PERSOANA ÎN LUMEA DIGITALĂ

Autor: Andrei Marin | 18 martie 2022



În demersul de a caracteriza „persoana“, eventual printr-un criteriu facil de recunoaștere, situațiile limită sunt de o elocvență aparte. Ne este de ajutor să intuim ce entitate ar putea fi considerată drept persoană pentru a releva limitările acestui concept. Căutările de pe parcursul acestui articol se vor desfășura în zona tehnologiei, unde avansul computerelor aduce anumite perspective asociate inclusiv domeniului SF[1] în realitate.

În prezent, descrierile noastre asupra persoanelor umane sunt la un nivel avansat, în care putem descrie numeroase procese fiziologice. Un domeniu în care rămân de făcut progrese importante este tocmai cel al gândirii, în care ne propunem să vedem cum se diferențiază omul de alte entități, mai ales față de cele apropiate din punct de vedere biologic. Tot din această direcție ne putem aștepta la o mai bună înțelegere a relației dintre creier și computer, pe măsură ce cunoștințele noastre despre rețelele neuronale se vor dezvolta.

Putem începe prin a căuta un raport grosier între persoane și ființe umane. Tendința contemporană este ca numărul persoanelor să-l depășească pe cel al oamenilor. Deși nu putem reduce toate formele de persoană pe care le identificăm la o esență comună, remarcăm cum individualitatea tinde să fie o caracteristică universală a acestora. Persoanele juridice se diferențiază între ele, așa cum este cazul și pentru persoanele fizice. Ambele concepte juridice pleacă de la persoana înțeleasă în sens uman. La frontiera dintre persoană și non-persoană se situează ființe pe care unii oameni le recunosc drept persoane non-umane, precum delfinii, cu un nivel cognitiv avansat. Tratarea lor ca persoane ar impune măsuri de conservare fără precedent, pe care susținătorii unor asemenea idei le justifică prin echivalența dintre trăirile umane și trăirile acestor animale. Totuși, dincolo de componenta morală a discuției, definiția persoanei implică o latură ontologică ce merită discutată separat, dincolo de paravanul unei forme de protecție pentru specii periclitate.

Putem analiza într-o relativă „siguranță“ ce este o persoană pornind de la ideea că oamenii sunt persoane[2], pentru ca apoi să explorăm domeniul entităților apropiate

acestora. Deși am putea găsi „insule“ cu entități care pot fi acceptate drept persoane la o anumită depărtare de oameni (cazul delfinilor), abordarea pe care o propunem este mai sistematică, deci ar trebui să conducă la o soluție cât mai completă a problemei[3].

Dintre multiplele direcții în care putem căuta persoane, ne vom restrânge acum la cea legată de digitalizare. O tendință ce justifică abordarea ce pornește de la om în căutarea altor forme de persoane este antropomorfizarea roboților. Deși ar putea lua orice formă, oricât de futuristă, mulți roboți arată similar oamenilor, iar robotul Sophia este cel mai cunoscut exemplu în acest sens. O discuție despre statutul de persoană al unor asemenea roboți nu își are locul decât în perspectiva dezvoltării acestora până la un nivel comparabil cu al oamenilor, ceea ce se preconizează că se va întâmpla într-un viitor nu neapărat apropiat. Momentan, copia robotică este inferioară originalului în suficiente privințe care nu pot fi trecute cu vederea.

Există deja foarte multe abordări pe această temă în spectrul SF, unde sunt ipostaziați roboți ale căror abilități imită într-o proporție largă capacitățile omului. În anumite privințe, precum forța fizică sau anduranța, mașinile depășesc rapid capacitățile umane, rămânând în suspensie numai capacitatea acestora de a procesa emoții. Se impune inclusiv o discuție despre sinceritatea acestora, dat fiind că o inteligență artificială poate învăța ce emoții sunt predilecte într-o anumită situație, pentru ca apoi să le mimeze, fără însă a le percepe în vreun fel. Probleme de acest tip sunt ridicate în serialul *Star Trek: The Next Generation*, unde unul dintre protagoniști este un robot pe nume Data, cu certe deschideri și limitări față de condiția umană[4]. La un moment dat, este pusă în discuție dezmembrarea sa cu scopul replicării componentelor sale, acțiune perfect normală față de un dispozitiv aflat în proprietatea cuiva. În fapt, tema supusă dezbaterii este tocmai statutul de persoană al lui Data, iar argumentele aduse în dezbaterea pe marginea acestui subiect încearcă să acopere toate atributele specifice umanului. Ideea pe care o putem desprinde este că o asemenea entitate, deși nu percepe întregul ansamblu de trăiri omenești, manifestă o individualitate pronunțată, sugerând încadrarea sa printre persoane.

Aceasta nu este singura serie *Star Trek* în care sunt tratate asemenea subiecte complexe. Clasificarea se va dovedi dificilă și în cazul unei holograme medicale de urgență nevoite să funcționeze fără întrerupere pe fondul pierderii medicului navei *Voyager*. Această hologramă, dincolo de interfața humanoidă, este controlată de o inteligență artificială care simulează comportamente umane. Interacțiunile sale cu restul echipajului îi conturează individualitatea, formată printr-un mecanism ce nu se diferențiază fundamental de procesele din copilăria unui om. Problema persoanei se leagă de tratamentul pe care ar trebui să-l primească această entitate pe care oamenii ar putea (și chiar ar trebui, conform protocoalelor) să o dezactiveze după bunul plac. În ce punct se poate spune că hologramа s-a individualizat îndeajuns încât închiderea sa să poată fi comparată cu suprimarea unei vieți? Întrebarea este reductibilă, prin natura

treptată a procesului de umanizare, la unul dintre paradoxurile lui Eubulide: în ce moment devin câteva fire de nisip o grămadă de nisip?

De partea cealaltă, asistăm și la o îndepărtare a omului de individualitate în spațiul digital. Putem lua exemplul avatarurilor care îi reprezintă pe oameni în diferite aplicații. Prin construcție, acestea sunt semi-individualizate, în sensul în care opțiunile de particularizare sunt mult mai limitate decât variabilitatea lumii vii. În momentul în care omul abandonează unicitatea de care se bucură în viața reală pentru o interacțiune mediată de un avatar potențial repetabil[5], avem de a face cu o formă de depersonalizare. Acesta este un fenomen vizibil în mod direct și cuantificabil, spre deosebire de alte fenomene poate mai relevante, însă semnificativ mai greu de investigat, cum ar fi presiunea grupului asupra individului sau tendințele generale de omogenizare a grupurilor sociale, în care diferitele mecanisme ale giganților din industria IT joacă un rol de bază.

Tocmai frica depersonalizării determină unele dintre criticile aduse la adresa sistemului de educație tradițional în legătură cu tendințele sale uniformizante, pe model industrial. Dincolo de a discuta relevanța acestei îngrijorări, ne propunem numai să remarcăm cum funcționează percepția noastră asupra persoanei, prin raportare la noțiunea de individualitate. De altfel, de-a lungul istoriei, tentativele de depersonalizare s-au desfășurat tocmai prin anularea identității. De la natura industrială a Holocaustului, la folosirea indicativelor numerice pentru a identifica deținuții, ideea de negare a individualității este aceeași. Tocmai de aceea punem individualitatea printre atributele centrale ale persoanei. Primirea numelui este esențială tocmai deoarece garantează statutul individual, așa cum pierderea sa anulează individualitatea. Să ne gândim acum la diferența dintre „un câine“ (oarecare) și „câinele X“ (individualizat). Chiar dacă ne referim la aceeași ființă, intrarea câinelui într-o familie nu se poate face în absența unui nume. Aspectul este important deoarece momentul în care întrebuințăm un substantiv propriu pentru a desemna o entitate este un punct de discontinuitate în relația noastră cu acea entitate. Ceea ce a fost „un câine oarecare“ devine brusc „câinele meu, X“.

Pentru a ieși din paradoxul lui Eubulide trebuie să găsim punctul de discontinuitate dintr-un proces eminamente continuu[6]. Momentul în care robotul a primit numele „Data“ este reprezentativ pentru evoluția sa în raport cu statutul de persoană. De asemenea, hologrma medicală de urgență este numită „Doc[tor]“, fiind învestită cu un atribut uman[7]. Nici Data, nici Doc nu au devenit persoane prin intermediul numelor. De asemenea, ar fi o absurditate să afirmăm că, înainte de avea nume, ei nu erau persoane, însă au devenit imediat după. Criteriul expus nu este suficient și nici necesar (statutul delfinilor nici nu s-a negociat într-o asemenea cheie), însă nu este inutil. În momentul în care o entitate primește un nume propriu, aceasta se află într-o anume vecinătate a omului, în sens ontologic. Câinii pot fi membrii ai familiei, deși nu sunt oameni, pentru că sunt acceptați ca atare. Așa se întâmplă și cu gestul simbolic prin care cele două

personaje s-au individualizat. Acceptarea de către comunitate este o soluție slabă pentru problema noastră, deoarece deciziile oamenilor în acest sens pot avea diferite motivații, nu neapărat raționale. Putem stabili prin consens în ce moment firele de nisip ajung să formeze o grămadă, însă aceasta nu este o soluție reală a problemei în esența sa.

Dintr-un alt punct de vedere, oamenii denumesc foarte multe lucruri folosind substantive proprii. În lumea digitală ne izbim la tot pasul de elemente ce vor să ne apară familiare prin imitarea numelor umane. De la asistentul personal de cumpărături, la aplicația ce prelucrează comenzile vocale date telefonului, avem de a face cu nume peste tot. Adăugând la toate acestea capacitatea de sintetizare a vocii pe care o au multe aplicații, ajungem la un tablou confuz, în care însăși noțiunea de om este relativizată, căpătând o latură non-biologică. Nu există niciun avertisment cum că vorbești la telefon cu un robot, rămânând la latitudinea fiecăruia să-și dea seama de acest lucru. Să ne imaginăm acum o linie telefonică ce ține un om în așteptare, timp în care un sintetizator vocal îi comunică tot felul de lucruri. Persoanei în discuție i se cere să efectueze un fel de test Turing inversat, în care trebuie să identifice tocmai deosebirile dintre om și computer. Această operațiune este facilă în prezent, însă s-ar putea îngreuna în viitor.

O problemă suplimentară ce privește computerele se referă la reproductibilitatea rezultatelor pe care acestea le oferă. Două sisteme care au primit aceleași date de intrare similare ar putea produce rezultate similare, care nu ar putea satisface criteriul individualității din descrierea persoanei. Deși algoritmul din spatele datelor de ieșire este unic (în măsura în care nu este reprodus de către alți programatori), maniera în care este aplicat poate să difere în funcție de datele primite. În baza acestora, computerul își va forma comportamentul în interacțiunea cu oamenii. Același algoritm ar putea crea, de exemplu, inteligențe artificiale cu comportamente diferite în funcție de bazinul cultural din care provin datele de intrare. De aceea, statutul de persoană al computerelor poate fi ușor discutat în medii închise, cum sunt comunitățile de pe navele din *Star Trek*, în timp ce mediile deschise ridică probleme noi, pentru care soluția este semnificativ mai complexă.

Deși poate părea o exagerare la momentul de față, discuția noastră are un fundament solid dacă luăm în considerare că diferențele dintre om și computer se estompează progresiv. Creșterea capacității computerelor de a simula comportamentul uman apare drept rapidă atunci când privim evoluția domeniului IT la scară istorică. Totodată, în momentul în care legăm persoana de om, presupunând că acesta a fost dintotdeauna ușor de recunoscut, comitem o eroare. Cunoștințele noastre despre trup s-au modificat radical de-a lungul timpului, iar aspectele ce țin de comportamentul uman și-au găsit fundamentări fizice dintre cele mai diverse. Descrierile lui Pliniu cel Bătrân redau o varietate uriașă a „raselor de oameni“, de la cei „cărunți încă din copilărie, care noaptea văd mai bine decât ziua“, la cei „cu cap de câine“, care latră și au gheare[8]. Descoperirea

mecanismului de pompă al inimii în secolul al XVII-lea a impulsionat teza că întregul organism este o mașinărie, la care aveau să adere filosofi de marcă ai epocii, inclusiv Thomas Hobbes. Astfel, concepția modernă asupra omului este de dată recentă, iar istoria sa oferă un element de comparație pentru eforturile noastre întrucâtva similare de a înțelege ce este o persoană.

Nu știm cum va evolua tehnologia, așa că nu putem decât să ne închipuim acele scenarii pe baza cărora să tragem niște concluzii valoroase. Astfel, este de așteptat ca evoluția mediului digital să ridice probleme suplimentare privind limitarea aplicabilității noțiunii de persoană. Din moment ce aceasta este un atribut predilect ființelor umane, putem intui extinderile sale firești, atât în domeniul biologic, cât și în cel digital. Orice decizie în sensul lărgirii extensiunii acestui termen ar da naștere unor reacții de protest. De aceea, găsirea unui set de criterii obiective pentru caracterizarea persoanei rămâne momentan doar un demers intelectual anevoios, al cărui principal beneficiu se referă la înțelegerea locului oamenilor în regnul animal sau în lumea digitală[9].

NOTE

1. Preferăm această abreviere deoarece denumirea românească (științifico-fantastic) impune o condiționare suplimentară față de corespondentele din principalele limbi de circulație universală. Fantasticul își are locul numai în cadrul ficțiunii, fără însă ca orice ficțiune (sau lucrare SF) să aibă caracter fantastic. ↑
2. Întrebarea rămasă în suspensie vizează momentul în care un om capătă statutul de persoană. Din punct de vedere fizic, individul trebuie să aibă o anumită complexitate, înțeleasă în sensul legăturilor neuronale, pentru a îndeplini chiar și un set de criterii minimale pentru a fi numit persoană. În funcție de limita biologică pe care o fixăm, există un moment al dezvoltării prenatale în care aceasta este atinsă. Un exemplu se găsește în Carl Sagan – *Miliarde și miliarde. Gânduri despre viață și moarte în pragul mileniului*, Ed. Herald, 2018, pp. 206-207. O altă discuție vizează condițiile de care are nevoie o persoană pentru a-și cultiva și manifesta trăsăturile individuale, printre care putem include, de pildă, educația din perioada copilăriei. ↑
3. Ne putem imagina foarte ușor strategia aceasta de căutare a persoanelor printr-un joc de *Minesweeper*, în care avem deja un teritoriu explorat. Avem opțiunea de a apăsa aleatoriu pe hartă, expunându-ne unor mine (probleme spinoase, care ajung să ne distragă), dar putem și să căutăm sistematic zone libere, pe baza regulilor jocului. Deși putem obține câștiguri rapide studiind diferite entități alese după diverse criterii, o abordare riguroasă a limitelor persoanei este mai sigură. De altfel, printre argumentele împotriva declarării delfinilor ca persoane non-umane se numără și cele reductibile la întrebarea „de ce tocmai delfinii?“. ↑
4. Un articol care desfășoară o investigație similară, oferind niște mostre din dialogul

personajelor din *Star Trek*, se găsește la What is a Person? (ilstu.edu). ↑

5. Variabilitatea avatarurilor reduce semnificativ probabilitatea identității dintre acestea, însă de interes pentru noi este simpla posibilitate teoretică a acesteia. ↑

6. Soluția discontinuității nu este decât una dintre metodele de rezolvare a acestui paradox, însă este cea mai relevantă pentru situația de față. De asemenea, din punct de vedere riguros, problema firelor de nisip este una discretă, însă similitudinea cu un om (parametrul numeric pe care îl imaginăm în cazul nostru) variază continuu. Problema nu este esențială, deoarece lucrăm cu aproximări (discrete) ale valorilor numerice. ↑

7. Mai multe informații despre acest personaj fascinant sunt disponibile la The Doctor | Memory Alpha | Fandom ↑

8. Plinius cel Bătrân – *Naturalis historia. Enciclopedia cunoștințelor din Antichitate*, vol. II, Ed. Polirom, 2001, pp. 27-29. ↑

9. Deși este mult mai greu de investigat, problema se poate pune inclusiv în raport cu eventualele ființe extraterestre. Literatura SF ridică, iarăși, foarte multe probleme, dintre care menționăm numai una: speciile inteligente organizate în altă manieră decât cea individuală, specifică mamiferelor terestre. Lăsăm cititorul să se gândească la modurile în care ne-am raporta la o specie de tipul coloniilor imense de fungi, descrise – de pildă – în Strange but True: The Largest Organism on Earth Is a Fungus – Scientific American. ↑

Imagine: Robotul Sophia; Sursă: Wikimedia Commons