

Piotr Łukomski*

Perspektywa teoretyczna na tożsamość aktorów politycznych jako konstruktów technologii informacyjnych w epoce VR

A Theoretical Perspective on Political Actors' Identity as Information Technology Constructs in the VR Era

STUDIA I ANALIZY

Słowa kluczowe: aktorzy polityki, tożsamość, logika fikcji, nastawienie intencjonalne, nauki kognitywne, wiedza eksplanacyjna

Key words: political actors, identity, logic of fiction, intentional stance, cognitive science, explanatory knowledge

Abstrakt: Proces rozwoju nauk kognitywnych umożliwia zmianę perspektywy teoretycznej na analizę zachowań politycznych, ponieważ takie zjawiska jak umysł, świadomość i ostatecznie zachowanie systemów inteligentnych zostały umieszczone w ramach nowej metodologii badań. W konsekwencji pojawiła się nowa możliwość dla rozwoju badań teoretycznych nad zachowaniami politycznymi, a precyzyjniej na konstruowanie modeli wyjaśniających obejmujących te zjawiska. Przedstawiona analiza jest próbą eksplanacji problemu tożsamości aktorów w kontekście założeń teoretycznych nastawienia intencjonalnego i heterofenomenologii. Pozwala to uchwycić zmianę charakteru interakcji politycznych na dwóch poziomach: fenomenologicznym (pierwszoosobowym) i naukowym (trzecioosobowym).

Abstract: The process of development of cognitive science enables a change in theoretical perspective on the analysis of political behaviour, as phenomena such as mind, consciousness and ultimately the behaviour of intelligent systems have been placed within a new research methodology. Consequently, a new opportunity has arisen for the development of theoretical research on political behaviour and, more precisely, for

* ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5307-616X>; doktor habilitowany, Zakład Teorii Polityki, Uniwersytet Wrocławski. E-mail: piotr.lukomski@uwr.edu.pl.

the construction of explanatory models covering these phenomena. The analysis presented here is an attempt to explore the problem of actor identity in the context of the theoretical assumptions of intentional stance and heterophenomenology. It allows us to capture the changing nature of political interactions on two levels: phenomenological (first-person) and scientific (third-person).

Wprowadzenie

Proces autonomizacji technologii przetwarzania informacji w postaci sztucznej inteligencji (SI) przekształca w istotny sposób przestrzeń publiczną¹. Polityka interpretowana jako proces jest funkcją złożonego środowiska komunikacyjnego pomiędzy aktorami, stąd nowe możliwości konstruowania ich tożsamości istotnie zmieniają klasyczne uwarunkowania jej charakteru. Przejście pomiędzy rozpoznaniem już możliwościami konstruowania ich tożsamości (marketing polityczny) a tworzeniem fikcyjnych (wirtualnych) aktorów politycznych jak w przypadku każdego procesu nie jest czymś oczywistym. Przekraczanie kolejnych punktów (*tipping points*) tego procesu może nam zatem umykać z pola widzenia, stąd próby analitycznego uchwycenia możliwych zmian oraz ich konsekwencji stają się (lub też powinny się stać) istotną składową analizy politologicznej.

Powyższe procesy autonomizacji są ponadto kształtowane przez czynniki, które znajdują się poza zakresem badań współczesnej politologii, ponieważ są one generowane w dziedzinach nauki odległych metodologicznie i teoretycznie od nauk społecznych w ich obecnym stanie². Akceptacja tego faktu, o czynnikach generowanych w ramach innych nauk, stawia nauki o polityce w kłopotliwej sytuacji poznawczej, ponieważ narzuca to na nie obowiązek rozumienia natury tychże czynników. Polityka przestaje być bowiem dziedziną kształtowaną przez ludzkie interakcje, a staje się domeną społeczną podlegającą w coraz większym stopniu projektowaniu przez systemy niezależne od tychże

¹ Literatura przedmiotu w tym względzie obejmuje zarówno przemiany społeczne jak i obecne oraz możliwe problemy związane z etyką, obejmujące zarówno procesy decyzyjne w różnych obszarach, w tym problem odpowiedzialności, jak i sam problem tożsamości autorów/autorstwa w różnych dziedzinach wiedzy i sztuki. Zob. D. Sumper, *Osaczeni przez liczby. O algorytmach, które kontrolują nasze życie. Od Facebooka i Google'a po fake newsy i bańki filtrujące*, Kraków 2019; M. Coeckelbergh, *The Political Philosophy of AI: An Introduction*, Polity Press, Cambridge 2022; D.J. Gunkel (red.), *Handbook on the Ethics of Artificial Intelligence*, Cheltenham 2024, na temat terminu *virtual reality* (VR), J.N. Bailenson, *Virtual Reality*, [w:] *Open Encyclopaedia of Cognitive Sciences*, <https://oecs.mit.edu/pub/2vci5sg1/release/1> (29.10.2024).

² Pojęcie autonomii wprost odsyła nas do pojęcia podmiotu i podmiotowości stąd odnotowana rozbieżność zakresowa jest przypadkiem przekroczenia konwencji akademickiej, a nie rozbieżności problemowej.

interakcji, bądź też systemy imitujące czy też symulujące ludzkie interakcje. Media społecznościowe to tylko najbardziej oczywisty przykład takiej zmiany. Poprzestanie na analizie treści jest w tym wypadku rezygnacją z włączenia się do dyskusji naukowej odnoszącej się do mechanizmów zmiany jaką wszyscy możemy obserwować. W konsekwencji pozostajemy na poziomie *kompetencji bez zrozumienia*, czyli politologia staje się jeszcze jednym z aktorów w skonstruowanym na poziomie technologii informacyjnych świecie. Warto przypomnieć tutaj, że jest to wbrew istniejącym w samej politologii tradycjom i możemy tu przywoływać przynajmniej dwa nazwiska H. Simona i Margolisa, których osiągnięcia naukowe obejmowały zarówno politologię jak i nauki kognitywne³. Teoria systemów w założeniu obejmuje nie tylko fenomenologiczny aspekt polityki, w tym wypadku instytucjonalny, ale również mechanizm ewolucji systemów informacyjnych generujących ten poziom świata polityki⁴.

Współczesne modele procesów poznawczych i zachowania polityczne

Złożoność obrazu powyższej sytuacji wzrasta ze względu na fakt, że czynniki, o których tu mowa to artefakty wytworzone w ramach badań nad ludzkim umysłem i procesami poznawczymi. Wracamy zatem poniekąd do istoty problematyki podejmowanej w ramach refleksji nad zjawiskami politycznymi w klasycznym rozumieniu filozofii i teorii polityki, w których najistotniejsze były założenia dotyczące ogólnie rozumianej ludzkiej natury. Pod wieloma względami jest to jednak powrót pozorny, właśnie ze względu na metodologiczne i pojęciowe zmiany w odniesieniu do tejże natury człowieka. Zasadnicza zmiana jaka zaszła w wyniku rozwoju badań nad umysłem na poziomie pojęciowym, to przesunięcie podmiotów polityki ze sfery praktyki do sfery inżynierii (w klasycznym słowniku techn.). Inżynieria stała się nie tylko sferą implementacji odkryć naukowych, ale również jednym z kryteriów oceny badań teoretycznych⁵. Odpowiada bowiem zarówno na pytanie, dla-

³ Zob. H.A. Simon, *The Science of the Artificial*, The Third Ed., MIT Press, Cambridge, MA 2019; H. Margolis, *Patterns, Thinking and Cognition*, Chicago 1987.

⁴ Klasyczna praca N. Luhmanna obejmuje wszystkie typy systemów, włącznie z systemem denotowanym jako mechanizm, które to pojęcie budzi tyle kontrowersji w zastosowaniu do zjawiska umysłu, zob. N. Luhmann, *Systemy społeczne*, tłum. M. Kaczmarczyk, Kraków 2007, s. 10 i n. Autor podkreśla również uniwersalność podejścia systemowego, która jest podstawowym założeniem prezentowanej tu analizy.

⁵ Na temat metodologicznego znaczenia idei inżynierii odwrotnej zob. D.C. Dennett, *Dźwignie wyobraźni i inne narzędzia do myślenia*, Copernicus Center Press, Kraków 2015, s. 296–303.

czego jakieś zjawisko zachodzi, ale także na pytanie, jak dany mechanizm go generuje. Różnica pomiędzy odpowiedzią na pytanie, *dlaczego* i pytanie *jak* wydaje się być przy tym rozmyta. W odniesieniu do umysłów jest to pytanie jak możemy skonstruować umysł, aby móc zrozumieć, czym on jest.

Podkreśliśmy, że samo zjawisko kształtowania polityki przez rozwój technologiczny nie jest niczym nowym. Ostatecznie moglibyśmy argumentować, że polityka w powszechnym rozumieniu tego pojęcia znalazła swój początek w organizacji społecznej wyznaczonej przez strukturę (architekturę) antycznego miasta⁶. Z pewnością technologia w postaci maszyny drukarskiej bardziej zrewolucjonizowała politykę niż większość współczesnych partii lewicowych, ponieważ zmieniła zasady obiegu informacji w sieciach społecznych⁷. Lista tych przykładów mogłaby być bardzo długa, ale w kontekście interesującego nas tutaj problemu ważna jest zmiana jaka zaszła w odniesieniu do technologii wraz z rewolucją cyfrową. Komputer, jak podkreślał jeden z twórców programu badań nad sztuczną inteligencją, Marvin Minsky, nie jest jeszcze jedną z maszyn wynalezionych przez człowieka, ale reprezentacją uniwersalnego procesu komputacyjnego⁸. W tym znaczeniu geneza wiedzy jako zdolności do rozwiązywania problemów znalazła swoją analogiczną w stosunku do mózgu manifestację w postaci komputera⁹. Retrospektywnie zmieniło to również nasze rozumienie funkcji wiedzy jako czynnika zmiany społecznej i cywilizacyjnej. Materialistyczne rozumienie technologii znalazło swoje *alter ego* w postaci procesów obliczeniowych, które zmieniło nasze rozumienie informacji i wiedzy. Informacja wraz z procesami uczenia się systemów ją przetwarzających stały się w centrum uwagi nauk kognitywnych, a ze względu na swoją fundamentalność stają się podstawowym systemem odniesienia dla teorii eksplanacyjnych w innych naukach. W kontekście nauk społecznych tą dodatkową zmienną stały się systemy uczące się, czyli systemy inteligentne klasycznie nazywane umysłami¹⁰.

Natomiast w świecie polityki powyższa zamiana posiada praktyczny wymiar w postaci możliwości pojawienia się nowych podmiotów (aktorów) w grach politycznych. Obecne *status quo* jest stanem, który metaforycznie

⁶ J. Ma, *Polis: A New History of the Ancient Greek City-State from the Early Iron Age to the End of Antiquity*, Princeton 2024, s. 3 i n.

⁷ Historię informacji obejmującą jej materialne nośniki możemy znaleźć w J. Gleick, *Informacja. Bit, wszechświat, rewolucja*, tłum. G. Siwek, Znak, Kraków 2012.

⁸ M. Minsky, *Why People Think Computers Can't*, „AI Mag.” 1982, No 3, s. 3–15.

⁹ Idea uniwersalnego system inteligentnego w A. Newell, H.A. Simon, *Human problem solving*, New York 1972.

¹⁰ Dyskusje nad genezą sztucznej czy też zaprojektowanej inteligencji oraz ich związkami z bliższą polską szkołą politologii cybernetyką zob. J. Brockman (red.), *Człowiek na rozdrożu. Sztuczna inteligencja – 25 punktów widzenia*, Gliwice 2020.

możemy opisać jak stan światło – cieni, czyli sytuacji, w której nie możemy w sposób precyzyjny rozstrzygnąć, po której stronie już się znajdujemy. Od czasu propozycji Alaina Turinga toczy się dyskusja na temat tego, czy kolejne pokolenia systemów SI spełniają kryteria przypisane myśleniu, umysłowi czy nawet świadomości¹¹. Dla opisywania obecnej i możliwej praktyki politycznej wystarczy nam przyjęcie pewnej perspektywy pojęciowej, która zakłada, że SI powinna wydawać się inteligentna lub też świadoma. Pozwala nam to zastosować w wyjaśnieniu naszego problemu nastawienia intencjonalnego, które nie tylko jest pewną strategią badawczą w naukach kognitywnych, ale również nastawieniem naturalnym dla organizmów złożonych pozwalającym im przewidywać zachowania innych aktorów w stosownym dla nich środowisku¹². Nowi w naszym rozumieniu aktorzy polityczni zamieszkują w tym wypadku nie naszą niszę ekologiczną (przynajmniej w rozumieniu tradycyjnym), ale świat Internetu i platform komunikacyjnych tam skonstruowanych. Interakcje z robotami, przy wszystkich postępach jakie dokonują się w robotyce, pozostają nadal przedmiotem analizy tylko autorów *science fiction*¹³.

Nastawienie intencjonalne jako strategia eksplanacji zachowań

Nastawienie intencjonalne pozwala nam abstrahować w tym wypadku zarówno od fizycznej strony Internetu, jak i jego konstrukcji funkcjonalnej na poziomie poszczególnych algorytmów¹⁴. Nie dlatego, że one w ogóle nie mają znaczenia, ale dlatego, że z perspektywy interakcji pomiędzy użytkownikami najistotniejszą dla polityki jest struktura sieci tożsamości aktorów. Szczególnym przypadkiem w tej strukturze są decydenci, którzy rozstrzygają o mechanizmach regulujących poziom intencjonalny, czyli o typach algorytmów rządzących poszczególnymi platformami. Ich rola jest analogiczna do roli jaką odgry-

¹¹ Zob. M. Du Sautoy, *Kod kreatywności. Sztuka i innowacje w epoce sztucznej inteligencji*, tłum. T. Chawziuk, Kraków 2020, s. 277–299.

¹² D.C. Dennett, *The Intentional Stance*, The MIT Press, 1989, s. 15 i n.

¹³ W wielu wypadkach jest polem badawczym, w którym fikcja literacka łączy się z naukową spekulacją, zob. dla przykładu zbiór opowiadań I. Asimova, *Ja, Robót*, Poznań 2018, w którym każde opowiadanie ma charakter eksperymentu myślowego ilustrującego problemy etyczne związane z SI. Na temat roli fikcji w strukturze wiedzy zob. np. D.C. Dennett, *Consciousness Explained*, Penguin Books, 1991, s. 95 i n.

¹⁴ To rozróżnienie odpowiada rozróżnieniu na trzy poziomy eksplanacji zakładane przez Dennetta od poziomu fizykalistycznego, przez konstrukcyjny (funkcjonalny) po intencjonalny. Ogólne wprowadzenie w problematykę algorytmów zob. P. Domingos, *Naczelny Algorytm. Jak jego odkrycie zmieni nasz świat*, Gliwice 2016.

wają mistrzowie marionetek w teatrze lalek¹⁵. Kiedy przyjmujemy nastawienie intencjonalne, to przechodzimy na poziom wyjaśniania, który jest komplementarny w stosunku do wyjaśnień charakterystycznych dla psychologii potocznej (*folk psychology*). Innymi słowy, przechodzimy na fenomenologiczny poziom świata, w którym rozróżnienie na rzeczywistość i zjawisko jest pod wieloma względami problematyczne¹⁶. Niesie to ze sobą istotne konsekwencje przyczynowe dla interesującego nas tutaj problemu. Rozważamy bowiem tutaj taki typ interakcji politycznych, który z punktu widzenia ontologicznego posiada status fikcji, mającej swoje źródło w subiektywnych stanach umysłu lub też w subiektywnych stanach przypisywanych innym systemom, które uznajemy za *tak jakby* inteligentne. Fikcja w tym rozumieniu może obejmować nie tylko informacje w ujęciu medioznawczym, ale symulacje fikcyjnych podmiotów (umysłów), ale też symulacje będące kopiami aktorów życia publicznego, które odgrywają role pierwowzorów.

Pojęcie fikcji w przyjętym tu znaczeniu opisuje pewną przestrzeń logicznych możliwości, w której zwieszone zostaje pytanie o realizm czy prawdę w znaczeniu epistemologicznym. Tak rozumiana przestrzeń obejmuje również informację na ogólnym poziomie, w tym interesującą nas tutaj informację semantyczną. W łańcuchach przyczynowych ludzkich zachowań spełnia ona podobną rolę jak każda inna przyczyna. Bez tego założenia krytyka popkulturowego świata *post-prawdy* byłaby pozbawiona sensu. Dezinformacja (*misinformacja* czyli nowe słowo w języku polskim?) czy wszystkie odmiany kłamstwa oddziałują przyczynowo na stan ludzkich umysłów i z tego punktu widzenia spełniają analogiczną rolę jak szkodliwe dla nas wirusy. Analogia jest konsekwencją przyjęcia perspektywy ewolucyjnej teorii kultury i jest oparta na wspólnym członie w postaci informacji łączącej zjawiska biologiczne i kulturowe¹⁷. Jest to zatem radykalna odmiana konstruktywizmu społecznego, radykalna, ponieważ odnosząca się nie tylko do rzeczywistości między – ludzką, ale tworząca rzeczywistość *quasi* – ludzką.

Tożsamość aktorów zarówno w świecie społecznym, jak i na poziomie interakcji politycznych nie jest niczym innym jak pewną konstrukcją doświadczenia, które analizujemy ze szczególnej perspektywy epistemologicznej nazywanej perspektywą pierwszo – osobową. Subiektywność podmiotu możemy analizować na poziomie abstrakcyjnej logiki pojęciowej, która w naukach

¹⁵ Na temat związków pomiędzy sztukami prestidigitatora a percepcją i świadomością zob. D.C. Dennett, *Consciousness...*, s. 8 i n.

¹⁶ Tamże, s. 116–117.

¹⁷ Zob. interesującą próbę zbudowania pomostu pomiędzy biologią a humanistyką: D. Haig, *From Darwin to Derrida: Selfish Genes, Social Selves, and the Meanings of Life*, The MIT Press, Cambridge MA, 2020.

o polityce jest zaczerpnięta przede wszystkim z nauk prawnych lub też spojrzeć na nią z perspektywy empirycznej. W tym drugim przypadku możemy mieć na myśli dwie ścieżki postępowania. Pierwszą, czysto badawczą, zaczerpniętą z nauk kognitywnych oraz drugą, czysto pragmatyczną, analizującą sytuację aktorów z ich własnej (nawet jeśli czysto hipotetycznej) perspektywy. Zachodzi pomiędzy nimi istotna różnica, która sprawia, że ścieżka naukowej analizy może być traktowana jako droga do odkrycia rzeczywistych mechanizmów generujących zjawiska subiektywne (świadomościowe) w przeciwieństwie do ścieżki pragmatycznej, w której każdy z aktorów jest zdany na własne, bezpośrednie rozpoznanie sytuacji, w której w czasie rzeczywistym się znajduje.

Analiza politologiczna powinna uwzględniać obie perspektywy, jeśli w jej ramach chcielibyśmy uzyskać realistyczny, nawet jeśli złożony obraz możliwych oddziaływań pomiędzy aktorami polityki. Tego typu metodologiczna konieczność jest uzasadnieniem (z pewnością też formułuje postulat metodologiczny) rozszerzenia pola badawczego nauk o polityce o rezultaty badań kognitywnych. Z perspektywy historycznej nauki kognitywne nie są zresztą niczym innym niż współczesną, osadzoną w metodologii nauki antropologią. Taki powrót perspektywy antropologicznej jest zarwaniem z przesądem w postaci idei człowieka interpretowanego metaforycznie jako *biała karta* i będącego jedynie produktem stosunków społecznych¹⁸. Rewolucja kognitywna wraz z badaniami nad sztuczną inteligencją liczoną już teraz w dekadach, pokazuje, że wewnętrzne struktury poznawcze mają istotne znaczenie nie tylko dla rozumienia umysłu człowieka, ale jakiegokolwiek umysłu. W tym znaczeniu jest to też powrót do badania uniwersalnych prawidłowości rządzących zachowaniami istot inteligentnych. Inteligencja nie jest tu rozumiana normatywnie, ale jako rzeczywisty mechanizm ewolucyjny decydujący o przetrwaniu i charakterze interakcji pomiędzy aktorami¹⁹. O specyfice ludzkiego umysłu rozstrzyga natomiast poziom kultury, znów rozumiany uniwersalnie a nie jako lokalna i czasowa specyfika grup społecznych.

¹⁸ Na temat społecznych, politycznych i naukowych zawiłości związanych z tą ideą człowieka zob. S. Pinker, *Tabula rasa. Spory o ludzką naturę*, Gdańsk 2012.

¹⁹ Postulaty uniwersalizacji teorii polityki możemy znaleźć w publikacjach T. Klementewicza, *Politolog w labiryncie paradygmatów – pułapki eklektyzmu*, [w:] B. Krauz-Mozer, P. Ścigaj (red.), *Podejścia badawcze i metodologie w nauce o polityce*, Księgarnia Akademicka, Kraków 2013; T. Klementewicz, *Rozumienie polityki. Zarys metodologii nauki o polityce*, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa 2010. Powyższy postulat jest komplementarny ze znaną pracą. K. Poppera, *Mit schematu pojęciowego w obronie nauki i racjonalności*, Książka i Wiedza, Warszawa 1997.

Teoria polityki jako rekonstrukcja struktury zachowań

Powyższa dygresja określa kontekst, który jest właściwym polem referencyjnym dla analizy teoretycznej zachowań. Empirycznie testowalne teorie (eksperymentalnie) pozwalają nam na rekonstrukcję zachowań, które zachodzą w czasie rzeczywistym. Tak rozumiana rekonstrukcja składa się zarówno z instrumentarium teoretycznego, stosowanego w badaniach eksperymentalnych oraz z wyników systematycznej obserwacji zachowań aktorów politycznych w sferze publicznej. Jak zaznaczyliśmy powyżej, obecny rozwój technologii SI jest w fazie, która charakteryzuje się szerokim polem niepewności poznawczej. Zaakceptowaliśmy systemy wspierające procesy decyzyjne w różnych obszarach, ponieważ dominuje przekonanie, że są one typem zaawansowanego narzędzia, które jak każde narzędzie jest używane przez człowieka w różnych celach. Ostatecznym decydentem i stąd podmiotem zarówno w relacjach społecznych, jak i politycznych jest człowiek. Problem z tego typu przekonaniem polega na tym, że umyka nam pewniejszy aspekt procesu rozwoju technologii, który możemy określić jako poziom autonomii, czyli niezależności w stosunku do człowieka. Na różnicę pomiędzy narzędziem a maszyną zwracała już uwagę w kontekście teorii polityki Hannah Arendt, analizując możliwe ścieżki koewolucji polityki i technologii.

Autonomia jest w kontekście działań politycznych najistotniejszą cechą każdego typu aktora, któremu przypisujemy stany wewnętrzne i wraz z nimi zdolność do formułowania strategii własnych zachowań²⁰. Z punktu widzenia nastawienia intencjonalnego, każde tego typu zachowanie jest nastawione na realizację określonego *celu-znaczenia* w środowisku. Od poziomu podstawowego, na którym o znaczących celach rozstrzygają struktury potrzeb, po cele definiowane na poziomie społecznym rozstrzygające o pozycji w strukturze. W przypadku człowieka ten drugi poziom jest zrelatywizowany przez dany kontekst kultury, a w tym oczywiście językowy. Język jako epistemologiczne okno, umożliwiające podgląd stanów umysłu jest też jednocześnie jedyną zobiektywizowaną strukturą znaków, dzięki której możemy prowadzić grę w symulacji inteligencji i podmiotowości. Z punktu widzenia metodologii nauki język zawsze uprawdopodobniał istnienie stanów wewnętrznych (subiektywnych), których status był długo kwestionowany przez program behawioralny w naukach społecznych. Natomiast fakt, że jest on zobiektywizowaną strukturą symboliczną pozwolił na rozwinięcia programu badań nad SI, w którym spełnił

²⁰ Zwróćmy znów uwagę, że w tradycji behawioralnej nauk o polityce to twierdzenie jest w pełni akceptowalne. Analogicznie w teorii systemów, w której system charakteryzuje się zachowaniem adaptacyjnym opartym na *wewnętrznych* procesach przetwarzania informacji.

on kluczową rolę i stał się podstawą debaty dotyczącej pozycji SI w strukturach społecznych i politycznych.

Zwróćmy uwagę na to, że w wyniku rozwoju tego kierunku badań w naukach kognitywnych zarówno język, a w konsekwencji kultura stały się znów jako podstawowy problem badawczy również w naukach o polityce. Naiwny empiryzm behawioralny okazał się ślepą uliczką poznawczą niepozwalającą na uwzględnianie w analizie zachowań politycznych złożonych struktur, które desygnuje pojęcie kultury. Przełom kognitywny oznacza natomiast w pewnym sensie powrót do analizy funkcjonalnej we wzbogaconej ontologicznie postaci. Precyzyjniej rzecz ujmując, powyższe rozszerzenie ontologiczne dotyczy umysłu jako wielopostaciowego zjawiska, które możemy analizować poprzez strukturalne różnice, które ostatecznie konstytuują przestrzeń możliwych umysłów. Zasadniczo mamy w nauce do czynienia z dwoma kierunkami badań, które mogą w konsekwencji zmieniać zarówno interakcje społeczne, jak i proces prawnych regulacji. Jeden z tych kierunków jest w jakimś stopniu rozpoznany i obecny zarówno w refleksji etycznej, jak i w rozwiązaniach prawnych. Dotyczy on umysłów rozpoznawanych u innych gatunków zwierząt i z pragmatycznego punktu widzenia odnosi się do charakteru podmiotowości zwierząt oraz uznania zakresu ich praw jako konsekwencji rozstrzygnięć zarówno w nauce, jak i w etyce.

Drugi kierunek dyskusji dotyczy nie odkrywania umysłów, ale ich konstruowania czy projektowania, stąd aktualna rola systemów informatycznych symulujących podmiotowość jako pośredników w interakcjach politycznych. Pojęcie umysłu może wprowadzać nas w błąd swoim formalizmem i stąd analiza polityki w jego perspektywie może być potraktowana jako podobny typ formalizmu, co teoria gier odległy od wydarzeń politycznych. To tylko jednak pewien pozór pojęciowy. Pojęcie umysłu denotuje złożony mechanizm (strukturę funkcjonalną) odpowiedzialny za strukturę doświadczenia, w tym ludzkiego doświadczenia. Odpowiedzialny w tym sensie, że jest niezbędnym elementem złożonej relacji pomiędzy aktorami a środowiskiem naturalnym i społecznym. Wydarzenia polityczne są takimi typami zdarzeń, których koniecznym warunkiem pojawienia się są ludzkie umysły. Każda zatem prawidłowość dotycząca procesów poznawczych (myślenie/percepcja) wpływa na nasz sposób interpretacji i reprezentacji tego, co nazywamy życiem publicznym. Co więcej, każdy typ wiedzy dotyczący tychże prawidłowości może być wykorzystany do zmiany percepcji zdarzeń, a kontekście interesującego nas tutaj problemu, do zmiany percepcji aktorów politycznych oraz ich tożsamości. W ramach współczesnych systemów SI możemy bowiem co najmniej imitować podmiotowość (tożsamość aktorów) i to w dwojaki sposób. Możemy kreować fikcyjnych aktorów, czyli nieposiadających żadnego odniesienia do

istniejących postaci publicznych oraz możemy imitować postaci publicznie znane i symulować dzięki temu zmianę opinii, przekonań czy charakteru²¹. Zakładając racjonalnie, że jesteśmy dopiero na początku tego procesu, zakres możliwych problemów będzie przyrastał bardzo szybko.

Moglibyśmy się na przykład zgodzić, że kreowanie znanych postaci (kradzież tożsamości) powinna być restrykcyjnie regulowana jako kradzież własnie, ale już kwestia prawa do kreowania własnego zastępczego wizerunku jest dużo bardziej problematyczna. Nie mówimy bowiem o znanej z marketingu strategii sprzedaży, ale o stworzeniu kopii samego siebie (awatara), która może posiadać zdolność do podejmowania działań. Nawet jeśli zakres tychże działań jest ograniczony do wirtualnej przestrzeni Internetu. Nie jest przecież ona bardziej wirtualna niż typowo rozpatrywana przestrzeń decyzji²². Zwłaszcza relacje rozstrzygające o tożsamości aktorów wydają się ze swej natury łatwe na tego typu zabiegi czy działania. Tożsamość jest zjawiskiem konstytuowanym w sieci relacji społecznych o charakterze zwrotnym i nie jest w tym sensie ograniczona do sfery międzyludzkiej interpretowanej jako wyizolowana przestrzeń czystych interakcji. Właściwym środowiskiem, w odniesieniu do którego problem tożsamości nadbiera dla nas znaczenia, jest środowisko kulturowe.

Powyższa teza analizowana z perspektywy nauk kognitywnych, a w szczególności ewolucyjnej perspektywy na umysł oparta jest na naszym rozumieniu mechanizmów uczenia się. Termin zmieniający swoje znaczenie w zależności od kontekstu, ale zachowujący jednak podstawowy sens, o który nam tutaj chodzi. Procesy uczenia są procesami zmiany czy też różnicowania własnej architektury poznawczej, w której kultura odgrywa kluczową rolę²³. Stanowi bezpośrednie źródło nowych możliwości poznawczych, w tym interpretacyjnych świata, jak również interpretacji samego siebie²⁴. Tożsamość interpretowana jako zbiór procesów, które na poziomie językowym uzyskują różne deskrypcje nie jest niczym stałym, ale nie jest też sprowadzalną do tożsamości społecznej, ponieważ zależy również od interakcji z artefaktami kultury.

²¹ D.C. Dennett, *The Problem With Counterfeit People. Companies using AI to generate fake people are committing an immoral act of vandalism, and should be held liable*, «The Atlantic» 16.05.2023, (29.10.2024).

²² Por. G. Klein, *Sztuka podejmowania decyzji*, Gliwice 2010, s. 65 i n.

²³ Teoretyczne podstawy ewolucji kulturowej w: D.C. Dennett, *Od bakterii do Bacha. O ewolucji umysłów*, tłum. K. Bielecka, M. Miłkowski, Copernicus Center Press, Kraków 2017.

²⁴ Ważny podział na komplementarne i kompetytywne artefakty kulturowe zaproponował D. Krakauer. Pierwsze zwiększają ludzkie możliwości natomiast drugie je zastępują. Zob. S. Harris, *Nadając sens. Rozmowy o świadomości, moralności i przyszłości*, Poznań 2023, s. 463–467.

Ewolucja kulturowa jako kontekst analizy zachowań politycznych

Ekspozycja tego stanowiska wymaga zmiany siatki pojęciowej, która z jednej strony obejmuje to zjawisko i jego deskrypcje w antropologii kulturowej, a z drugiej strony umożliwia konstruowanie wyjaśnień dotyczących kompleksu interakcji, której efektem jest podmiotowość rozumiana jako dynamiczny proces. Taką siatkę pojęciową oferuje ewolucyjna teoria kultury, w której metafora umysłu jako komputera odgrywa rolę generatora stanowisk teoretycznych. Włącznie z tymi stanowiskami, które wskazują na jej ograniczenia lub nawet zasadniczą nieadekwatność. Warto jednak pamiętać, że historia interpretacji człowieka poprzez stworzone przez nas same technologie ma długą tradycję²⁵. Dowodzi to między innymi tego, że człowiek jako gatunek ma pewien problem z autodeskrypcją, a zjawisko kultury (sam fakt jej istnienia) podważa naiwne przekonanie, że jesteśmy gatunkiem naturalnym, w tym znaczeniu, że posiadamy determinującą wszystko istotę. Technologie informacyjne są w naszej historii tym szczególnym przypadkiem technologii, który tradycyjną opozycję pomiędzy naturą a kulturą uczyniły bezużyteczną poznawczo.

Kultura w przywołanej metaforze mózgu/umysłu jako naturalnego komputera lokuje się po stronie software'u. Wynika z tego, że jest możliwym rozszerzeniem funkcjonalnych możliwości umysłu, ponieważ jest nowym źródłem kompetencji czy też wiedzy. Wiedzy w dwóch jej podstawowych kategoriach, czyli *wiedzy że* oraz *wiedzy jak*, który to podział odpowiada podziałowi na wiedzę teoretyczną i praktyczną (włącznie z *techne*). Tożsamość z punktu widzenia pierwszoosobowego jest odpowiedzią na pytanie *kim jestem* i nawet jeśli jest zapośredniczona przez struktury kulturowe (wiedzę społeczną) nie oznacza to, że jest to oczywiste dla samego podmiotu. Na tym między innymi polega ograniczenie poznawcze w tym wymiarze samorefleksji, struktury czy mechanizmy, które generują indywidualną tożsamość mogą zostać przeoczone, metaforycznie rzecz ujmując.

Wiedza teoretyczna w kontekście nauki jest natomiast wiedzą o mechanizmach generujących świat na poziomie fenomenologicznym. Z tego punktu widzenia nie odpowiada na pytanie, o to kim jesteśmy. *Wiedza jak* w tym kontekście jest wiedzą o technologiach, które są oparte na wiedzy teoretycznej. Technologia (struktura funkcjonalna) naszego umysłu nie jest dla nas następna introspekcyjnie, podobnie jak relacje odpowiadające za interakcje pomiędzy mózgiem a umysłem. Niesie to ze sobą poważne konsekwencje, odnoszące się do ograniczeń poznania pierwszoosobowego. Nawet w przypadku optymizmu w stylu kartezjańskim na temat przejrzystości treści naszego *Cogito*, musimy

²⁵ D. Draaisma, *Machiny metafor. Historia pamięci*, Warszawa 2009, s. 41 i n.

uznać, że pytanie na temat tego jak dane treści są generowane pozostaje bez odpowiedzi, jeśli ograniczamy metodologię do introspekcji. Intuicyjny wgląd w treści świadomości proponowany przez pierwszy projekt fenomenologii Husserla, też musi uznać tenże fakt. Obrona świadomości i jej znaczenia w poznaniu (istotna nie tylko dla psychologii, ale dla całych nauk społecznych) odwołuje się często do argumentu z niedostępności doświadczeń pierwszoosobowych. Ale ten sam argument możemy zastosować do poszukiwań podstaw wiedzy w analizach świadomościowych. Nie istnieje z jej perspektywy związek pomiędzy doświadczeniem a mózgiem, czyli nigdy nie skonstruujemy teorii, która by ten związek wyjaśniała. Stąd niezbędność metodologii, którą Daniel Dennett nazwał heterofenomenologią²⁶.

Powyższe problemy teoretyczne i metodologiczne przekładają się wprost na problemy doświadczenia zanurzonego w świat interakcji społecznych i politycznych. Podstawowym mechanizmem poznawczym, który określa ramy doświadczenia jest tutaj nastawienie intencjonalne i możliwość interpretacji zachowań, której podstawą cechą jest przypisywanie umysłów. Pozwala to na efektywne przewidywanie zachowań w czasie rzeczywistym. Możemy uznać, że jest to na tyle efektywny mechanizm, że wszystkie błędy jakie mogą wynikać z przypisywania wewnętrznej sprawczości (wolą, intencje, racje) są do zaakceptowania. Na poziomie kultury najistotniejszymi systemami w tym układzie są systemy komunikacyjne, a w szczególności język jako podstawowe narzędzie do kreowania znaczeń. Język jest tak istotny z pragmatycznego punktu widzenia, że każdy system zdolny do imitowania zachowań językowych jest potencjalnym kandydatem do uznania go za system inteligentny (umysł). W szczególnych przypadkach może zostać uznany za system świadomy. Pytania o to, czy obecne LLM-y rozumieją rzeczywistość, jest bardzo interesującym pytaniem o szerokich konsekwencjach. W pragmatyce interakcji z takim systemem główną rolę odgrywają jednak pozory, czy też zdolność systemu do przekonywania użytkownika, że jest inteligentny.

Gry jako generator tożsamości politycznych

W różnych wersjach testu Turinga ostatecznie chodzi o możliwość odgrywania roli kompetentnego rozmówcy (*imitation game*). Problem rozumienia i zdolności do interpretacji rzeczywistości na poziomie systemu *mechanicznego* rozważał już Kartezjusz, poszukując istotnych cech ludzkiego umysłu w relacji

²⁶ D.C. Dennett, *Consciousness...*, s. 86–100.

do rzeczywistości fizycznej²⁷. Sam problem jest więc starszy niż pierwsza idea komputera jako maszyny logicznej i wbrew stereotypom humanistycznym obecna w filozoficznych koncepcjach umysłu. Przypomnijmy, że odgrywanie roli jest kreowaniem pewnego rodzaju doświadczenia u widowni, włącznie z typem widowni interaktywnej (gry). Paradygmatycznym przykładem takiej widowni jest widownia w przedstawieniu prestidigitatorskim. O wyborze tej analogii rozstrzyga struktura ludzkiej percepcji, która przekłada się na oceny wydarzeń, a w tym wypadku oceny stopnia upodmiotowienia, czyli autonomiczności systemu. W pierwszej wersji testu Turinga ocena do zdolności myślenia odbywała się za *zasłoną niewiedzy*, co do tego, z kim/czym się rozmawia. W rzeczywistości VR efekty wizualne mogą tylko wzmacniać przekonanie, że mamy do czynienia z osobą/aktorem.

Każde tego typu założenie różnych procesów odpowiadających modułom doświadczenia zmysłowego człowieka prowadzi zatem już teraz do sytuacji, w której jako jednostki nie jesteśmy w stanie rozpoznać z *kim/czym* wchodzimy w interakcje. Zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę, że interakcje w współczesnym Internecie nie pozwalają na wielostronną weryfikację przedstawienia, które jest możliwe w przestrzeni fizycznej. Konsekwencje tego faktu na poziomie rozpoznanych już systemie manipulacji zachowań wyborczych są dopiero początkiem zmian, do której prowadzi rozwój badań nad SI. Nie chodzi przy tym o kreślenie naiwnego scenariusza katastrofy, ale o rozpoznanie problemu, który z pewnością wymaga uregulowania na poziomie systemu politycznego. Poznawczo nie jest to jednak najbardziej interesujący aspekt rozwoju SI odnoszący się do funkcjonowania tychże systemów. Proces rozmycia podmiotowości ludzkich aktorów w polityce trwa już od kilku dekad. Przez rozmycie podmiotowości rozumiem tu przesuwanie się procesu decyzyjnego w polityce z poziomu ludzkiego umysłu na poziom systemów wspierających procesy decyzyjne²⁸. Dzieje się tak, ponieważ próbujemy optymalizować decyzje, czyli z założenia uznajemy, że pewne typy technologii są lepsze w podejmowaniu decyzji, niż my sami. Racjonalność jako kategoria opisująca ludzką zdolność do podejmowania efektywnych czynności za sprawą samego człowieka przestała być wyłącznie naszą domeną.

Tego typu eksternalizacje naszych cech na inne artefakty kultury możemy zauważyć również w naszej przeszłości. W przypadku nowożytnego rozumienia polityki dotyczy to wyszczególnienia różnego ujmowania problemu podmiotów zbiorowych, z których być może najbardziej znanymi jest hobbesowski

²⁷ R. Descartes, *Rozprawa o metodzie*, Warszawa 1988, s. 65–66.

²⁸ Zob. D. Kahneman, O. Sibony, C.R. Sunstein, *Szum czyli skąd się biorą błędy w naszych decyzjach*, Poznań 2021, s. 394 i n.

Lewiatan czy heglowski duch absolutny (właściwy podmiot historii). Dotychczas jednak odbywało się to w ramach logiki symbolicznej, a nie przekazywania rzeczywistych decyzji. Technologie informacyjne korzystają przy tym zarówno z kreowania pewnego środowiska estetycznego (percepcja), jak i rozstrzygnięć merytorycznych. W kontekście problemu tożsamości aktorów obie te funkcje SI tworzą zupełnie nowe struktury oddziaływań w świecie publicznym. Horyzontalny wymiar polityki w postaci dynamicznej sieci poparcia aktorów polityki zawsze był narażony na manipulacje z pozycji wertykalnej (hierarchie struktur rządzących, włącznie ze strukturami ekonomicznymi). To rozróżnienie jest tylko rozróżnieniem funkcjonalnym, czyli nie należy go mylić z popularnymi wyobrażeniami władzy zasiadającej na wysokościach (metafora). Rozróżnienie funkcjonalne jest oparte na różnicy w zasobach, również w postaci zasobów informacyjnych i technologicznych, które pozwalają na podejmowanie realizacji różnych celów w swojej skali (funkcje).

Różnica w zasobach zyskuje współcześnie nową charakterystykę, ponieważ wynika zarówno z wiedzy na temat konstrukcji możliwych umysłów, jak i z możliwości pozyskiwania informacji zarówno za ich pomocą (kapitalizm inwigilacyjny), ale też co więcej na zdolności do kreowania *autentycznych* aktorów gry politycznej. Zakładając racjonalnie, że zmiany w świecie zachodzą raczej stopniowo niż skokowo, nowi, autentyczni aktorzy nie są niczym nowym w polityce. Machiavellowska formuła władzy, przedstawiają się na takiego człowieka, za jakiego chciałbyś uchodzić w oczach innych, jest tego dobrym przykładem. Ale możliwości projektowania sceny politycznej oraz przebiegu wydarzeń wzrastają wykładniczo wraz rozwojem SI. Analogicznie do historycznych wydarzeń, kontrola nad dostępem do informacji nie jest niczym nowym, ale możliwości kreowania pseudo wiedzy o rzeczywistości znacząco wzrosły.

Spójrzmy na ten problem z perspektywy klasycznej analizy interesów politycznych i problemu ich reprezentacji w ramach systemu politycznego. W ramach złożonej gry politycznej (gra jest strukturą reprezentacji, w sytuacji, kiedy nie dysponujemy metodą agregacji interesów zbiorowych), która jest teoretyczną reprezentacją zachowań aktorów polityki, zawsze powinniśmy uwzględniać poziom ryzyka będący konsekwencją niepewności wiedzy, co do tego, kto, czyje interesy reprezentuje na poziomie instytucjonalnym. Pewną stałą w tej grze była i jest tożsamość polityków jako osób, których historie możemy śledzić i w tym sensie była ona czynnikiem obniżającym poziom ryzyka związanego z decyzjami poparcia. Rozmycie tożsamości aktorów w środowisku VR polega nie tylko na rozmyciu procesu decyzyjnego, o którym była mowa wcześniej, ale na kreowaniu fikcyjnych aktorów polityki, którzy tylko na poziomie deklaratywnym (gry językowo – percepcyjnej) reprezentują interesy potencjalnego wyborcy. W rzeczywistości natomiast reprezentują grę intere-

sów, która jest niedostępna poznawczo z punktu widzenia przeciętnego użytkownika technologii informacyjnych.

Na poziomie analizy teoretycznej powyższy problem możemy usytuować w ramach schematu wyjaśniania wynikającego z przyjęcia nastawienia intencjonalnego. W ten sposób możemy próbować dookreślić zakres możliwych i niemożliwych scenariuszy interakcji pomiędzy aktorami politycznymi, których zewnętrzna charakterystyka jest *tak jakby* zgodna z racjonalnym czy myślącym podmiotem. Zgodność w tym wypadku nie wynika z obiektywnego rozstrzygnięcia, co do charakteru podmiotu, z którym wchodzimy w interakcje, ale z nastawienia interpretacyjnego, które nadaje cechy obiektowi dla jego zrozumienia. Jeśli na przykład za konstytutywną cechę człowieka przyjąć zdolność do podejmowania i kontynuowania rozmowy, to każdy system SI, który taką cechę posiada może zostać uznany za podmiot (umysł) w tradycyjnym sensie. Jeśli możemy nadać postaciom świata VR cechy ludzkiej twarzy, to oczywiście wzmocnimy ten efekt. Zwłaszcza jeśli bierzemy pod uwagę jaką rolę odgrywa twarz jak znak rozpoznawczy w interakcjach społecznych. W kolejnym kroku możemy mówić o podrabianiu twarzy i podszywaniu się pod kogoś lub pod czyjąś rolę społeczną. Różnica pomiędzy VR w typowymi grami społecznymi i politycznymi polega na literalności tych technik: SI pozwala dosłownie na konstruowanie czyjejś twarzy.

Polityka zawsze w najistotniejszych swoich aspektach odnosiła się do kontroli partycypacji w procesach decyzyjnych. Zarówno na poziomie partycypacji obywatelskiej, jak i na poziomie zarządzania strukturami władzy (*governance*). W odniesieniu do partycypacji najistotniejszy na poziomie formalnym był jej zakres, czyli określenie, kto posiada prawo do uczestnictwa w życiu publicznym. Rozmycie zasad podmiotowości i *de facto* pojawienie się nowych typów aktorów politycznych na nowo przywraca ten problem. Zarówno w modelach demokratycznych opartych na zasadach reprezentacji interesów, jak i każdym innym. W odniesieniu do struktur władzy zarówno na poziomie instytucjonalnym jak i na poziomie faktycznych struktur wpływu politycznego, sytuacja stała się jeszcze bardziej złożona. Z teoretycznego punktu widzenia machina instytucji państwa w założeniu miałyby być strukturą bezosobową, ponieważ to, co do zasady, gwarantowało bezstronność struktury państwa wobec obywateli. Reguły podziału władzy związane z ideą Monteskiusza wprost nawiązywały do idei mechanizmu w równowadze. Metaforyka tej struktury może jednak zostać zastąpiona literalnie technologią władzy w postaci SI. Jak w przypadku każdego procesu zmiany problem polega na określeniu momentu, w którym możemy mówić o zaistnieniu takiej bezosobowej struktury. Być może podstawowym błędem jest przeświadczenie, że będzie ona strukturą bezosobową, ale to akurat jest kwestia przyszłości.

Natomiast w analizie stanu obecnego przydatne jest rozróżnienie Davida Krakauera na artefakty kultury, które zwiększają możliwości działań człowieka i takie artefakty, które te możliwości ograniczają²⁹. Ograniczenie nie wynika z ich początkowego charakteru, ale z przenoszenia funkcji (kompetencji), które nadal jesteśmy w stanie wykonywać na systemy SI. To ten proces ostatecznie może uczynić człowieka zbędnym w procesach decyzyjnych. Innym teoretycznym pożytkiem z zastosowania tego podziału jest umieszczenie SI w kontekście kultury. Pozwala to spojrzeć w inny sposób na świat artefaktów kreowanych lub współkreowanych przez samych ludzi. To, co nazywamy sztuczną inteligencją jest w rzeczywistości inteligencją zaprojektowaną, przynajmniej w swoich warunkach początkowych (systemy ewoluujące). Z drugiej strony pozwala to spojrzeć na fenomen ludzkiego umysłu jako na pewnego typu artefakt kulturowy. W ten sposób pojawia się nam pewna koherencja pojęciowa pozwalająca na interesujące analizy porównawcze pomiędzy ludzkim umysłem i jego *software* kulturowym, a systemami algorytmicznymi w systemach SI. W obu przypadkach mamy do czynienia na pewnym poziomie z wiedzą zakodowaną w ludzkim języku i reprezentacjach rzeczywistości w nim zaimplementowanych w procesie ewolucji kulturowej. Nie istnieje zatem na tym poziomie aż taka przepaść pomiędzy dwoma typami umysłów.

Zakończenie

Z punktu widzenia teorii polityki uwzględnienie procesów poznawczych rozszerza jej pole badawcze o nowe możliwe modele wyjaśniania. Analiza tożsamości aktorów polityki z punktu widzenia współczesnej metodologii badań ujawnia złożoność tego zjawiska oraz konieczność przyjmowania różnych perspektyw również na poziomie stanowisk teoretycznych. Takie przeformułowanie teorii polityki jest zgodne z uniwersalnym rozumieniem samego pojęcia teorii, które jest komplementarne z pojęciem modelu jako możliwej reprezentacji mechanizmu tego, co zachodzi w świecie na poziomie obserwacji. W odniesieniu do problemu tożsamości, której eksplanacja odwołuje się do modeli umysłu i procesów uczenia się (adaptacji) możemy w rozszerzonych badaniach odwoływać się do analizy behawioralnej i funkcjonalnej. Teoria w tym wypadku służy również jako pomost (metafora) pomiędzy odległymi od siebie dziedzinami badań. Nie jest związana treścią pojęcia polityki czy polityczności, który to wymóg separuje badania w politologii w stosunku do innych dziedzin nauki.

²⁹ S. Harris, *Nadając sens...*, s. 466.

Z metodologicznej perspektywy rzecz ujmując zauważamy, że świat społeczny i polityczny zawsze był reprezentowany na różnych poziomach epistemologicznych, wśród których poziom teorii znajdował się najwyżej w hierarchii³⁰. Jeśli uwzględnimy te poziomy gry społecznej i językowej (reprezentacji w rozumieniu psychologii potocznej), to dojdziemy do wniosku, że aktualne i możliwe podmioty polityki tworzą bogatsze środowisko poznawcze, w którym z jednej strony łatwiej się zgubić, ale z drugiej wzrastają jego możliwości twórczych rozwiązań różnych problemów. Jednym z nich jest z pewnością problem uregulowania fałszywych tożsamości, ale to nie dotyczy nowego typu tożsamości, w tym hybrydowych układów w procesach podejmowania decyzji politycznych. Perspektywa modeli naukowych rekonstruuje złożone interakcje na tych poziomach, ale przede wszystkim pozwala na wgląd w mechanizmy stojące u podstaw tychże interakcji. W tym rozumieniu badania nad polityką nie są i nie mogą być ograniczone do intuicyjnego wglądu w sytuację aktorów. Ten poziom, nawet jeśli jest interesujący poznawczo, nie pozwala na uwzględnienie w badaniach procesów, które spełniają funkcje konstrukcyjne tejsze rzeczywistości. Wkroczenie projektów SI do świata publicznego z propozycją nowych typów podmiotowości jest tylko przypomnieniem, że zaniechanie badań podstawowych nad mechanizmami ludzkich zachowań stawia nauki społeczne na poziomie wiedzy, którą w teorii świadomości określa się kompetencją bez zrozumienia. Budowanie struktury eksplanacji, czyli teorii właśnie, jest zaś jedyną drogą do zrozumienia rzeczywistości politycznej, bo nie jest ona pod jakimkolwiek względem wydzielona z łańcuchów przyczynowych, które próbuje odkryć nauka.

Bibliografia

- Anderson B., *Wspólnoty wyobrażone. Rozważania o źródłach i rozprzestrzenianiu się nacjonalizmu*, Znak, Kraków 1997.
- Bicchieri C., *The Grammar of Society: The Nature and Dynamics of Social Norms*, Cambridge UP, 2002.
- Bickhard M.H., *Social ontology as convention*, «Topoi» 2008, No 27.
- Blackmore S., *Maszyna memowa*, tłum. N. Radomski, Wydawnictwo Rebis, Poznań 2001.
- Bod R., *World Patterns. A Global History of Knowledge*, tłum. L. Buell, John Hopkins UP, Baltimore 2022.
- Boden M.A., *The Creative Mind. Myths and Mechanisms*, Sec. Ed., Routledge, London–New York 2004.
- Boyle J., *The Line. AI And The Future Of Personhood*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts 2024.
- Clark A., *Being There: Putting Brain, Body, and World Together Again*, MA: MIT Press, 1997.
- Coeckelbergh M., *The Political Philosophy of AI: An Introduction*, Polity Press, Cambridge 2022.

³⁰ P. Łukomski, *Funkcja krytyczna teorii polityki z perspektywy porządków dyskursu*, «Teoria Polityki» 2018, Nr 2, s. 53–68.

- Damasio A., *The Strange Order of Things: Life, Feeling, and the Making of Cultures*, Vintage 2018.
- Dennett D.C., *Natura umysłów. Jak zrozumieć świadomość*, tłum. W. Turopolski, Copernicus Center Press, Kraków 2021.
- Dennett D.C., *Od bakterii do Bacha. O ewolucji umysłów*, tłum. K. Bielecka, M. Miłkowski, Copernicus Center Press, Kraków 2017.
- Dennett D.C., *Świadomość*, tłum. E. Stokłosa, Copernicus Center Press, Kraków 2016.
- Dennett D.C., *Dźwignie wyobraźni i inne narzędzia do myślenia*, tłum. Ł. Kurek, Copernicus Center Press, Kraków 2015.
- Dennett D.C., *The Intentional Stance*, MIT Press, Cambridge, MA 1987.
- Dor D., *The Instruction of Imagination. Language as a Social Communication Technology*, OUP, Oxford–New York 2015.
- Floridi L., *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*, Oxford University Press, Oxford 2014.
- Gamble C., Gowlett J., Dunbar R., *Potęga mózgu. Jak ewolucja życia społecznego kształtowała ludzki umysł*, tłum. R. Kosarzycki, Copernicus Center Press, Kraków 2016.
- Gärdenfors P., *Jak Homo stał się sapiens. O ewolucji myślenia*, tłum. T. Pańkowski, Wydawnictwo Czarna Owca, Warszawa 2010.
- Gärdenfors P., *Conceptual Spaces: The Geometry of Thought*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2000.
- Gärdenfors P., *The Geometry of Meaning: Semantics Based on Conceptual Spaces*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2014.
- Gardner H., *The Mind's New Science. A History of the Cognitive Revolution*, Basic Books, Inc., Publishers, New York 1987.
- Gleck J., *Informacja. Bit, wszechświat, rewolucja*, tłum. G. Siwek, Znak, Kraków 2012.
- Hacking I., *The Social Construction of What?*, Harvard University Press, 1999.
- Haig D., *From Darwin to Derrida: Selfish Genes, Social Selves, and the Meanings of Life*, The MIT Press, Cambridge MA, 2020.
- Hetmański M., *Epistemologia informacji*, Copernicus Center Press, Kraków 2013.
- Klementewicz T., *Politolog w labiryncie paradygmatów – pułapki eklektyzmu*, [w:] B. Krauz-Mozer, P. Ścigaj (red.), *Podejścia badawcze i metodologie w nauce o polityce*, Księgarnia Akademicka, Kraków 2013.
- Klementewicz T., *Rozumienie polityki. Zarys metodologii nauki o polityce*, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa 2010.
- Margolis H., *Patterns, Thinking, and Cognition*, Chicago 1987.
- Minsky M., *The Emotion Machine: Commonsense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind*, Simon Schuster; Reprint edition, New York 2007.
- Noe A., *Can computers think? No. They can't actually do anything*, «Aeon» 25.10.2024, <https://aeon.co/essays/can-computers-think-no-they-cant-actually-do-anything> (27.10.2024).
- Sautoy M. du, *Kod kreatywności. Sztuka i innowacje w epoce sztucznej inteligencji*, tłum. T. Chawziuk, Copernicus Center Press, Kraków 2019.
- Searle J.R., *Umysł. Krótkie wprowadzenie*, tłum. J. Karłowski, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2010.
- Simon H.A., *The Science of the Artificial*, The Third Ed., MIT Press, Cambridge, MA, 2019.
- Sperber D., *Explaining Culture: A Naturalistic Approach*, Oxford Blackwell, 1996.
- Stone L., Lurquin P.F., *Geny, kultura i ewolucja. Synteza*, tłum. W. Branicki, W. Więckowski, WUW, Warszawa 2009.
- Sumper D., *Osaczeni przez liczby. O algorytmach, które kontrolują nasze życie. Od Facebooka i Google'a po fake newsy i bańki filtrujące*, Kraków 2019.
- Tomasello M., *Historia naturalna ludzkiego myślenia*, Copernicus Center Press, Kraków 2015.