Pobrane z czasopisma **http://kulturaiwartosci.journals.umcs.pl**
Data: 12/01/2026 07:49:03

Kultura i Wartości
ISSN 2299-7806
Nr 21/ 2017

http://dx.doi.org/10.17951/kw.2017.21.135

Recenzja:
Aleksandra Przegalińska, *Istoty wirtualne. Jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2016 (s. 268)

Kamil Szymański

Fenomenologia niemalże od momentu powstania łączona jest z refleksją nad techniką i sztucznym, tworzonym przez człowieka światem artefaktów[1]. Uczeń Edmunda Husserla, Martin Heidegger uważany jest za jednego z pionierów fenomenologii techniki[2], który w swym dziele *Pytanie o technikę* zauważył, że istota techniki leży poza nią samą. Po dziś dzień wielu filozofów wykorzystuje analizę fenomenologiczną do refleksji nad sztucznym światem artefaktów, jak np. Don Ihde czy Hubert Dreyfus. Również Aleksandra Przegalińska, adiunkt w Akademii Leona Koźmińskiego w swej pierwszej wydanej monografii z 2016, zatytułowanej *Istoty wirtualne: jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję* wykorzystuje właśnie metodę fenomenologiczną w badaniach nad istnieniem i funkcjonowaniem chatbotów i awatarów – niezwykle istotnych elementów związanych z funkcjonowaniem i użytkowaniem Internetu.

KAMIL SZYMALSKI, doktorant nauk o poznaniu i komunikacji społecznej na Wydziale Filozofii i Socjologii UMCS w Lublinie, doktorant filozofii na Wydziale Filozofii KUL; adres do korespondencji: Instytut Filozofii UMCS, Pl. M. Curie-Skłodowskiej 4, 20-031, Lublin; e-mail: szym.kamil@gmail.com

[1] V. Dusek, *Wprowadzenie do filozofii techniki*, tłum. Z. Kasprzyk, WAM, Kraków 2011, s. 81–84.

[2] R. Ilnicki, *Fenomenologia techniki*, „Fenomenologia" 2011, nr 9, s. 96.

Pobrane z czasopisma **http://kulturaiwartosci.journals.umcs.pl**
Data: 12/01/2026 07:49:03

Monografia posiada 268 stron, które składają się na pięć rozdziałów (nazwanych częściami) oraz *Podsumowanie*, słownik kluczowych pojęć i liczącą 23 strony bibliografię. Rozdziały zatytułowane są kolejno: *Wprowadzenie* (w rozdziale tym znajduje się również podrozdział zatytułowany *Wstęp,* co jest nietypowym zabiegiem wydawniczym), *Fenomenologia a technika, Jak możliwa była sztuczna inteligencja, Fenomenologia dla technologii, Fenomenologia istot wirtualnych*. Każdy z rozdziałów posiada od dwóch do pięciu podrozdziałów (w tym dwa posiadają pod-podrozdziały).

W pierwszym i bardzo obszernym rozdziale zatytułowanym *Wprowadzenie*, autorka wskazuje na główne kwestie, które będzie podejmowała w pracy. Jak stwierdza, głównym przedmiotem jej badań są istoty wirtualne (boty oraz awatary) ujmowane w kontekście analiz fenomenologicznych. Przegalińska uzasadnia znaczenie swoich badań stopniowym procesem utechnicznieniem świata człowieka oraz kultury. Pisze: „Fenomenologia techniki oraz technologii, podejmując fundamentalne zagadnienie wpływu techniki i technologii na ludzkie doświadczenie, stara się wyjawić istotę relacji człowieka i technologii”[3]. Przedstawia ponadto cztery główne kwestie, które rozpatruje w monografii. Pierwszą jest proces wytwarzania się relacji między fenomenologią a techniką, czego skutkiem ma być obecnie powstanie neurofenomenologii[4]. Przegalińska rozpoczyna swoje analizy od zarysowania kontekstu historycznego, czyli od wprowadzenia do „klasycznej” fenomenologii techniki zapoczątkowanej przez Heideggera, a rozwijanej aktualnie m. in. przez Dona Ihde’go. Drugim nurtem opisywanym przez autorkę jest rodząca się fenomenologia eksperymentalna, zwana również neurofenomenologią[5]. Wykorzystuje ona dokonania cybernetyki i kognitywistki, budując z nich wzorce w konstruowaniu symulacji komputerowych. Autorka książki wskazuje, że głównym jej obiektem jej zainteresowania będzie właśnie ten drugi, najnowszy nurt neurofenomenologii; to według będzie prowadzić analizy związane z konstruowaniem jak i funkcjonowaniem „świadomości wirtualnych”. Wskazuje przy

[3] A. Przegalińska, *Istoty wirtualne: jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2016, s. 9–10.

[4] Tamże, s. 17.

[5] Tamże, s. 12.

Pobrane z czasopisma **http://kulturaiwartosci.journals.umcs.pl**
Data: 12/01/2026 07:49:03

okazji na pewne kontrowersje, które mogą się rodzić przy wykorzystaniu najnowszej metody badawczej. Podkreśla, że nowy nurt fenomenologii jest jeszcze niekompletny, wciąż rozwijający się, przez co analizy oparte na jego rozstrzygnięciach mogą się jawić jako redukcjonistyczne, chaotyczne i fragmentaryczne[6]. Istotne jest jednak wskazanie przez autorkę przesunięć związanych z kategoriami fenomenologicznymi, takimi jak „uwaga", „nastrojenie" „wczucie"[7].

Drugim zadaniem jest wykorzystanie „nowej metody" do analiz nakierowanych n a istoty wirtualne – np. chatboty czy awatary sieciowe, które są kierowane przez ludzi-użytkowników. Autorka książki wskazuje, że awatary oraz chatboty „aspirują do bycia ludźmi"[8]. Sądzę, że to dość kontrowersyjne stwierdzenie, bo o ile można zgodzić się z twierdzeniem, że głównym celem rozwoju chatbotów ma być wytworzenie programów, które będą mogły przejść test Turinga, to jednak awatary funkcjonujące w świecie wirtualnym są jedynie określoną reprezentacją realnego użytkownika (który najczęściej funkcjonuje pod swoim sieciowym pseudonimem – „nickiem"). Oczywiście, zdarzały się przykłady, że ludzie poświęcali pewnym grom znaczne ilości czasu, uwagi czy nawet realnych środków finansowych na rozwój swoich awatarów, zarówno w Second Life[9], World of Warcraft[10] itp. Są to jednak indywidualne przypadki osób uzależnionych od gier i światów wirtualnych, nie zaś właściwy mechanizm, który funkcjonuje pośród wszystkich gier i programów, w których użytkownicy wcielają się w funkcjonujące w wirtualnej rzeczywistości awatary.

Trzecim zadaniem jest analiza tego, jaki charakter istotowy ma „wirtualne Ja"[11]: „Istota wirtualna (przedmiot) reprezentuje człowieka (podmiot) i wykonuje

---

[6] Tamże, s. 14.

[7] Tamże, s. 15.

[8] Tamże, s. 19.

[9] http://www.dailymail.co.uk/news/article-1085412/Revealed-The-woman-Second-Life-divorce--whos-engaged-web-cheat-shes-met.html [dostęp: 15.06.2017].

https://www.theguardian.com/technology/2008/nov/13/second-life-divorce [dostęp: 18.06.2017].

http://edition.cnn.com/2010/WORLD/asiapcf/04/01/korea.parents.starved.baby/ [dostęp: 18.06.2017].

https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2553247/ [dostęp: 24.06.2017].

[10] http://www.complex.com/pop-culture/2014/11/the-worst-examples-of-world-of-warcraft-addiction/prostitute [dostęp: 24.06.2017].

[11] A. Przegalińska, *Istoty wirtualne*, dz. cyt., s. 20.

Pobrane z czasopisma **http://kulturaiwartosci.journals.umcs.pl**
Data: 12/01/2026 07:49:03

w jego imieniu rozmaite delegowane czynności, stanowiąc jednocześnie aparat poznania zjawisk w wirtualnym świecie”[12]. Tu również można zauważyć pewną nieścisłość. Skoro autorka wskazuje awatary oraz chatboty jako główne przykłady istot wirtualnych, to należy zauważyć, że chatboty nie mają na celu reprezentowania człowieka (co czynią awatary), lecz jedynie jego symulowanie.

Ostatnią kwestią, na którą wskazuje autorka, jest „napięcie między rzeczywistością wirtualną, a realnością w kontekście ciała”[13]. Jak stwierdza Przegalińska, głównym jej celem jest przedstawienie „[…] własnego doświadczenia w kontakcie z awatarami i botami”[14]. Głównym przykładem gry, na którą powołuje się autorka, jest wymieniona już wcześniej gra (przypominająca platformę społecznościową) – Second Life. Autorka skupia się niestety gównie na przedstawieniu opisu działania i funkcjonowania graczy w Second Life. Jak sądzę, cel, który sobie postawiła, nie jest do końca realizowany. Opisuje przykładowo proces tworzeniu własnego awatara czy też sposobów na zdobywanie nowych ubrań dla awatara, co moim zdaniem nie wnosi wiele do świadomości czytelnika, który choć raz w życiu spotkał się z grami z gatunku MMO. Autorka nie wychodzi poza suchy i ubogi opis, choć jako filozof techniki i fenomenolog mogła się pokusić o znacznie bardziej pogłębiony opis i refleksję na temat działania i funkcjonowania w świecie wirtualnym. Sposobem na znaczne wzbogacenie treści tego podrozdziału byłoby przedstawienie doświadczeń z interakcji z innymi użytkownikami Second Life lub pokazanie, np. poprzez ankiety, ich stosunku do świata Second Life i relacji ze swoimi awatarami.

Pod koniec *Wstępu* autorka przedstawia historię rozwoju idei „myślących maszyn”, począwszy od czasów Hobbesa i Kartezjusza aż do współczesności[15]. Skupia się również na przedstawieniu procesu „upodmiotowienia i ucieleśnienia

[12] Tamże.

[13] Tamże, s. 21.

[14] Tamże, s. 22.

[15] Rozwój Sztucznej Inteligencji, oraz jej możliwości, a także wynikających z jej rozwoju zagrożeń opisuje Nick Bostrom w swej pracy N. Bostrom, *Superinteligencja: scenariusze, strategie, zagrożenia*, tłum. D. Konowrocka-Sawa, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2016.

Pobrane z czasopisma **http://kulturaiwartosci.journals.umcs.pl**
Data: 12/01/2026 07:49:03

technologii"[16]. Autorka dokonuje tego poprzez przedstawienie swych doświadczeń pochodzących z interakcji z botami i awatarami. W pierwszym przypadku autorka wchodziła w konwersację z botami. Pierwszym botem, z którym autorka nawiązała interakcję była Eliza, zaprogramowana w 1966 roku przez Josepha Weizenbauma. Została ona napisana jako program symulujący rolę psychoterapeuty, który miał na celu umożliwić pacjentom rozmowę oraz pewnego rodzaju „terapię". Jak wskazuje autorka, wielu jej „pacjentów" postrzegało ją jako logicznego i konsekwentnego opiekuna. Drugim botem, o którym pisze Przegalińska, jest P.A.R.R., również stworzony przez psychiatrę Kenneta Colby'ego w 1972 roku na Uniwersytecie w Stanfordzie. P.A.R.R.-y miał być botem imitującym pacjenta, który cierpi na paranoję.

W rozdziale drugim autorka przedstawia relację między fenomenologią a techniką. Na początku wskazuje różnice między badaniami fenomenologicznymi (Heidegger) a badaniami antropologicznymi czy kulturowymi (np. Neil Postman, Andrew Feenberg, czy Bruno Latour). Zauważa, że w ujęciu fenomenologicznym technika nie ma charakteru artefaktów, jak również nie jest aktorem w społecznej sieci[17]. W dalszej części rozdziału autorka przedstawia główne założenia fenomenologii w oparciu o myśl trzech głównych przedstawicieli tego nurtu (są to: Husserl, Heidegger oraz Merleau-Ponty) oraz wyjaśnia metody fenomenologiczne, które stosowali wspomniani filozofowie. Opisuje również nową metodę eksperymentalnej fenomenologii techniki, która według autorki sprzęga się z kognitywistką oraz sięga do klasycznej fenomenologii, ignorując jednak zachodzące wewnątrz niej spory oraz podziały[18]. Przegalińska sugeruje, że otwarcie się fenomenologii na kognitywistkę pozwoli rozwiązać problematyczne takie kwestie, jak problem percepcji, uwagi czy świadomości.

Rozdział trzeci został poświęcony kwestii sztucznej inteligencji. Jednak już na jego początku można dostrzec pewną nieścisłość. Otóż autorka pisze: „Także na gruncie psychologii można znaleźć przekonujące wytłumaczenia, choćby takie, że idea sztucznej inteligencji, która zakłada jako naczelny cel zbudowanie robota

[16] A. Przegalińska, *Istoty wirtualne*, dz. cyt., s. 32.
[17] Tamże, s. 53.
[18] Tamże, s. 70.

Pobrane z czasopisma **http://kulturaiwartosci.journals.umcs.pl**
Data: 12/01/2026 07:49:03

androida (robota naśladującego człowieka), a ostatecznie cyborga (człowieka robota), może być rozumiana jako wyraz transcendowania rzeczywistości i przedłużenia życia biologicznego poprzez życie technologiczne"[19]. Wątpię, czy można zgodzić się na to, że pojawienie się robotów ma być etapem w procesie rozwoju (ewolucji) człowieka w kierunku stania się androidami. Budowa androidów i robotów, które mają być obdarzone Sztuczną Inteligencją, nie są – moim zdaniem – tożsame. Roboty czy też androidy w założeniu mają być istotami typowo sztucznymi, przypominającymi człowieka, ale skonstruowanymi przez inżynierów oraz obdarzone Sztuczną Inteligencją. Cyborgi zaś, jako połączenia tego, co biologiczne, z tym, co techniczne, wynikałoby z procesem ulepszania ludzkiego ciała, co postulowane jest m. in. na gruncie transhumanizmu[20]. Powstanie cyborgów może oczywiście wspomagać rozwój robotyki, ale głównymi dyscyplinami, dzięki którym będę mogły się pojawić i rozwijać, pozostanie bioinżynieria czy medycyna (ze względu na biologiczną podstawę). Wydaje się, że synteza biologii z tym, co techniczne, wymaga odrębnych mechanizmów, jak również innej wiedzy, niż ścisła wiedza związana z robotyką czy konstrukcją maszyn. Dodatkowo, tego typu podejście zakładałoby, że gdy pojawią się cyborgi, roboty ewolucyjnie będą stały niżej.

W dalszej części trzeciego rozdziału autorka przedstawia historię rozwoju i rozumienia techniki – zaczynając od starożytnej Grecji (głównie Arystotelesa), przez Francisa Bacona i Kartezjusza aż do współczesności. Autorka opisuje również pokrótce rozwój cybernetyki i badań nad Sztuczną Inteligencją. Wskazuje też relację zachodzącą między filozofią a badaniami nad SI. Porusza również problem, czym jest umysł na gruncie filozofii i kognitywistki oraz czy możliwe jest jego odtworzenie w sposób sztuczny. Autorka wykorzystuje do tego „krytykę" Dreyfusa, który twierdził, iż uczenie się przejawia się przechodzeniem od rzeczy ogólnych i abstrakcyjnych do szczegółowych, nie zaś odwrotnie[21]. Autorka zauważa, że roz-

[19] Tamże, s. 83.

[20] Zob. K. Szymański, *Transhumanizm*, „Kultura i Wartości" 2015, nr 13, s. 133–152, doi: 10.17951/kw.2015.13.133.

[21] A. Przegalińska, *Istoty wirtualne*, dz. cyt., s. 112.

Pobrane z czasopisma **http://kulturaiwartosci.journals.umcs.pl**
Data: 12/01/2026 07:49:03

wój SI przebiega zaś w sposób błędny – od szczegółu do ogółu, przez co SI prawdopodobnie nie będzie w stanie dorównać umiejętnościom człowieka i jego świadomości. Przegalińska zauważa również, że ciągły rozwój Sztucznej Inteligencji prowadzi do powstawania nowych pytań filozoficznych, które wymagają odpowiedzi, np. czy, gdy dokonamy transferu umysłu z ciała ludzkiego do „maszyny", czy będą one tożsame? Czy, gdy wszczepimy implanty do ludzkiego mózgu, będzie on posiadał tę samą świadomość co przed operacją? Jeśli procesy poznawcze wpływają na to, kim jesteśmy, przemiany te będą wiązały się ze zmianami na poziomie umysłu. Wiąże się to z odrzuceniem obliczeniowego paradygmatu umysłu, zakładającego, że w komputerze można odwzorować i zbudować Sztuczną Inteligencję, która dorówna inteligencji ludzkiej[22].

W rozdziale czwartym Przegalińska skupia się na analizach związanych z fenomenologią Husserla czy Merlau-Ponty'ego, pod kątem analiz związanych z kognitywną stroną świadomości. W gruncie rzeczy, nawiązuje i rozwija kwestie, które zostały rozpoczęte w rozdziale drugim. Opisuje szereg stanowisk fenomenologicznych, które mogą dać odpowiedź na pytanie o to, czym jest świadomość, jak może zaistnieć i czy możliwa jest „świadoma Sztuczna Inteligencja". Stanowiskami tymi są kolejno: funkcjonalizm, enaktywizm, oraz neurofenomenologia. Badania nad wspomnianymi koncepcjami i wykorzystywanie ich przez kognitywistkę ma pomóc w rozwoju SI oraz ustaleniu, jaką świadomość miałyby posiadać maszyny.

Rozdział, piąty zatytułowany *Nowe pytanie o technologię*, nawiązuje do tytułu pracy Heideggera *Pytanie o technikę*. Rozdział ten jest kontynuacją poprzedniego, który podejmuje problem umysłu i świadomości; jednak tutaj problem ten zostaje przedstawiony już nie na gruncie fenomenologii, lecz w kontekście świata wirtualnego. Autorka skupia się na analizie istoty tego świata – tego, czym ona jest, i jaki ma stosunek do świata realnego. Wskazuje przy okazji na trzy rozumienia światów wirtualnych: mimetyczny, kreujący oraz autonomiczny. Analizuje ona również kwestie, które podejmowane były w rozdziale pierwszym (we *Wstępie*). Rozpatruje, czym jest bot i awatar, czy można przypisać im wartość „bycia

[22] Tamże, s. 120–127.

Pobrane z czasopisma **http://kulturaiwartosci.journals.umcs.pl**
Data: 12/01/2026 07:49:03

osobą[23]" oraz czy są w stanie wykształcić „własne Ja"[24]. Ostatnim rozdziałem jest krótkie *Podsumowanie*, w którym Przegalińska stwierdza, iż celem jej pracy było „wskazanie, jak istotnym filozoficznie zagadnieniem jest doświadczenie technologii"[25]. Autorka sądzi, że rozwój techniki, a szczególnie rzeczywistości wirtualnej, wpłynie w znacznej mierze na sposób postrzegania świata oraz sposób uprawiania nauki i jej rozwoju, np. rozwoju i badań nad SI, czy też w obrębie kognitywistki.

Książka A. Przegalińskiej poświęcona jest głównie zagadnieniu wpływu fenomenologii na teorię umysłu oraz możliwościom jej zastosowania. W swej argumentacji autorka wykorzystuje problemy związane z rozwojem SI (Sztucznej Inteligencji) oraz funkcjonowaniem świata wirtualnego, których analizy mogą pozytywnie wpłynąć na teorie związane z „Ja", zarówno kognitywne, jak i fenomenologiczne.

Właściwe odczytanie pracy może być utrudnione przez to, że autorka korzysta zamiennie z dwóch terminów: „technika" oraz „technologia". Choć w jednym z początkowych przypisów autorka tłumaczy różnice między fenomenologią techniki a fenomenologią technologii. Ta pierwsza ma być związana ze światem narzędzi, ta druga zaś ma włączać również w swe analizy nowe media, jak np. Internet[26]. Jednak w dalszej części przypisu definiuje ona technikę jako „działalność, polegającą na wytwarzaniu nowych zjawisk i przedmiotów niewystępujących naturalnie w przyrodzie, jak i same urządzenia techniczne". Wydaje się, że tak szeroka definicja zawiera w sobie zarówno świat artefaktów, jak i rzeczywistość wirtualną czy Internet, które autorka definiuje jako obszar technologii. Terminy te powinny być bardziej precyzyjnie zdefiniowane, zwłaszcza że wydaje się, iż czasami stosowane są zamiennie, co niekiedy może utrudniać właściwy odbiór pracy. Sądzę również, że autorka powinna wyjaśnić owe kluczowe pojęcia we właściwej treści monografii lub w *Kluczowych pojęciach*, nie zaś w przypisie.

Mankamentem pracy jest również to, że niekiedy możemy natrafić na bardzo potoczne czy wręcz banalne stwierdzenia, typu: „nasz ludzki świat współdzielimy

[23] Tamże, s. 200.
[24] Tamże, s. 220.
[25] Tamże, s. 221.
[26] Tamże, s. 12, przypis nr 4.

Pobrane z czasopisma **http://kulturaiwartosci.journals.umcs.pl**
Data: 12/01/2026 07:49:03

z mediami i technologią – maszynami, robotami i programami komputerowymi”[27], czy stwierdzenie, że w XXI wieku technologia, w wielu postaciach i formach, jest nie tylko wszechobecna, ale przede wszystkim coraz bliższa człowiekowi[28].

Monografia, mimo kilku wad, jest jednak warta polecenia osobom, które interesują się fenomenologią i możliwości jej wykorzystania w badaniach nad techniką czy rzeczywistością wirtualną. Polecić ją można również kognitywistom, ponieważ opisuje interesującą metodę łączenia fenomenologii z kognitywistką; taka synteza być może doprowadzi w przyszłości do nowych, interesujących wyników w nauce.

Bibliografia

Bostrom N., *Superinteligencja: scenariusze, strategie, zagrożenia*, tłum. D. Konowrocka-Sawa, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2016.

Dusek V., *Wprowadzenie do filozofii techniki*, tłum. Z. Kasprzyk, WAM, Kraków 2011.

Ilnicki R., *Fenomenologia techniki*, „Fenomenologia” 2011, nr 9, s. 95–112.

Przegalińska A., *Istoty wirtualne: jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2016.

Szymański K., *Transhumanizm*, „Kultura i Wartości” 2015, nr 13, s. 133–152, doi: 10.17951/kw.2015.13.133.

http://edition.cnn.com/2010/WORLD/asiapcf/04/01/korea.parents.starved.baby/ [dostęp: 18.06.2017].

http://www.complex.com/pop-culture/2014/11/the-worst-examples-of-world-of-warcraft-addiction/prostitute [dostęp: 24.06.2017].

http://www.dailymail.co.uk/news/article-1085412/Revealed-The-woman-Second-Life-divorce--whos-engaged-web-cheat-shes-met.html [dostęp: 15.06.2017].

https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2553247/ [dostęp: 24.06.2017].

https://www.theguardian.com/technology/2008/nov/13/second-life-divorce [dostęp: 18.06.2017].

[27] Tamże, s. 23.

[28] Tamże, s. 31.

Pobrane z czasopisma **http://kulturaiwartosci.journals.umcs.pl**
Data: 12/01/2026 07:49:03

Information about Author:

KAMIL SZYMAŃSKI, PhD student in cognitive science and social communication at the Faculty of Philosophy and Sociology, UMCS, Lublin, PhD student in Philosophy at the Faculty of Philosophy, KUL, Lublin; address for correspondence: Pl. Marii Curie-Skłodowskiej 4, PL 20-031 Lublin; e-mail: szym.kamil@gmail.com