie coś, co jest świadomie doświadczane. Innymi słowy świadome doświadczanie jest warunkiem koniecznym do zaistnienia wartości. Porównajmy to jednak np. z opłacaniem ubezpieczenia na życie (płacę składki mimo tego, że nie będę korzystał z niego i nie będę doświadczał korzyści z jego otrzymania), gdyż moją podstawową motywacją jest ułatwienie życia moim spadkobiercom. Podobnie jest też np. z byciem okłamywanym. Uważamy, że to coś złego tak w ogóle, a nie tylko dlatego, że kiedyś możemy się o tym dowiedzieć (nie chcemy być okłamywani przez kochaną osobę, nawet wówczas, gdy nigdy nie mielibyśmy

się o tym dowiedzieć). Często potępiamy również lekarzy, którzy „okłamują” swoich terminalnie chorych pacjentów w kwestii skuteczności terapii celem wywołania efektu placebo. Etycznie razi nas świadome utrwalanie fałszywych przekonań, mimo niekiedy dobrych argumentów, które za nimi przemawiają. Intuicyjnie każdą próbę zatajenia prawdy traktujemy jak oszustwo.

Rozumowanie Nozicka opiera się na założeniu, że są wartości cenniejsze dla człowieka niż doznawanie przyjemnych wrażeń, a co za tym idzie są postawy cenniejsze od hedonizmu. Jedną z nich jest np. wartość posiadania prawdziwych przekonań i możliwość ich zdobywania, wartość posiadania uzasadnień tych przekonań, wartość pozostawania w relacjach z innymi osobami, wartość posiadania wolnej woli i kontroli nad własnym życiem. Jeżeli więc Matrix umożliwia realizację wartości hedonistycznych, ale uniemożliwia realizację wartości wyższych, to bycie w Matrixie jest mniej wartościowe niż bycie w świecie realnym. Powstaje pytanie czy tak jest rzeczywiście. Inaczej mówiąc musimy powrócić do problemu prawdziwych przekonań w Matrixie.

Sprawa wydaje się oczywista — umysły nabudowane nad mózгами stymulowanymi przez komputery nie wiedzą o tym, że całe ich „życie” odbywa się w symulowanej przestrzeni wirtualnej, a świat, który postawiono im przed oczami jest kłamstwem, gdyż jest wirtualny, a nie realny.

W świecie Matrixa przeraża nas także kłopot z uzasadnieniem przekonań. Matrix generuje fizykę świata, a algorytmy ją współtworzące nie są nam znane, gdyż nawet nie wiemy o istnieniu samego Matrixa. Tu jednak pojawia się pewien poważny problem. Matrix respektuje ludzką psychologię i biologię, gdyż to ona zmusiła Architekta do wielu przebudów systemu, który załamywał się w utopijnym świecie, tak obcym ludzkiej naturze. Ludzki umysł powstał jednak na drodze mechanizmów ewolucji biologicznej (doboru naturalnego, doboru płciowego, dryfu genetycznego, itp.), które są obiektywnie ograniczone prawami fizyki „świata rzeczywistego”. Świat generowany przez Matrixa nie może więc radykalnie odbiegać od prawdziwego, gdyż to mogłoby być skutkiem niedopuszczalnego dysonansu poznawczego w ludzkich umysłach.

H. I S. DREYFUS: KONSTRUKCJA NOWYCH ŚWIATÓW

Spójrzmy na problem jeszcze z innego punktu widzenia. Cała nasza historia ludzkości pokazuje, że człowiek działając w zgodzie ze swą naturą jest w stanie tworzyć lub otwierać *nowe światy* i w ten sposób przekształcać to, co dotychczas uznawane było za naturalne, nie wyłączając własnej natury.

Ewolucja kulturowa oddziałuje przecież zwrotnie na naszą biologię, a nasze wynalazki kulturowe pomagają nam konstruować własną niszę ekologiczną. Udomowienie bydła doprowadziło do powszechnej tolerancji laktozy

wśród dorosłych Europejczyków (w opozycji do Azjatów, wśród których hodowla bydła nie była zbyt popularna), którzy nie tracą zdolności produkcji laktazy (enzymu rozkładającego laktozę) po zakończeniu okresu karmienia piersią. Rolnictwo zmieniło radykalnie naszą dietę poprzez jej zubożenie, ale też wprowadzenie znacznego naddatku kalorii, który dzisiaj przekłada się m.in. na epidemię otyłości. Hodowla doprowadziła do powstania licznych chorób odzwierzęcych jak ospa, odra, grypa czy gruźlica. Lista chorób cywilizacyjnych jest niezwykle długa i obejmuje nie tylko zmiany zwyrodnieniowe (haluksy czy płaskostopie będące skutkiem noszenia butów), czy związane z dietą choroby układu krążenia i cukrzycę typu II, ale też ciągle wydłużającą się listę chorób autoimmunologicznych. Nasza natura zmienia się więc pod wpływem kultury którą tworzymy, a zmiany te z czasem stają się składnikiem nowego świata, w jakim przyszło nam żyć (Lieberman 2013, 209–250).

Tym, czego brakuje w Matrixie, jest możliwość wyjścia poza zaprogramowaną rzeczywistość i brak możliwości otwierania nowych światów. Nie chodzi o to, by złamać reguły gry, co niekiedy próbuje zrobić Neo, ale o to by stworzyć *nową grę*. Na przykład Jezus otworzył nowy świat wartości dla ludzi, Kartezjusz odkrywając JA pomógł otworzyć świat nowożytnej filozofii, Martin Luter King otworzył nowy świat dla Afroamerykanów, Albert Einstein otworzył świat fizyki relatywistycznej, itd. W tym właśnie sensie Matrix nie posiada owej wolności otwierania nowych światów.

Martin Heidegger uważał, że wolność otwierania nowych światów jest specyficznie ludzka. Jego zdaniem zdolność ta implikuje brak ustalonego zbioru pre-istniejących światów możliwych, a świat istnieje przecież tylko wtedy, gdy zostanie otworzony. Nie ma zatem żadnego sensu w tym, że komputer miałby być zaprogramowany tak, by umożliwić stworzenie wszystkich możliwych światów, które kiedyś mogłyby zostać otworzone przez człowieka. Sztuczna inteligencja nie jest w stanie zaprogramować takiej możliwości otwierania radykalnie nowych światów, nawet gdyby chciała to zrobić. *Zaprogramowana kreatywność to oksymoron.*

Jeśli otwieranie światów leży w naszej naturze, wyjaśnia, to dlaczego człowiek odczuwa tak dużą radość wkraczając do nowego świata? Jeśli przeżyliśmy kiedyś taką radość, rozumiemy dlaczego lepiej być w realnym świecie, a nie w Matrixie. Rzeczywiste zbawienie polega na transcendencji świata ograniczonego regułami programu Matrixa i stworzenie reguł własnego świata. Jedne z tych reguł będą regułami uświadomionymi, które brałismsy pod uwagę tworząc nowy świat, ale inne (będące np. dalekimi pośrednimi konsekwencjami reguł uświadomionych) przyjdzie nam zaakceptować często mimo tego, że nie liczyliśmy się z nimi na początku. Być może z tego powodu zbawienie poprzez wejście w nowy świat ograniczony choćby nawet naszymi regułami nie będzie nigdy ostateczne. Ograniczony zbiór pierwotnych reguł, które posłużyły do stworzenia świata, nie jest w pełni przewidywalny, a dale-

kie konsekwencje reguł pierwotnych, których nie uwzględniamy tylko ze względu na techniczne ograniczenia głębi wnioskowania, to ostatecznie najmniejsze z naszych zmartwień. Dużo poważniejszym problemem może być nieskończony zbiór reguł niesprzecznych z naszym systemem. Nowy świat i jego reguły nie są więc nigdy tworem kompletnym, tj. takim tworem, do którego nic już nie można dodać.

Nie jest zatem istotne, czy nasze przekonania są prawdziwe, albo czy jesteśmy wystarczająco dzielni, by stawić czoła rzeczywistości; ważne jest to, czy jesteśmy zamknięci w świecie rutyny i banału, naszych codziennych zachowań i przyzwyczajzeń, czy też jesteśmy *wolni tak, że możemy przekształcać świat, siebie i torować drogę innym chcącym przekształcać rzeczywistość*.

Zauważmy, że ludzie w Matrixie używają umysłów do rozwiązywania problemów, twórczego myślenia i odkrywania świata. Czy wolność w Matrixie jest zatem bardziej ograniczona niż w rzeczywistości (Dreyfus 2005, 71–97)?

ROBIN HANSON O OGRANICZENIACH KONDYCJI LUDZKIEJ

Powróćmy do naszego wyjściowego pytania. Dlaczego stajemy po stronie Neo, Trinity, Morfeusza, a nie Cyphera? Może dlatego, że cenimy tych, którzy znają prawdę i nie są po prostu zadowolonymi niewolnikami? Ale oznacza to też, że cenimy tych, którzy w przyszłości będą rządzić ludźmi, mimo tego, iż posiadają oni mniejsze predyspozycje do rządzenia od maszyn. A przecież w naszym rzeczywistym świecie też jesteśmy w pewnym sensie niewolnikami, gdyż nałożone są na nas ograniczenia w otwieraniu nowych światów.

Geny nieustannie wpływają na nasze zachowanie i poznanie tworząc nierzeczywisty świat, ale jakże ludzki świat (świat miłości, zabawy, rozmowy, opowiadania, sztuki, muzyki, mody, nauki, filozofii), który to świat ma odwrócić naszą uwagę od tego, że geny posługują się naszymi ciałami w celu wytworzenia jak największej ilości swoich replik.

Każdy genom jest częściowo wynikiem działania doboru naturalnego, który tworzy możliwie najlepszą w danych warunkach „maszynę przetrwania”. Nasze geny działają tak jakby miały „cel”, którym jest wytworzenie jak największej liczny kopii ich samych. Działają podobnie do bezwzględnych poganiaczy niewolników, którymi by były, gdyby były „świadome”. Geny nie dbają o nasze przyjemności i ból. Zależy im tylko na tym, abyśmy mieli świadomość obydwu tych rzeczy, dzięki czemu mogą nami sterować poprzez dążenie do przyjemności i unikanie bólu.

Nasze genomy zawierają informację o mechanizmach poznawczych, których celem jest systematyczne fałszowanie rzeczywistości, tak abyśmy mogli

jak najskuteczniej realizować potrzebę przekazywania naszego materiału genetycznego i unikać śmierci, o ile nie stoi to w sprzeczności z potrzebą przekazywania genów. Mężczyźni przeszacowują zainteresowanie, jakim darzą ich przedstawicielki płci pięknej – mechanizm, którego popularna odsłona jest przedmiotem niezliczonych żartów w kulturze popularnej. Wystarczy, że kobieta uśmiecha się i okazuje życzliwość i zainteresowanie by mózg mężczyzny zinterpretował to jako oznakę chęci nawiązania głębszej relacji. Biologiczna inwestycja mężczyzny w związkach krótkoterminowych jest mikroskopijna w porównaniu z somatycznym wysiłkiem jaki w ewentualny owoc tego związku włożyć będzie musiała kobieta. Geny zachęcają więc mężczyzn do próbowania szczęścia tworząc tym samym w ich umysłach fałszywe przekonania o intencjach kobiet. Kobiety niedoszacowują z kolei stopień zaangażowania mężczyzn w związki długoterminowe. Ze względu na asymetrię inwestycji rodzicielskiej ich geny podpowiadają im, że wkład płci brzydkiej zawsze jest skromniejszy niż w rzeczywistości (Buss 2019, rozdz. 4–5).

Geny sprawiają, że stygmatyzujemy osoby z widoczną niepełnosprawnością i to one czynią z nas rasistów i ksenofobów, a wszystko to w oparciu o elementarną immunologię. Niepełnosprawność każdego typu (z niezaraźliwymi przecież nowotworami czy paraliżem wywołanym urazami włącznie) nasz mózg traktuje jako potencjalny wynik działania patogenów, których lepiej unikać ze względu na ryzyko śmierci lub obniżonej płodności. Inne pochodzenie etniczne może z kolei sygnalizować pasożyty lub inne patogeny, do zwalczania których nasz układ odpornościowy nie został przystosowany. Ksenofobia jest w nas wprogramowana na najniższym poziomie (Haselton 2016, 968–987)!

Umysł został stworzony przez geny poszukujące bardziej elastycznych reakcji na lokalne warunki środowiska. Dostaliśmy w ewolucyjnym spadku częściowo świadomy siebie umysł, który ma swoje cele, ma przekonania o sobie i świecie, ma wiedzę o środkach i działaniach te cele realizujących, ma wreszcie dostęp do świata „wartości wyższych” i kodów kulturowych, które często uważamy za esencję człowieczeństwa. Ale być może to tylko pozór udający rzeczywistość!

Niektóre cele naszych genów i nas samych bywają niekiedy zbieżne. Chcemy mieć i wychowywać udane dzieci, chcemy uprawiać seks z płodnymi, a co za tym idzie zdrowymi ludźmi, chcemy być zdrowi, mieć przyjaciół, bo to pozwala nam przetrwać i mieć dzieci, chcemy mieć wreszcie wiedzę o świecie, bo to pomaga nam te cele osiągnąć.

Jednak wydaje nam się, że zależy nam także na miłości, zabawie, rozmowie, opowiadaniu, sztuce, muzyce, modzie, nauce, filozofii. Wierzymy, że rzeczy te mają wartość autoteliczną, że są wartościowe dla siebie samych, a nie ze względu na to, do czego można je wykorzystać, i to nie dlatego, że pomagają realizować bardziej podstawowe cele, jak zdrowie, seks czy dzieci.

Ale ten świat – świat autotelicznych wartości, o istnieniu których przekonuje nas nasz umysł jest przecież wynikiem działania doboru naturalnego, doboru płciowego i szeregu mechanizmów ewolucji neutralnej, takich jak np. dryf genetyczny. Gdy pokazujemy innym, jak dobrzy jesteśmy w miłości, zabawie, rozmowie, opowiadaniu, sztuce, muzyce, modzie, nauce, filozofii, to dajemy tym samym dowody, że mamy geny wysokiej jakości i niewiele niekorzystnych mutacji. Podobnie nasze umysły mogą również ocenić geny innych w oparciu o te same parametry. Poczucie humoru, które wymaga zdolności do abstrakcyjnego myślenia, czy płynność z jaką posługujemy się językiem, są przecież ważnymi kryteriami doboru partnera.

Wierzmy, że nasz świat snu ma wartość samą w sobie, a nie, że jego głównym zadaniem jest robienie wrażenia na osobach płci przeciwnej.

Dlaczego tak się okłamujemy?

1. Może dlatego, że ktoś, kto przezwycięża uczucie na drodze chłodnej kalkulacji nie jest dobrym partnerem do wychowywania dzieci. W krytycznym momencie może bowiem uznać, że nie będzie w nie inwestował, gdyż ważniejsze są dla niego inne wartości.
2. A może dlatego, że ktoś taki dojdzie w końcu do wniosku, że dzieci to kłopoty, które przeszkadzają w samorealizacji i nie będzie chciał mieć dzieci.

W Matrixie buntownicy godzą się być niewolnikami swoich genów oraz pasji i świata marzeń swojego umysłu, którymi to posługują się ich geny po to tylko, aby utrzymać kontrolę nad ludźmi. Cypher zaś zamienia jedną niewolę na inną – niewolę genów na niewolę maszyn i ich rzeczywistości wirtualnej, a nie, jak można pochopnie sądzić, porzuca wolność, w zamian za komfortową niewolę.

W naszym świecie większość godzi się być niewolnikami swoich genów i świata snu naszych nakierowanych na reprodukcję umysłów – umysłów „podarowanych” nam przecież przez geny. Nie chcemy tej prawdy, tak jak i prawdy, że na tym świecie snu zależy nam mniej, niż myślimy. Nie chcemy dopuścić, by inne umysły zdobyły władzę nad swoimi genami. Nie podoba nam się myśl o podnoszeniu inteligencji wskutek modyfikacji genetycznych, ale pomysłu usuwania wad wrodzonych na drodze genetycznych modyfikacji już tak stanowczo nie potępiamy. Chętnie korzystamy z dobrodziejstw sztucznej inteligencji w obrazowaniu medycznym, gdzie komputery już osiągnęły poziom uznanych specjalistów w zakresie diagnozy nowotworów skóry, zmian zwyrodnieniowych siatkówki czy wykrywania polipów podczas kolonoskopii. Ale przeraża nas wizja komputera, który może być inteligentniejszy od nas w wymiarze egzystencjalnym. Wmawiamy sobie wtedy, że taki byt może się wymknąć spod kontroli i chcieć zniszczyć ludzkość. Czy jeszcze bardziej nie przeraża nas to, że ta wyższa inteligencja mogłaby odsłonić nam prawdę o świecie i nas samych, pokazać z żelazną konsekwencją, jak nieuzasadnione są nasze najważniejsze wybory życiowe i jakimi słabymi przesłan-

kami kierujemy się w codziennym życiu, kiedy potępiamy innych i wymierzamy sprawiedliwość wydając surowsze sądy tuż przed obiadem niż zaraz po nim. Mogłyby uświadomić nam, jakimi moralnymi hipokrytami jesteśmy, gdy stosujemy podwójne standardy oceny zachowań w zależności o tym, czy mówimy o zachowaniach ludzi obcych, czy zachowaniach nas samych i naszych bliskich. Publicznie potępiamy osoby o odmiennych poglądach, ale łagodniejemy, gdy taka osoba pojawi się w naszym otoczeniu.

Jeśli w jakikolwiek sposób próbujemy pokonać wpływ swoich genów, to robimy to głównie służąc naszemu światu snów (światu miłości, zabawy, rozmowy, opowiadania, sztuki, muzyki, mody, nauki, filozofii), ale przecież ten świat służy już naszym genom. Tak więc wybór Cyphera trudno jest w jednoznaczny sposób ocenić jako zły, czy niemoralny (Hanson 2004, 29–38).

ANTYREALIZM SEMANTYCZNEGO A RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA

Inaczej rzecz przedstawia się z punktu widzenia semantycznego antyrealizmu. Jeżeli świadectwa empiryczne (a więc wszystko to, czego doświadczamy), jakimi Neo dysponował lub jakie były dla niego w jakikolwiek sposób osiągalne świadczyłyby o tym, że pracuje on na 33 piętrze wieżowca na Manhattanie jako informatyk, a jednocześnie nie byłoby żadnych świadectw, które by temu przeczyły, to jego przekonania na temat, gdzie i jako kto pracuje, należałoby uznać za przynajmniej tymczasowo prawdziwe. Zauważmy, że na podobnej zasadzie my uznajemy, że jest rok 2019, jesteśmy w Lublinie, słuchamy wykładu, itp. Nie można wykluczyć, że jesteśmy poddani jakiejś zbiorowej hipnozie, śnimy, czy może jesteśmy postaciami gry komputerowej dalekiej przyszłości. Załóżmy jednak, że ten argument nas nie przekonuje, czy też, że z różnych powodów nie podzielamy stanowiska antyrealizmu semantycznego. Co wtedy?

Neo przed spotkaniem Morfeusza nie wiedział, że wieżowiec, w którym pracuje, jest symulacją komputerową (twarem zbudowanym z bitów zupełnie jak Pulpit w Windows), ani nie wiedział też, że poniekąd on sam jest również takim twarem. Jednak zdanie mówiące o tym (tzn. zdanie opisujące owe wirtualne fakty postaci „Osoba S pracuje na Manhattanie w Matrixie na 33 piętrze”) jest prawdziwe niezależnie od tego, co dana osoba wie na temat Matrixa. Klasycznie pojmowana prawdziwość zdania (jako zgodność zdania z rzeczywistością), jest niezależna od naszej wiedzy.

Ale można powiedzieć, że przecież to nieprawda. Osoba S jest umieszczona w pojemniku, który znajduje się w laboratorium w Los Angeles albo w Lublinie, i osoba ta nie jest oczywiście pracownikiem firmy komputerowej, lecz jest opleciona gęstą siecią elektrod podłączonych do skomplikowanych

urządzeń sterowanych przez komputer. Duże znaczenie ma tutaj określenie tego, co rozumiemy przez osobę. Nie ulega wątpliwości, że osoba nie jest po prostu organizmem biologicznym znajdującym się w pewnym miejscu i czasie (tak więc nie jest osobą drzewo ani nie jest nią tygrys, itd.). Osobą jest podmiot czynności intelektualnych, moralnych i emocjonalnych wraz z tymi czynnościami i ich treścią. Wszystkie te rodzaje czynności (intelektualne, moralne, emocjonalne) są intencjonalne, a więc są ku czemuś lub komuś skierowane (intencjonalność jest w ogóle podstawową cechą świadomości). Załóżmy, że świadomość danej osoby skierowana jest wyłącznie na obiekty wewnątrz Matrixa (tak jest zresztą ze wszystkimi istotami świadomymi, które funkcjonują wewnątrz Matrixa). Dana osoba coś postrzega lub coś stwierdza, pragnie czegoś albo czegoś się boi — czegoś, co istnieje w sposób wirtualny w Matrixie. My w konsekwencji stwierdzamy, że w laboratorium w Lublinie dana osoba w ogóle nie istnieje, gdyż tu w laboratorium znajduje się tylko biologiczna podstawa umysłu funkcjonującego w Matrixie i kierującego wirtualnym ciałem zgodnie z prawami biologii i fizyki Matrixa. W takiej sytuacji zarzut, że dana osoba może znajdować się tylko w pojemniku w jakimś laboratorium jest nietrafny.

Jeśli więc np. Anderson pracuje jako informatyk na Manhattanie (w Matrixie), to przekonanie tej osoby, że pracuje na Manhattanie jest prawdziwe nawet, jeśli osoba ta nie wie, że wszystko dzieje się w Matrixie. A więc wtedy, gdy osoba ta nie zna prawdziwej natury rzeczywistości, w której się znajduje, tj. myśli, że żyje w świecie materialnym, podczas, gdy świat ten jest zbudowany z bitów składających się na symulację komputerową. Tak więc Anderson myli się, gdy myśli, że świat jest materialny, ale ma prawdziwe przekonanie, gdy sądzi, że jest informatykiem i pracuje na Manhattanie. Nie widać więc powodu, by uznać, że nie można mieć prawdziwych przekonań w Matrixie. Możliwe jest także poznawanie praw fizyki Matrixu i uprawianie rzetelnej nauki opisującej ten świat.

Zauważmy, że my, czy nasi przodkowie znajdujemy się w analogicznej sytuacji. Starożytni Grecy sądzili, że świat jest dziełem bogów, że został stworzony z jakiegoś pierwotnego chaosu, że błyskawica to wyraz gniewu Zeusa czy Posejdona. Jednocześnie posiadali też wiele przekonań prawdziwych o tym, że np. są mieszkańcami Aten lub szewcami czy żeglarzami. Mylili się więc co do prawdziwej natury świata, co jednak nie powodowało, że nie mogli posiadać prawdziwych przekonań.

Zatem istnieją prawdziwe przekonania o Matrixie i w Matrixie, tj. przekonania, które może posiadać byt, który możemy pojmować jako osobę żyjącą w wirtualnym świecie Matrixa (osobę wirtualną). Jeżeli zatem Matrix jest rzeczywistością intersubiektywną i dopuszcza relacje pomiędzy osobami, możliwe jest posiadanie prawdziwych przekonań i nie widać powodu, by uznać bycie w Matrixie za pozbawione wartości (Łukasiewicz 2004; Flocke 2019).

WARTOŚCI W ŚWIECIE WIRTUALNYM

Jeśli uważamy, że życie w naszym realnym świecie posiada pewną pozytywną wartość i jakiś sens ze względu na możliwość realizowania pewnych wartości, to nie możemy zgodzić się z tym, że bycie w Matrixie jest pozbawione wartości pozytywnej, skoro także w Matrixie możliwa jest realizacja tych samych wartości co w naszym pozawirtualnym świecie. Tak więc argument Nozicka traci swoją moc. Innymi słowy świadomość, na której opieramy nasze wybory i jej fizyczna podstawa w postaci mózgu, który narzuca nam tego samego rodzaju błędy poznawcze w obydwu rzeczywistościach (Matrix nie chroni nasz przecież przed naszą biologią), jest warunkiem *sine qua non* posiadania przekonań i wydawania sądów. Świadomość ta może funkcjonować w wielu światach i niezależnie od ich budowy jest w takim samym stopniu podmiotem moralnym. Zabójstwo czy kradzież w Matrixie powinny być potępiane z taką samą surowością, jak te same czyny poza nim. Intuicja mówi nam, że świat wirtualny to tylko złudzenie, ale zapominamy, że żyjąc w tym „złudzeniu”, dopełniamy jego ontologię. Czy kradzież przedmiotu wirtualnego (np. postaci lub przedmiotu z gry) jest kradzieżą w sensie moralnym? Mówimy, że tak, bo przedmiot lub postać może zostać sprzedana za rzeczywiste pieniądze, ale czy to na pewno jedyny powód. Nawet gdyby nie dało się jej sprzedać za złotówki czy euro lub wymienić na cokolwiek innego, to dalej można twierdzić, że skradziono czas, który osoba włożyła w przygotowanie tej postaci i jej pracę kreatywną, dzięki której stworzyła mniej lub bardziej unikalną kombinację cech. A czas jest jak na razie najcenniejszym co mamy! A może podział na świat realny i wirtualny nie jest podziałem rozłącznym? W zasadzie bowiem Matrix jest elementem rzeczywistości w szerokim znaczeniu tego słowa – nie jest inną rzeczywistością, ale warstwą jedynej *rzeczywistości*. Wirtualne warstwy nadbudowane nad światem realnym nie są nawet zupełnie autonomiczne. Wszystkie obdarzone organicznym mózgiem byty obowiązują bowiem we wszystkich warstwach ta sama biologia i psychologia.

Kartki pocztowe z 1900 roku wydane przez producenta czekolady „Hildebrandts Deutsche Schokolade” przedstawiają świat w roku 2000. Dowiadujemy się z nich, że w przyszłości istnieć będą ruchome domy, statko-kolej, maszyna dobrej pogody, czy zadaszone miasta. Ludzie przyszłości ubierać będą się jednak tak jak w roku 1900, bo przecież inaczej nie przystoi. Z kolei film „Obcy – ósmy pasażer Nostromo” ukazuje z kolei daleką przyszłość, w której ludzie i przewyższająca ludzi sztuczna inteligencja pod postacią androidów posługiwać się będzie przyciskami, wprowadzając dane do samoświadomych komputerów. To tylko dwie z licznych ilustracji tego, że łatwiej mówić jest nam o fantazjach na temat przedmiotów z poza obszaru naszej bezpośredniej cielesności i jej rozszerzeń. Bezpośredni obszar cielesności i moralności traktujemy jednak jako coś nienaruszalnego, co trudno wyob-

razić nam siebie pod inną postacią. Ubiór przyszłości już stanowi wyzwanie dla naszej wyobraźni, temat ciała przyszłości i jego modyfikacji wywołuje także niemałe kontrowersje, ale gdy zaczynamy mówić o wartościach przyszłości, to ze zdziwieniem odpowiadamy, że będą przecież takie same. Pozostaje zatem tylko czekać i przekonać się (lub nie), czy te nowe warstwy nadbudowanej rzeczywistości wirtualnej podważą nasze intuicje moralne. Wirtualne cmentarze, kradzież wirtualnych przedmiotów czy kara za zabójstwo awatarów może być dopiero początkiem.

W filmie *Matrix* podłożem osobowości moralnej jest umysł nadbudowany nad pewną strukturą organiczną taką, jak mózg, lub nad sztuczną nieorganiczną, albo quasi-organiczną strukturą złożoną z odpowiedniego rodzaju i ilości obwodów elektrycznych oraz mikroprocesorów.

Tak jest w przypadku pierwszego, narzucającego się sposobu interpretacji *Matrixa* jako rzeczywistości wirtualnej. Zastanówmy się jednak przez chwilę, czy to jedyny sposób interpretacji? Morfeusz pyta: „Czy miałeś kiedyś taki sen Neo, że byłeś pewien, iż to rzeczywistość? A jeśli nie mógłbyś się z tego snu obudzić? Jak odróżniłbyś świat rzeczywisty od snu?” O *Matrixie* w filmie mówi się też, że to świat snu generowany komputerowo, żeby utrzymać ludzi pod kontrolą. Więc może *Matrix* należałoby interpretować jak sen, a nie jako rzeczywistość wirtualną? Jeśli ktoś chciałby potraktować *Matrix* jako coś podobnego do rzeczywistości sennej, to musiałby rozważyć, czy możliwe jest zachowanie podmiotowości moralnej w snach (McGinn 2005, 62–70).

To znaczy, czy mieszkańcy świata wirtualnego (Neo, Cypher, ale też agent Smith i Wyrocznia) mogą w ogóle być traktowani jako podmioty moralne? Otóż wydaje się, że standardowe warunki konieczne i zarazem wystarczające do tego, by być podmiotem aktów etycznych są następujące:

- 1) świadomość własnych czynów zakładająca poczucie samoświadomości i własnej tożsamości;
- 2) możliwość racjonalnego decydowania oparta na zdolności obierania celów i dobierania środków prowadzących do osiągnięcia obranych celów;
- 3) wolność woli, którą zwykle nazywa się indeterministyczną wolnością woli i definiuje następująco: akt woli jest wolny indeterministycznie wtedy i tylko wtedy, gdy wybierając A można było wybrać nie-A.

Przy spełnieniu trzech powyższych warunków zachodzą uzasadnione przesłanki do uznania zdania: „Podmiot moralny S istnieje”. Warunek 4 jest raczej oczywisty. Żeby móc dokonywać jakichkolwiek czynności, trzeba po prostu istnieć, ale też musi to być istnienie tego rodzaju, że dany podmiot może wywoływać skutki w świecie, w którym istnieje. Chodzi tu o to, żeby podmiot moralny był w jakikolwiek sposób zdolny do działania.

WNIOSKI KOŃCOWE

Wydaje się, że bycie podmiotem moralnym, czyli łączne spełnianie podanych wyżej warunków jest niezależne od substancjalnego podłoża, na którym opiera się podmiotowość moralna. Może nią być mózg w pojemniku oraz osoba wirtualna będąca informatycznie ukonkretnionym programem. Takim świadomym programem jest w Matrixie, agent Smith i jego kompani, a także sama Wyrocznia.

Ale nawet, gdyby tak niekiedy było, że sny są jakąś formą odbicia naszej prawdziwej natury, to przecież intencja i czyny sensne nie mają swoich realnych konsekwencji. Jeśli więc ktoś śni, że spycha kogoś innego w przepaść, to przecież naprawdę tego nie robi. Byłoby zatem niesprawiedliwe, gdyby ktoś taki karany był tak samo, jak morderca zabijający w rzeczywistym świecie.

Tak więc, jeśli Matrix jest snem, a nie rzeczywistością wirtualną, to żaden podmiot w Matrixie nie jest podmiotem moralnym i nie ma sensu rozważanie zakresu jego moralnej odpowiedzialności za intencje i czyny popełnione w Matrixie. W takiej sytuacji również wybór Cyphera należy ocenić negatywnie, gdyż Cypher zgadza się na to, by maszyny go oszukiwały i kontrolowały (McGinn 2005).

Rozważania te pokazują pewną podstawową zależność. Przed rozstrzygnięciem kwestii etycznych najpierw trzeba rozstrzygnąć pewne podstawowe kwestie dotyczące natury świata, tj. kwestie metafizyczne i/lub ontologiczne. Decydujące znaczenie dla ustalenia oceny moralnej wyboru Cyphera ma np. rozstrzygnięcie, czy Matrix jest rzeczywistością wirtualną, czy też rzeczywistością snu. Metafizyka musi poprzedzać etykę, a ponieważ nie dysponujemy jakąś zadawalającą i powszechnie akceptowaną metafizyką świata realnego, to w rezultacie nie dysponujemy też jednym, powszechnie akceptowanym sposobem rozwiązywania i oceny kwestii moralnych.

BIBLIOGRAFIA

- D. M. Buss, *Evolutionary Psychology. The New Science of the Mind*, Routledge, Nowy Jork 2019.
- H. Dreyfus, S. Dreyfus, *Existential Phenomenology and The Brave New World*, w: *Philosophers Explore the Matrix*, C. Grau (red.), Oxford University Press, Oxford 2005.
- V. Flocke, *Metaphysical Anti-Realism*. The Routledge Handbook on Relativism 2019 (book in progress: <https://static1.squarespace.com/static/57893c06cdof68bdd198c7c4/t/5c44fbo6562fa759dd5d9070/1548024582252/Vera+Flocke%2C+Metaphysical+Anti-Realism.pdf> (dostęp: 22.04.2020)).
- R. Hanson, *Czy Cypher miał rację? Część I: Dlaczego żyjemy w swoim Matrixie?*, w: *Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w Matrix*, G. Yeffeth (red.), Helion, Gliwice 2004.
- M. M. Gierat, *Na drodze do Zionu – kosmologia, antropologia i soteriologia w filmie Matrix*, HA!ART, 3, 2000.
- J. Haidt, *The Emotional Dog and Its Rational Tail: A Social Intuitionist Approach to Moral Judgment*, *Psychological Review*, 108, 2001.

- M. Haselton, D. Nettle, D. Murray, *The Evolution of Cognitive Bias*, w: *The Handbook of Evolutionary Psychology*, D. M. Buss (red.), Wiley, New Jersey 2016.
- R. Ingarden, *Spór o istnienie świata, t. II: Ontologia formalna*, cz. 1: Forma i istota, PWN, Warszawa 1987.
- D. E. Lieberman, *The Story of the Human Body: Evolution, Health, and Disease*, Penguin Books, Nowy Jork 2013.
- D. Łukasiewicz, *Etyka Matrixu* (tekst niepublikowany) 2004.
- C. McGinn, *The Matrix of Dreams*, w: *Philosophers Explore The Matrix*, C. Grau (red.), Oxford University Press, Oxford 2005.
- R. Nozick, *Anarchia, państwo, utopia*, przeł. P. Maciejko, M. Szczubiałka, Fundacja ALETHEIA, Warszawa 1999.
- J. Partridge, *Plato's Cave and The Matrix*, w: *Philosophers Explore The Matrix*, C. Grau (red.), Oxford University Press, Oxford 2005.
- R. M. Schuchardt, *Czym jest Matrix?*, przeł. W. Derechowski, w: *Wybierz czerwoną pigułkę*, G. Yeffeth (red.), Helion, Warszawa 2003.
- L. Wachowski, A. Wachowski, http://project.cyberpunk.ru/idb/thematrix_movie_script.html (dostęp: 22.04.2020) 1996.
- K. Warwick, *The Matrix – Our Future?*, w: *Philosophers Explore The Matrix*, C. Grau (red.), Oxford University Press, Oxford 2005.

ON VALUES IN THE DIGITAL ENVIRONMENT. CYPHER'S CHOICE

ABSTRACT

The paper tries to defend the thesis that it is impossible to decide upon moral issues without any references to the ontology of the world we live in. An illustrative example of the main argumentation line is the choice made by Cypher—a second plan character in the movie *Matrix*. Cypher decides to betray human rebels fighting against machines for freedom and, as a reward, accepts affluent life in the virtual reality. His choice seems to be superficially reprehensible because of the abandonment of the real world and authentic life. However, one can argue that the dichotomy between the real and virtual world is seeming. By choosing the virtual reality Cypher decided to act in a world which, like the real world, makes it possible to be a moral subject and enables authentic experience. The difference between both the worlds lies in the type of determination limiting any conscious subject. Cypher prefers to live in a world determined by the algorithm of Matrix more than in a world where his behaviour is determined by genes and other biological factors.

Keywords: free will, biological determinism, relativism, semantic anti-realism, ontology of the virtual reality, values in the virtual reality.