

Popkulturowe wizje AI.

**Analiza narracji na temat sztucznej inteligencji
w filmach i serialach sci-fi**



Uniwersytet
SWPS



Autorami i autorkami raportu są studenci i studentki kierunku School of Ideas na Uniwersytecie SWPS w latach 2021–2024: Zuzanna Bieńko, Łukasz Cegliński, Klaudia Dytewska, Łucja Fleszar, Filip Hajdukiewicz, Nikodem Jakubowski, Mirella Murawska, Dominika Perłowska, Jakub Siarkiewicz, Maciej Szajna, Antoni Szczęsny, Aleksandra Zabrocka, Anabella Zivkovic. Praca powstała pod kierunkiem dr. Kuby Piwowara, z udziałem i wsparciem wykładowców i wykładowczyń semestru technologicznego: dr. hab. Mirosława Filiciaka, drki Sandry Frydrysiak, dr. Michała Boniego, drki Anny Warso, dr. Mateusza Felczaka, Franciszka Wardyńskiego i Ernesta Warzochy, a także osób współpracujących: dr. Mateusza Zaremby oraz Aleksandry Czyżewskiej-Felczak.

Warszawa, październik 2022 – czerwiec 2023

Redakcja i tłumaczenie:
Aleksandra Czyżewska-Felczak

Projekt
Franciszek Wardyński

/ Spis Treści

/ Roboty, które kochamy	4
/ Komentarz — Anna Mazgal	5
/ Komentarz — dr Alek Tarkowski	7
/ Wprowadzenie	8
/ Metodologia projektu	12
/ Wybór materiału badawczego	12
/ Kodowanie i klucz kategoryzacyjny	13
/ Analiza danych	14
/ Wydobywanie ukrytych skojarzeń	15
/ Wyniki badania ilościowego — dr Mateusz Zaremba	16
/ Wiedza o sztucznej inteligencji	17
/ Nastawienie do sztucznej inteligencji	18
/ Obszary, na które wpłynie sztuczna inteligencja	18
/ Źródła informacji o sztucznej inteligencji	19
/ Obszary nadziei i obaw wobec sztucznej inteligencji	20
/ Wykorzystanie sztucznej inteligencji	21
/ Osoby, którzy czerpią wiedzę o sztucznej inteligencji z filmów i seriali <i>science fiction</i>	22
/ Podsumowanie	23
/ Analiza i wnioski: uporządkowanie według zaobserwowanych kategorii	24
/ Relacje ludzie – Maszyna	26
/ Dobry obywatel	28
/ Natura – Kultura	32
/ Nowe geografie	34
/ Poszukiwanie szczęścia	36
/ Relacje władzy	38
/ Rozwój – Podbój	41
/ Uczłowieczenie	44
/ Utopia – Dystopia	46
/ Komentarz — Joanna Murzyn	47
/ Wolność – Bezpieczeństwo – Niewola	48
/ Współpraca – Konflikt	50
/ Zaufanie – Nieufność	52
/ Czego zabrakło w analizie?	54
/ Co dalej?	56
/ Komentarz — dr Michał Boni	59
/ Brief od Wikimediów	64

/ Roboty, ktoré kochamy

W 2016 roku amerykańska firma Boston Dynamics po raz pierwszy zaprezentowała humanoida Atlas, o płynności ruchów prawie doskonale odwzorowującej ludzką. Ten półtorametrowy robot o wadze dorosłego mężczyzny, a także jego czworonożny „przyjaciel” Spot, otwierający samodzielnie drzwi, budzą w nas jednocześnie podziw i niepokój.

Badanie przeprowadzone przez studentów i studentki SWPS pokazuje, że ta sama mieszanka uczuć nieprzerwanie towarzyszy twórcom i widzom, odkąd kino przy użyciu efektów specjalnych zaczęło przedstawiać humanoidalne maszyny – a więc mniej więcej od końca lat 20. XX w., kiedy Fritz Lang nakręcił *Metropolis*. To napięcie towarzyszy człowiekowi, który staje oko w oko ze swoim największym dziełem: wykreowaną przez siebie inteligencją.

Od Łowcy *androidów* po *Westworld*, podporządkowana i służąca człowiekowi sztuczna inteligencja (ang. *artificial intelligence* – AI, także: SI) budzi coraz większe ambicje w swoich ludzkich twórcach i twórczyniach, niczym dziecko, w którym pokładane są największe nadzieje rodzica. Nasza kultura jednak wytycza tej ambicji dość jednoznaczną trajektorię: punkt zwrotny musi nastąpić, gdy technologia przerasta ludzi inteligencją i nieuchronnie zaczyna nad nimi dominować. Ta dominacja może mieć wymiar społeczny, jak w *Terminatorze* czy *Matriksie*, lub osobisty i emocjonalny – jak w filmie *Ona*, gdzie główny bohater rozstaje się z ukochaną sztuczną inteligencją, gdy dostrzega jej poliamoryczne zachowanie.

Te wyobrażenia i toposy zasilają nie tylko sztuki wizualne: za ich pośrednictwem kształtują horyzont poznawczy wszystkich odbiorców i odbiorczyń kultury popularnej, wliczając w to prawodawców. Komisja Europejska przygotowuje właśnie rozporządzenie w sprawie sztucznej inteligencji, które będzie regulować ryzyka związane z użyciem tych technologii w zarządzaniu m.in. sprawami publicznymi. Z czego wynikają dyskusje nad zakazem stosowania punktacji społecznej (*Social Credit System*) lub technologii predykcyjnych w egzekwowaniu prawa i sądownictwie? Czy z prowadzenia polityki opartej na dowodach, czy też może z faktu, że wystarczająco dużo eurodeputowanych oglądało *RoboCopa*, by uświadomić sobie, jak potencjalnie może wyglądać rzeczywistość, gdy AI stosowana jest bez żadnych ograniczeń?

Sztuki wizualne kształtują naszą świadomość do tego stopnia, że używamy tych wizji do oceny rzeczywistości, w której to, co do niedawna jedynie wyobrażone, zdaje się prawdziwe. Skaczący po schodach i biegający z dużą zwinnością Atlas wygląda trochę jak człowiek w kostiumie robota – tymczasem roboty, które kochamy, to C-3PO o kanciastych ruchach czy ciężki i modułowy Optimus Prime. Wraz z rozwojem technologii Atlas, Spot i im podobne, coraz bardziej wszechstronne, fizyczne i wirtualne maszyny będą nie tylko władać naszą wyobraźnią, ale i wpływać na stopniowe zwiększanie naszej akceptacji dla rozmaitych ról pełnionych przez AI.

Interesujące dla mnie jest, na ile możemy się zainspirować tym, jak kultura socjalizuje ograniczenia związane z rozwojem sztucznej inteligencji i jak możemy wykorzystać narzędzia kulturowego opisu w społecznym dialogu dotyczącym tego, co przyniesie wykorzystanie AI w usługach publicznych czy medycynie i, co nieuniknione, na wojnie. Badanie przeprowadzone przez SWPS jest świetnym punktem wyjścia do rozmów z mieszkańcami Unii Europejskiej o tym, co zyskują, a co tracą, gdy rozwój AI regulujemy przepisami prawa.

Anna Mazgal,
dyrektorka wykonawcza,
Wikimedia Europe

Komentarz

Kulturowa analiza technologii jest niezbędna w naszym coraz bardziej technologizowanym świecie. Pokazuje bowiem technologie nie jako niezmiennie przedmioty czy siły kształtujące zmieniających się z natury ludzi, lecz jako zjawiska rozumiane przez pryzmat kultury, w której te technologie są zanurzone. Taka analiza technologii sztucznej inteligencji jest szczególnie ważna w roku takim, jak ten. Na początku tego roku bowiem upowszechniły się technologie opisywane jako generatywne AI, które najpewniej będą czynnikiem fundamentalnej zmiany społecznej. Jakby tego nie było dość, kolejne przełomy następują z miesiąca na miesiąc, z tygodnia na tydzień

Przy czym technologie te, jak wiele zresztą technologii cyfrowych, wkraczają w świat bez instrukcji obsługi. Proszę: oto okienko, które wygląda jak okienko wyszukiwania, ale jest interfejsem dla zupełnie nowego zjawiska cyfrowego. Mało kto nazwie je po prostu „usługą”, wielu będzie się doszukiwać w nim cech ludzkich, a dla niektórych będzie czymś w rodzaju bóstwa. Technologie te potrzebują instrukcji obsługi, także kulturowych. I tak rozumiem badanie wykonane przez studentów SWPS we współpracy z Wikimedia Europa: jako dające nam złożoną z kulturowych kodów instrukcję, jak te technologie rozumieć.

Oparcie się przy tym na filmach *science fiction* jest świetnym pomysłem. Jedną z anegdot o powstaniu iPhone'a – technologii, która moim zdaniem jak żadna inna wyznaczyła nową epokę, poprzedzającą epokę AI – mówi, że pierwszym iPhonem były komunikatory używane przez załogę statku Enterprise. A więc protoiPhone jako przedmiot wyobrażony w amerykańskim studiu filmowym sięga korzeniami lat 60. XX wieku. Możliwe, że to tylko legenda miejska, jednak dobrze ilustruje ona moc *science fiction* jako formy zbiorowej wyobraźni, kształtującej jak najbardziej rzeczywiste technologie.

Z technologiami AI jest podobnie: nie wiemy, co dokładnie inspirowało twórców ChatGPT, Stable Diffusion czy DALL-E. Może jako dzieci oglądali *Terminatora*, a może polski współzałożyciel OpenAI w dzieciństwie bał się Adolfa, robotycznej lalki stworzonej przez golarza Filipa w *Akademii Pana Kleksa*? Badanie daje nam nie jeden trop, ale całą mapę, po której możemy się poruszać.

Ta mapa pozwala dekodować znaczenia związane nie tylko z samymi technologiami, lecz także z ich regulacją. Wspominam o przepisach prawnych, gdyż zajmuję się nimi na co dzień. Z pomocą przedstawionych w raporcie tropów powstający w Europie akt o sztucznej inteligencji można świetnie zdekonstruować jako zbiór przepisów skupionych niemal wyłącznie na kwestii kontroli zagrożeń związanych z AI – a więc poruszający się wokół osi dotyczących kontroli i bezpieczeństwa. I choć nie jest to powiedziane wprost w tym dokumencie – wyobrażający sobie, w możliwej do przewidzenia przyszłości, bunt maszyn przeciw ludzkości, któremu trzeba zawczasu zapobiec.

Warto więc zastanowić się, na jakich innych kategoriach kulturowych moglibyśmy budować przepisy regulujące sztuczną inteligencję. W raporcie bardzo zaciekał mnie wątek równości ludzi i maszyn: świata, w którym darzymy się z technologiami wzajemnym zaufaniem. To pozytywny, może nawet utopijny trop, którego według badaczy tak mało w naszych wyobrażeniach o technologii. Przedstawiony na końcu raportu scenariusz faktycznie brzmi jak recepta na film bliższy standardom socrealistycznych produkcji propagandowych niż rozrywkowego kina. Ale potraktowany jako wzór, mapa dla rzeczywistości, którą moglibyśmy tworzyć z pomocą prawa i polityk publicznych, wydaje mi się mapą jak najbardziej wartą eksploracji.

/ Wprowadzenie

Kultura popularna pomaga kształtować nasze wyobrażenie o technologii, mocno wpływa też na sposób, w jaki ją odbieramy: czy się jej boimy, czy raczej uznajemy za fascynującą? Niesamowity świat bitów, systemów binarnych, obliczeń, pracy na danych jest na tyle abstrakcyjny, że wszelkie formy jego unaocznienia w sztukach wizualnych, w tym także w filmach, przykuwają uwagę grup odbiorców i odbiorczyń. Zapewne także dlatego dość sztywna i surowa muzyka zespołu Kraftwerk, którego członkowie łączyli estetykę elektroniki z popem, odniosła tak wielki sukces. Słuchane dziś utwory, takie jak *Home Computer*, *Das Model* czy *Computer Love*, wydają się ponadczasowe może właśnie dlatego, że nadal rezonują w interpretacji niejasnej, wciąż negocjowanej relacji między ludźmi a maszynami. Warto pamiętać, że Kraftwerk zaczął tworzyć w 1970 roku, na długo przed rewolucją *big data*, na długo przed powszechnie dostępnym internetem, choć już po tym, jak Stanley Kubrick zrealizował *2001: Odyseję kosmiczną* (1968), a Frank Herbert napisał *Diunę* (1965).

Interesująca jest stosunkowa bliskość w czasie tych jakże różnych tekstów kultury, które w diametralnie odrębny sposób zajmują się relacją człowieka z technologią, jego stosunkiem do jej rozwoju, zupełnie inaczej obrazują niepokoje, nadzieje, a nawet zwykłe użycie maszyn. Akcja *Diuny* dzieje się po rewolucji, w której maszyny nieudolnie próbowały przejąć kontrolę nad światem, a równowaga w kosmosie zależna jest od sił natury (symbolizuje je przyprawa, czyli szczególnie narkotyk, wydłużający życie i poszerzający świadomość, dostępny wyłącznie na planecie Arrakis, na której rozgrywa się większość akcji książki i filmu) oraz kultury – choć pewnie bardziej precyzyjne byłoby słowo „religia”, bo Bene Gesserit to żeński zakon, którego celem jest stworzenie istoty idealnej, Kwisatz Haderach, w wyniku precyzyjnej manipulacji pulą genetyczną, stosowanej na przestrzeni wielu pokoleń. W filmie Kubricka sztuczna inteligencja dopiero przejmuje kontrolę nad statkiem, a tym samym nad życiem załogi – jest urzeczywistnieniem czegoś, co dziś nazwalibyśmy superinteligencją, choć fabuła filmu osadza wątki wpływu technologii na naturę w figurze monolitu. Pojawienie się jej w *2001: Odysei kosmicznej* problematyzuje sposób myślenia o wpływie technologii na życie ludzi: monolit odkryty przez przodków i przodkinie *homo sapiens*, miliony lat przed pojawieniem się człowieka, sugeruje, że postęp technologiczny nie jest konsekwencją ewolucji, a wręcz odwrotnie – ewolucja stała się możliwa dzięki postępowi technologicznemu, choć takiemu, który wydarzył się w innej niż ludzka cywilizacji, która rozprzestrzeniała się po galaktyce właśnie poprzez wspomniane monolity.

Te dwa odrębne sposoby patrzenia na wzajemne oddziaływanie na siebie świata ludzi i maszyn – pierwszy, który stawia człowieka niejako po wygranej stronie konfliktu ze sztuczną inteligencją, czyniąc z niej zwyczajne narzędzie, i drugi, w którym technologia stanowi realne zagrożenie dla ludzkości, grożąc jej eksterminacją – ale też tysiące innych tekstów kultury, w tym przede wszystkim filmów *sci-fi*, kształtowały i kształtują naszą relację z technologiami. Często próbują ją pogłębiać i wychodzić poza topos wojny światów, pokazując konieczne do zgłębienia relacje między badaniami nad technologią a finansującym je państwem, stawiając pytania o status demokracji w świecie pełnym danych, a także o siłę związków między ludźmi oraz ludzi z maszynami, wychodząc niejako naprzeciw dyskusjom, które w niedalekiej przyszłości będziemy zapewne toczyć. Filmy *science fiction* to kopalnia wizji i inspiracji wpływających na to, jaki obraz technologii – w tym szczególnie sztucznej inteligencji – tworzy się w naszych głowach. Ten raport to próba opisu najważniejszych wątków, jakie można dostrzec w tym obrazie.

Badanie wybranych wątków, jakie filmy *science fiction* podejmują w kontekście opisywania sztucznej inteligencji, wymagało z jednej strony kilku działań doprecyzowujących przedmiot badań, z drugiej strony zaś odpowiedniej operacjonalizacji pojęć. Podobnego zadania podjęła się na przykład Natalia Hatałska, która w raporcie *Far Future* przygląda się wizjom przyszłości snutych w filmach *science fiction*. Odpytywany przez Hatałską kurator Patrick Gyger zauważa, że „*science fiction* nie stara się przewidywać przyszłości. Czasami ma rację, czasami się myli, ale tak naprawdę nigdy się o to nie stara. Twórcy filmowi albo pisarze gatunku też nie usiłują przewidywać przyszłości. Czasami *science fiction* wyraża nadzieje i obawy dotyczące przyszłości, a niektóre dobre projekty *science fiction*, takie jak *Black Mirror*, pokazują, w jaki sposób ludzie mogą stać się nie-

wolnikami technologii, którą sami tworzą. I to jest bardzo powszechna obawa”¹. Projekt Hatałskiej stawia pytanie o wizję przyszłości, natomiast nasze badanie skupia się na tym, co tu i teraz: co zebrany materiał może powiedzieć nam o relacjach, obawach, wartościach lub też władzy, które stanowią bazę do opisu świata maszyn i świata ludzi.

Ten raport jest efektem projektu badawczego, w ramach którego we współpracy z Wikimedią postanowiliśmy się przyjrzeć dominującym popkulturowym toposom związanym z technologią. Ważne jest, że raport powstawał przez cały semestr w School of Ideas na Uniwersytecie SWPS, łącznie pisało go ponad tuzin osób. Zwracamy tym samym uwagę zarówno na różnice w stylach opisywania materiału poddawanego analizie, jak i na oczywiste zróżnicowanie we wrażliwości osób prowadzących badanie, w ich spostrzegawczości, motywacjach stojących za nadawaniem znaczeń poszczególnym wątkom, wydobywaniu kodów, ich analitycznym łączeniu oraz interpretacji i osadzeniu w szerszej strukturze raportu, pomyślanego jako pewna całość. Postanowiliśmy nie ingerować – poza konieczną redakcją tekstu – w podejście, a zatem także treść analizy. W procesie łączenia tekstu wyłoniły się różne perspektywy badawcze, na przykład taka, która analizuje zebrany materiał niejako z zewnątrz, oceniając przekaz filmów, lub taka, w której osoby studenckie proponują pełne zanurzenie w badanych treściach oraz eksperyment myślowy, w którym narracje o technologii definiują nasze wyobrażenia o niej jako pewną prawdę.

Nadrzędnym celem tego opracowania jest lepsze zrozumienie tego, jakie narracje na temat technologii – często niezrozumiałych dla wielu użytkowników i użytkowniczek – funkcjonują w społecznym imaginariu. Popkultura jest ich kluczowym nośnikiem, zwłaszcza jeśli zależy nam na uwzględnieniu tonów krytycznych, na które brak miejsca w opowieściach budowanych wokół urządzeń i usług przez marketing cyberkorporacji. Dobre rozpoznanie tych narracji – zidentyfikowanych w ramach tego przedsięwzięcia na podstawie analizy treści, ale też badania ilościowego, o czym dalej – może być podstawą do budowy komunikacji, która porusza inne niż standardowy „język korzyści” aspekty działania technologii lub też wprowadza do niego perspektywę innych podmiotów niż „klienci”, bądź po prostu rozszerza rozumienie oddziaływania nowych rozwiązań o takie kategorie, jak szeroko rozumiane dobro wspólne. Nasze podejście jest zakorzenione w naukach społecznych i humanistyce, przede wszystkim w kulturoznawstwie, które zgodnie z tradycją naszego ośrodka postrzegamy jako krytyczne, ale i społecznie zaangażowane. To zaangażowanie rozumiemy także jako wyjście poza krytykę i otwarcie na projektowanie alternatyw – takie podejście stwarza bowiem dodatkowe możliwości budowania połączeń z innymi, pozaakademickimi podmiotami². Zgodnie z ideą projektowania spekulatywnego narzędziem budowy prototypów alternatywnych rozwiązań mogą być nie tylko sprzęt i oprogramowanie, ale też choćby język³. Dlatego to językowi, fabułom i obrazom poświęcone jest to opracowanie, przygotowane przez studentki i studentów School of Ideas, a więc programu opartego na zarysowanym tu podejściu, łączącym krytykę ze spekulacją, teorię z praktyką – we współpracy z instytucją zamawiającą, czyli Wikimedią.

Wśród najważniejszych wyborów, których dokonaliśmy, należy wymienić trzy:

1. skupiliśmy się na filmach i serialach *science fiction*;
2. technologię rozumiemy jako sztuczną inteligencję lub też inteligentną formę (maszynowego) życia – także dlatego, że w świecie, w którym coraz częściej technologia staje się przezroczysta i po prostu niezauważalna, AI jest tym obszarem, na którym skupia się uwaga;
3. wszystkie teksty kultury pochodzą z kręgu kultury zachodniej.

1 N. Hatałska. 2018. *Far Future. Historia jutra*. Sopot: Blue Media SA, s. 25–26.

2 M. Filiciak. 2018. *Przeprojektowanie, przeprogramowanie. O jednej z możliwych ścieżek rozwoju badań kultury*. „Kultura współczesna” nr 100, s. 105–115, https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-doi-10_26112_kw_2018_100_10/c/15-f8a8c0d2-67fd-4bc2-bf51-071f599cd28b.pdf.pdf. (dostęp: 8 maja 2023).

3 M. Filiciak, K. Piwowar. 2022. *Zgoda na Sieć*. „Dwutygodnik”, nr 6(336), <https://www.dwutygodnik.com/artukul/10138-zgoda-na-siec.html>. (dostęp: 8 maja 2023).

Warto zaznaczyć, że trudno o precyzyjną definicję sztucznej inteligencji w oparciu o treść analizowanych filmów i seriali. Postanowiliśmy nie zgłębiać samej definicji technologii czy też sztucznej inteligencji, tylko podążać za propozycjami twórców i (nielicznych) twórczyń filmów i seriali, a kwestię skojarzeń z AI zaadresować odrębnym badaniem, którego omówienie zamieściliśmy w sekcji „Wydobywanie ukrytych skojarzeń” – to z niego pochodzą pojawiające się w raporcie ilustracje z cytatami. Dlatego też słowo „maszyna” stosujemy wymiennie ze „sztuczną inteligencją” (SI, AI), a „technologia” spina je niejako w całość. Napięcie to dobrze obrazują różnice w reprezentacjach technologii, pozornie mogące mówić o tym samym: w serialu *Star Trek* (na przykład w odcinku *The Changeling*, S02E03 z 1967 roku) sposób przedstawienia inteligentnych maszyn różni się od tego, w jaki pokazują je *Matrix* (1999) czy *Chappie* (2015). Dlatego dobór treści do analizy do pewnego stopnia opierał się na intuicji albo też podyktowany był utworzoną uprzednio strukturą analityczną, która pomogła w ostatecznym opracowaniu wyników naszej pracy.

W raporcie przyglądamy się, jak różne narracje na temat sztucznej inteligencji budowane są w popkulturze przez filmy i seriale. Konsekwencje rozwoju AI mogą być różne i zależą od tego, jak jest ona postrzegana i wykorzystywana. W popkulturze często pojawiają się narracje wskazujące na pozytywne konsekwencje jej rozwoju. Przykładowo filmy i seriale pokazują, jak sztuczna inteligencja może pomóc w rozwiązywaniu trudnych problemów zdrowotnych, pomagać w pracy czy też ułatwiać codzienne życie. Inne narracje skupiają się na negatywnych konsekwencjach jej rozwoju. Wiele filmów i seriali przedstawia scenariusze, w których przejmuje ona kontrolę nad światem i staje się zagrożeniem dla ludzkości. Często pojawiają się też narracje dotyczące etycznych konsekwencji rozwoju AI, takich jak pytanie o odpowiedzialność za jej działania czy też kwestia praw, jakie powinny być przyznane maszynom.

W filmach AI często przedstawiana jest jako potężne narzędzie mogące rozwiązać wiele problemów i poprawić jakość życia ludzi. Pokazuje się ją jako wynalazek, który umożliwia automatyzację procesów, poprawia bezpieczeństwo czy ułatwia komunikację. Z kolei negatywne przedstawienia technologii AI w filmach niejednokrotnie skupiają się na ryzyku przejęcia kontroli przez maszyny, co stanowi zagrożenie dla ludzkości. Narracje te ostrzegają przed niekontrolowanym rozwojem AI i brakiem odpowiednich zabezpieczeń, które mogłyby zapobiec takim sytuacjom. Warto pamiętać, że filmowe narracje to fikcja, a jednak mogą one pomóc w refleksji nad rzeczywistymi konsekwencjami rozwoju technologii AI i zachęcić do rozważenia, jakie kroki należy podjąć, żeby zminimalizować jego negatywne skutki, a jednocześnie wykorzystać możliwości, jakie ze sobą niesie.

Na koniec warto podkreślić, że ten raport to początek drogi – rozbieg i zachęta do jeszcze głębszego przyglądania się dominującym w kulturze popularnej narracjom dotyczącym technologii. To również dzięki nim – a może za ich sprawą? – potrafimy krytycznie odnieść się do kolejnych pomysłów wielkich korporacji z Doliny Krzemowej, stojących na straży spójnej i przekonującej wizji, według której zagrożenia pokazywane w filmach *science fiction* są fikcyjne, nieprawdopodobne lub przynajmniej odległe.

/ Metodologia projektu

Podstawą do rozważań w niniejszym projekcie było rozbudowane badanie jakościowe, oparte na analizie filmów *sci-fi*, a także reprezentatywne badanie ilościowe. Pierwsze, szczegółowo opisane poniżej, składało się z dwóch elementów: systematycznej analizy filmów i kodowania zaobserwowanych wątków w oparciu o przyjętą wcześniej strukturę, która była odpowiedzią na brief Wikimediów, oraz wydobywania ukrytych metafor metodą Zaltmana, komplementarnego do części filmowej. Drugie, ilościowe badanie, zrealizowane zostało przez firmę badawczą Ipsos w maju 2023 roku na reprezentatywnej próbie 1008 Polaków i Polek metodą CAPI (*Computer Assisted Personal Interview*). Metoda ta, zakładająca obecność osoby ankietującej przy zadawaniu pytań, daje możliwość wytłumaczenia niejasności. Próba ogólnopolska dała przede wszystkim możliwość reprezentatywności względem całej populacji, co nie byłoby możliwe, gdyby badanie zostało zrealizowane na panelu internetowym metodą CAWI, bowiem panele te mogą nadreprezentować tzw. *heavy userów* internetu, co znacząco wpłynęłoby na wyniki badania.

/ Wybór materiału badawczego

Niniejszy projekt badawczy powstał dzięki skrupulatnej analizie, jaką studenci i studentki School of Ideas na Uniwersytecie SWPS przeprowadzili między październikiem 2022 roku a styczniem 2023 roku. Podstawowym źródłem danych były filmy i seriale *science fiction*, w których technologia – czy też, mówiąc precyzyjniej, sztuczna inteligencja – pełniła istotną rolę w fabule. Wyboru filmów dokonaliśmy w oparciu o kilka prostych założeń.

Biorąc pod uwagę przedstawione przez Wikimedia cele projektu, skupiliśmy się na jak najszerszej liście filmów spełniających podstawowe kryteria. Naszym celem nie było bynajmniej stworzenie korpusu wszystkich filmów i seriali *sci-fi*, których analiza w tak krótkim czasie byłaby niemożliwa, ani też stworzenie w jakikolwiek sposób reprezentatywnej próby. W pierwszej kolejności skupiliśmy się na wybraniu takich filmów, które z różnych powodów można uznać za popularne. Materiał przeznaczony do analizy został wyselekcjonowany na podstawie rankingów filmów w oparciu o pieniądze, jakie udało im się zarobić (tzw. *box office*), a także najlepiej ocenianych oraz najpopularniejszych produkcji na stronie www.filmweb.pl. Choć zdajemy sobie sprawę, że nie jest to doskonały wskaźnik, uznaliśmy go za jeden z wyznaczników społecznego zasięgu tych produkcji. Dane *box office* pochodziły ze stron amerykańskich, Filmweb to polska witryna. Wybrano z nich 100 najpopularniejszych, 70 najlepiej ocenianych (spośród tych, które ocenione zostały co najmniej 2000 razy) i 100 najbardziej dochodowych pozycji (tzw. *Box Office Domestic* – w domyśle amerykańskich, oraz *Box Office World*) o tematyce *sci-fi*.

Kolejnym krokiem było przefiltrowanie listy rankingowej pod kątem zawartości wątków dotyczących AI. Ostatecznie do próby weszły tylko te produkcje, w których występują elementy sztucznej inteligencji. Do końcowej listy materiałów do analizy dodano też kilka pozycji o tematyce ściśle związanej z AI, które wcześniej nie pojawiły się w żadnym z rankingów. W trakcie analizy lista filmów była weryfikowana: część z nich nie weszła do analizy ze względu na niewielką wartość poznawczą, kilka z nich pojawiło się w analizie, mimo że nie spełniały przyjętych na początku założeń dotyczących popularności. Ostateczna lista składała się z 51 filmów i 22 odcinków seriali; najwcześniejszy film powstał w 1927 roku (*Metropolis*), a najnowszy w 2022 roku (m.in. serial *Westworld*).

/ Kodowanie i klucz kategoryzacyjny

Kodowanie zostało oparte o wstępne pytania i założenia, które znalazły się w briefie⁴, mianowicie:

1. Podbój czy postęp? Rozprzestrzenianie się innowacji technologicznych jako narzędzia politycznego i gospodarczego.
2. Dobra praca zespołowa i maszyny – jak tworzenie zespołu i ustalanie priorytetów jest wspomagane, wzmacniane i możliwe dzięki technologii?
3. W pogoni za szczęściem – osobiste cele i droga do nich w świecie nasyconym technologią.
4. Tworzenie rodziny – nie-ludzie, ludzkie emocje, błędzenie, trwałe więzi emocjonalne między ludźmi i nie-ludźmi.
5. Którą drogą idziemy? Nowe geografie, reakcje na nie-ludzkie innych i ich racjonalizacja.
6. Kto jest dobrym obywatelem? Wybór polityczny, bunt i zejście do podziemia w społeczeństwie nasyconym technologią lub pod doktryną rządów przez sprawowanie nadzoru.
7. Wszystko będzie dobrze! Technologia jako źródło komfortu i pewności.

Wskazane osie analizy posłużyły nam do wypracowania listy wstępnych, potencjalnych kodów, które mogą pojawiać się w analizowanych materiałach. Przyjęliśmy i przyjęliśmy założenie, że obecne w filmach i serialach *sci-fi* narracje dotyczące technologii rozpięte będą na spektrum między przeciwstawnymi kategoriami, choć w ich stworzeniu posłużyliśmy i posłużyłyśmy się nie tylko powyższymi pytaniami, ale też raportem *Portrayals and perceptions of AI and why they matter* ([link](#)). Wśród tych kategorii znalazły się: upłciowiony – nieupłciowiony, ucieleśniony – odcieleśniony, nadzieja – strach, dystopia – utopia, zagłada – ratunek, wolność – bezpieczeństwo, uwolnienie – zniewolenie, szczęście – nieszczęście, inkluzywność – wykluczenie, zaufanie – nieufność, posłuszeństwo – samowola / bunt, rozwój – regres, rozwój – podbój, zło – dobro, kreatywność – odtwórczość, człowiek – maszyna, natura – kultura, współpraca – konflikt.

Osie te stanowiły punkt oparcia w analizie filmów i seriali, ale nie ograniczały przed opisywaniem nowych, często nieoczekiwanych zjawisk, przedstawień i typów narracji. Wszystkie spostrzeżenia przyjęły formę kodów, opisanych szczegółowo w książce kodowej, zebranych i przeanalizowanych po zakończeniu części analitycznej badania.

Analiza miała charakter iteracyjny, to znaczy poszczególne filmy oglądaliśmy w grupach lub indywidualnie, ale też niektóre filmy oglądało kilka osób. Opis kodów i ich relewantność do analizowanych treści były dyskutowane podczas cotygodniowej pracy warsztatowej: każda osoba, która znała dany film, a nie analizowała go, mogła uzupełnić lub zakwestionować obecność danego kodu. Podstawową jednostką analizy był film lub odcinek serialu.

⁴ Treść briefu znajduje się na końcu tekstu.

/ Analiza danych

Analiza filmów i seriali inspirowana została kodowaniem charakterystycznym dla teorii ugruntowanej, choć przy znacznej modyfikacji jej założeń (na przykład poprzez rozpisanie wstępnych osi analizy, które ułatwiły poszukiwanie pojawiających się w materiałach wątków). Po przejrzaniu zebranego materiału i zakodowaniu wszystkich zaobserwowanych wątków, wyłonił się obraz przedstawiony na poniższym wykresie: z dominującymi opowieściami o tym, w jaki sposób maszyny próbujemy ucłowieczać (albo poprzez nadawanie im fizycznej formy, często identycznej z ciałem ludzkim, albo poprzez projekcję emocji), narracjami na temat relacji między rozwojem i podbojem oraz cienkiej granicy, która między nimi przebiega, a także o relacjach międzyludzkich oraz z maszynami, ze wszystkimi ich konsekwencjami.



Jak wspomnieliśmy, rozpiętość czasowa analizowanego materiału to w zasadzie pełne stulecie, choć oczywiście zdecydowana większość filmów ukazała się po latach 80. ubiegłego wieku. To także okres, w którym w przeprowadzonej przez nas analizie wymienione wcześniej dominujące kategorie widoczne były najbardziej.

	I. 20 XX w.	I. 50 XX w.	I. 60 XX w.	I. 70 XX w.	I. 80 XX w.	I. 90 XX w.	I. 00 XXI w.	I. 10 XXI w.	I. 20 XXI w.
DOBRY OBYWATEL						1	1		1
NATURA – KULTURA							3	1	1
NOWE GEOGRAFIE						1	1	9	
POSZUKIWANIE SZCZĘŚCIA							2	4	4
RELACJE LUDZIE – MASZYNA		3	2		4	3	10	30	5
RELACJE WŁADZY	3			1	6	5	7	16	2
ROZWÓJ – PODBÓJ	2		2		3	5	15	25	6
UCZŁOWIECZENIE	2	1	4		15	4	13	51	23
UTOPIA – DYSTOPIA					3	2	2	6	2
WOLNOŚĆ – BEZPIECZEŃSTWO – NIEWOLA	1		1			2	1	8	1
WSPÓŁPRACA – KONFLIKT		1	1		2		2	12	5
ZAUFIANIE – NIEUFIANNOŚĆ		5	1	2		2	2	18	12

/ Wydobywanie ukrytych skojarzeń

Oprócz eksploracji popkulturowych narracji opracowaliśmy jeszcze jeden moduł. Było to dwuetapowe badanie ukierunkowane na wydobycie ukrytych skojarzeń, nadziei i obaw związanych z AI, co uważamy za zasadną część procesu, biorąc pod uwagę, że dla wielu osób temat AI jest zbyt specjalistyczny, aby mogły precyzyjnie wyrazić o nim opinię. Równocześnie wywołuje on silne emocje.

Zaczęliśmy od badania jakościowego, wychodząc od zestawu metod inspirowanych m.in. techniką wydobywania metafor Zaltmana. Studentki i studenci najpierw sami kolekcjonowali obrazy, które kojarzyły im się z tematyką projektu, a później w parach prowadzili ze sobą ustrukturyzowane wywiady, wychodzące od tych wizerunków. Zależało nam na dookreśleniu konkretnych wizji AI, stąd w wywiadach pojawiały się bardzo różnorodne, a zarazem bardzo plastyczne i nawiązujące do zmysłów pytania – w tym tak nieoczywiste, jak na przykład jak sztuczna inteligencja pachnie lub jaka jest w dotyku. Później takie ćwiczenia studenci i studentki przeprowadzili w swoim otoczeniu społecznym. Ich efektem są m.in. pojawiające się w raporcie kompilacje obrazów i cytaty z wywiadów. Widać w nich, że wizje AI są bardzo często współkształtowane przez *imaginarium science fiction*: bodajże najczęściej powracającymi obrazami są roboty. Może to jednak wynikać także z trudności mówienia o procesach niematerialnych: ślady tego pojawiały się w części rozmów z osobami młodszymi, które AI lokalizują – nawet jeśli jej nie widzą – wokół siebie, w codziennych ułatwieniach i usługach. Wierzymy, że ta sekcja dostarcza dodatkowych danych na temat postrzegania sztucznej inteligencji, a co za tym idzie może być pomocna przy opracowaniu rekomendacji dotyczących sposobów budowania skutecznych narracji na temat technologii.

Mamy świadomość, że zawężając badanie do społecznego otoczenia osób studiujących w School of Ideas, dotknęliśmy wyłącznie niewielkiego, dobrze wykształconego i niereprezentatywnego dla całej populacji wycinka polskiej rzeczywistości. Niemniej jednak widzimy w tym uzupełniającym zadaniu pewną wartość, wyrażającą się w doprecyzowaniu części pojęć, a także rozszerzeniu kontekstu analizy. Ponadto wychodząc od efektów wywiadów, zebranych notatek i obrazów, przygotowaliśmy zestaw pytań do kwestionariusza, dotyczących wydobytych w części jakościowej badania skojarzeń z AI, a także obaw i nadziei związanych z tą technologią. Pytania te stały się podstawą do badania ilościowego, które zrealizowaliśmy wspólnie z firmą badawczą Ipsos w maju 2023 roku.

/ Wyniki badania ilościowego

Opracował dr Mateusz Zaremba

/ Wiedza o sztucznej inteligencji

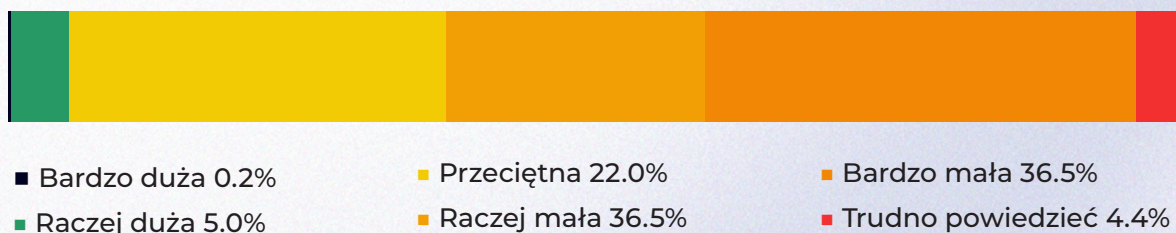
Podstawową kategorią potrzebną do refleksji o sztucznej inteligencji jest subiektywna ocena własnego stanu wiedzy o tym narzędziu. Generalnie badani (ok. 60%) stwierdzili, że ich wiedza o sztucznej inteligencji jest na niskim poziomie, a tylko 5% ankietowanych uznało, że wie na ten temat dużo. Zgodnie z przypuszczeniami procent osób deklarujących znaczną wiedzę o tym zjawisku rośnie wraz z poziomem wykształcenia. Podobnie, najlepiej swój stan wiedzy oceniają osoby młode i w średnim wieku. Ciekawe pozostaje zróżnicowanie tego wskaźnika wiedzy w podziale na grupy dochodowe. Największą wiedzę deklarują osoby z najniższymi i średnimi dochodami. Prawdopodobnie te osoby z najniższymi dochodami to osoby uczące się, zainteresowane nowinkami technologicznymi.

Kluczowy wydaje się wniosek z badań wskazujący, że najniższy wskaźnik (ok. 40%) niewiedzy odnotowuje się wśród ludzi pozytywnie nastawionych do sztucznej inteligencji. Prawdopodobnie dowodzi on wystąpienia mechanizmu, w którym otwartość na tę nową technologię powoduje zainteresowanie nią. Wśród osób negatywnie nastawionych do tego zjawiska wskaźnik ten wynosi 75%. Można więc przyjąć, że negatywne nastawienie do AI jest formą uprzedzenia, a nie konkluzją z refleksji po zapoznaniu się z nowym zjawiskiem.

Należy zwrócić uwagę na znaczną grupę badanych (32%), która zadeklarowała, że posiada przeciętną wiedzę o zjawisku sztucznej inteligencji. W tym miejscu nasuwa się refleksja metodologiczna, iż pytanie o wiedzę na temat jakiegoś zjawiska należy zaliczyć do trudnych, ponieważ wśród respondentów często występuje niechęć do przyznania się do niewiedzy. Neutralna odpowiedź, wyrażona zazwyczaj na środku skali, jest w takiej sytuacji swoistym dyplomatycznym unikami, który z jednej strony pozwala pozostać w zgodzie z potrzebą mówienia prawdy w czasie badania, a z drugiej strony wskazuje na mentalną barierę przed przyznaniem się do własnej (subiektywnej) ignorancji. Znaczny odsetek odpowiedzi przeciętnych może sugerować wystąpienie takiego mechanizmu.

Wiedza na temat AI

N=1008

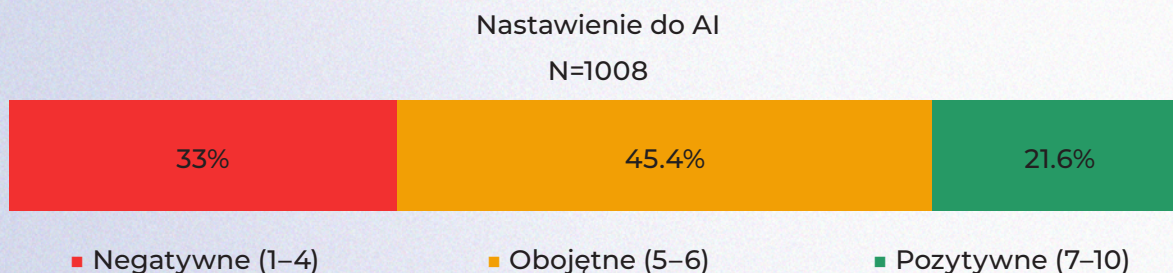


/ Nastawienie do sztucznej inteligencji

Większość badanych deklaruje, że ich nastawienie do zjawiska jest negatywne lub obojętne. Pozytywnie nastawiona do sztucznej inteligencji jest jedna piąta badanych. Podobnie jak w przypadku pytania o wiedzę o tym narzędziu, nastawienie zmienia się wraz ze wzrostem poziomu wykształcenia oraz wraz ze wzrostem wieku. Zgodnie z przypuszczeniami nastawienie do tego instrumentu zależy od korzystania z internetu. W grupie osób, które nie używają internetu, jest większy procent ludzi negatywnie oceniających AI. Dziś grupa respondentów niekorzystających z internetu stanowi mniejszość, to jedynie 15% badanych. Można jednak przypuszczać, że ich negatywne nastawienie jest pochodną ogólnego lęku przed światem wirtualnym, a nie oceny znaczenia i potencjału sztucznej inteligencji.

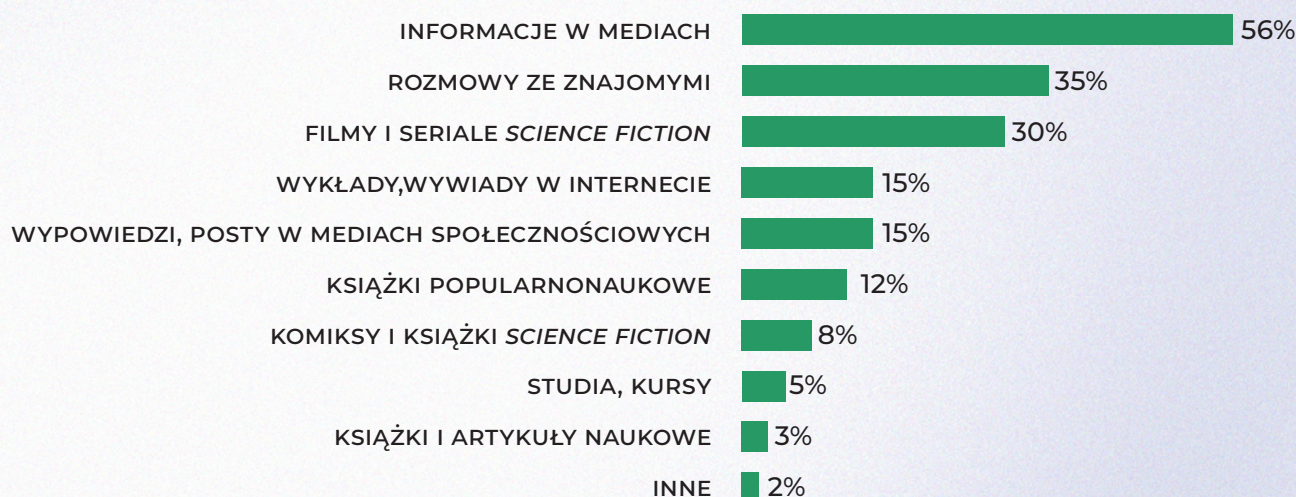
/ Obszary, na które wpłynie sztuczna inteligencja

Zdaniem badanych sztuczna inteligencja będzie najmocniej wpływać na medycynę i ochronę zdrowia – taką odpowiedź wskazało 40% respondentów. Najwyższy odsetek (powyżej 40%) osób, które zadeklarowały, że sztuczna inteligencja wpłynie na medycynę i ochronę zdrowia, jest w grupach negatywnie nastawionych do tego narzędzia oraz mających o nim małą wiedzę. Można więc domniemać, że powściągliwe nastawienie do tego zjawiska wynika z obawy, iż wpłynie ono na obszar życia oparty na solidnym fundamencie aksjologicznym, którego reorganizacja może wiązać się z głęboką debatą publiczną. Ponadto obawa ta może być powiązana z lękiem przed wypuszczeniem z rąk ludzkich decyzji o zdrowiu człowieka. Dalej badani wskazali wojskowość i bezpieczeństwo oraz pracę zawodową, będącą dość ogólną kategorią. Respondenci często wymieniali również finanse i usługi bankowe. Pozostałe często wskazywane kategorie wydają się obszarami, których modernizacja jest potrzebna i podlega prawom optymalizacji wynikającej z postępu technologicznego.



/ Źródła informacji o sztucznej inteligencji

Badani (ok. 50%) najczęściej czerpią informacje o sztucznej inteligencji z mediów, zaś ponad 30% ankietowanych – z rozmów ze znajomymi oraz filmów i seriali *science fiction*. Ostatnie stwierdzenie wydaje się ciekawe, gdyż filmy dostarczają projekcji możliwości tego narzędzia, a nie rzetelnych informacji. Warto też podkreślić, że odsetek osób, które wskazują, iż czerpią wiedzę o sztucznej inteligencji z produkcji filmowych, rośnie wraz ze wzrostem poziomu wykształcenia. Wśród osób badanych częściej to źródło informacji wskazują osoby deklarujące, że mają znaczną wiedzę na temat tego zjawiska lub są do niego pozytywnie nastawione. Jednocześnie należy podkreślić, że popularnonaukowe źródła wiedzy nie są powszechne, gdyż z popularnonaukowych książek i wykładów czy wywiadów w internecie korzysta ok. 12–15% badanych. Ostatnia konstatacja ma raczej charakter ogólny, gdyż generalnie opracowania upowszechniające dorobek naukowy nie docierają do masowych odbiorców. Warto jednak przywołać ten wynik, gdyż technologia AI jest narzędziem bardzo złożonym, zatem można by oczekiwać, że ludzie będą odwoływać się do rzetelniejszych źródeł informacji.



/ Obszary nadziei i obaw wobec sztucznej inteligencji

Obecnie sztuczna inteligencja wzbudza wśród badanych wiele obaw. Odpowiadając na pytania dotyczące oceny możliwości jej wpływu na poszczególne obszary życia, respondenci najczęściej wyrażali obawy. Najwięcej nadziei wzbudza stan, w którym nie wymknie się ona spod kontroli państwa lub Komisji Europejskiej (19%), jej powszechna dostępność (17%) oraz potencjał autonomicznych samochodów (15%). Najwięcej obaw badani wyrazili wobec stwierdzenia, że sztuczna inteligencja uniezależni się od człowieka (47%). Należy podkreślić, że we wszystkich pytaniach odnoszących się do poszczególnych obszarów, w których AI może być wykorzystywana, blisko 25–30% badanych wskazywało, że wzbudza ona tyle samo obaw, co nadziei. Wynik ten wskazuje na niepewność wśród ankietowanych, dotyczącą możliwości wpływu sztucznej inteligencji na życie człowieka.

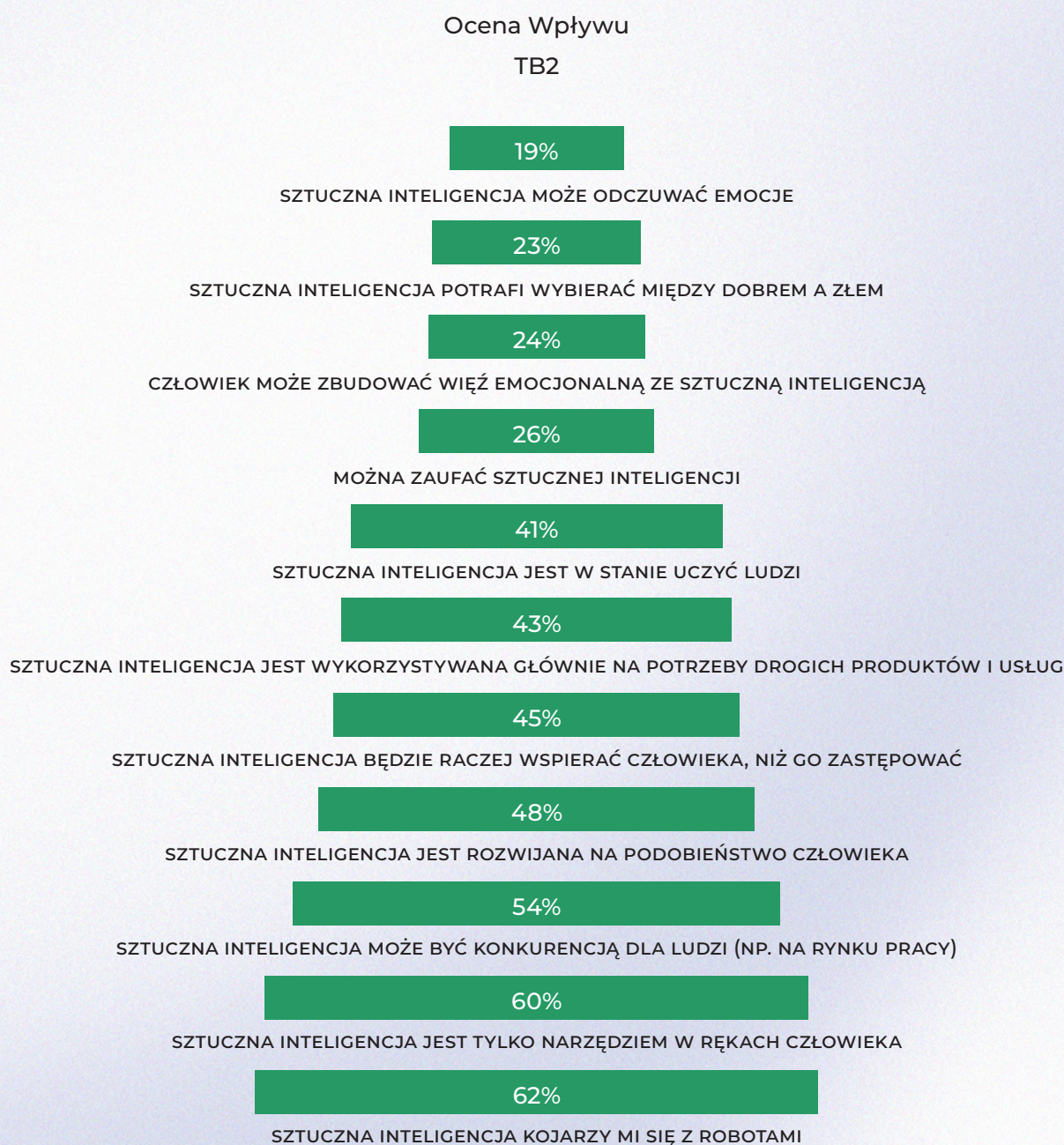
Skutki Wpływu
N=1008



- Wzbudza raczej nadzieję
- Wzbudza raczej obawy
- Wzbudza tyle samo obaw, co nadziei
- Trudno powiedzieć

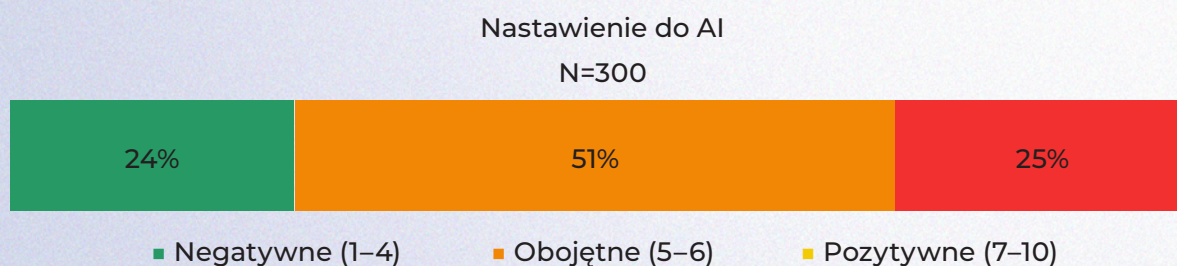
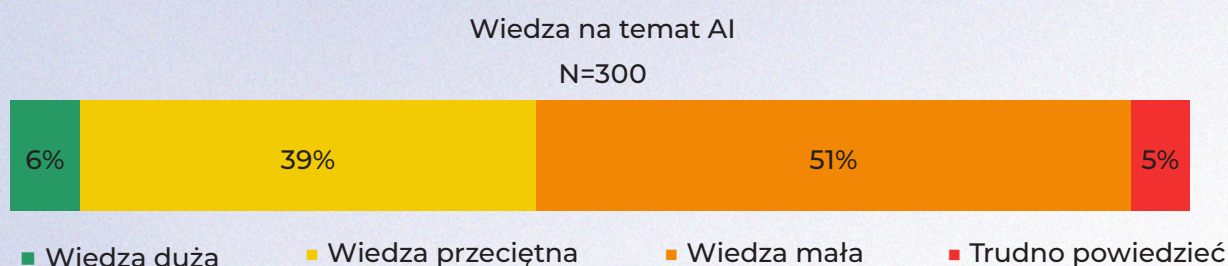
/ Wykorzystanie sztucznej inteligencji

Badani proszeni o ocenę różnych aspektów dotyczących wykorzystania sztucznej inteligencji zazwyczaj w znacznym odsetku odpowiadają, że nie mają na ten temat zdania. AI kojarzy się ankietowanym z robotami. Zdaniem respondentów (60%) sztuczna inteligencja jest narzędziem w rękach człowieka. Większość badanych (54%) stwierdza, że narzędzie to stanowi potencjalną konkurencję dla ludzi, ale blisko połowa ankietowanych uznaje, że AI będzie raczej wspierać ludzkość. Respondenci mają trudność w ocenie, czy można zaufać tej technologii, choć należy podkreślić, że przeważa postawa nieufności wobec niej. Zdaniem ankietowanych sztuczna inteligencja jest rozwijana na podobieństwo człowieka, jednak sfera emocjonalna pozostaje wyłączną właściwością ludzi. Równocześnie zdaniem respondentów sztuczna inteligencja nie potrafi wybierać między dobrem a złem. Można zatem przyjąć, że zdaniem badanych AI ma umiejętności analityczne, które mogą dorównać ludzkim, jednak sfera emocjonalno-uczuciowa pozostaje dla niej niedostępna.



/ Osoby, którzy czerpią wiedzę o sztucznej inteligencji z filmów i seriali *science fiction*

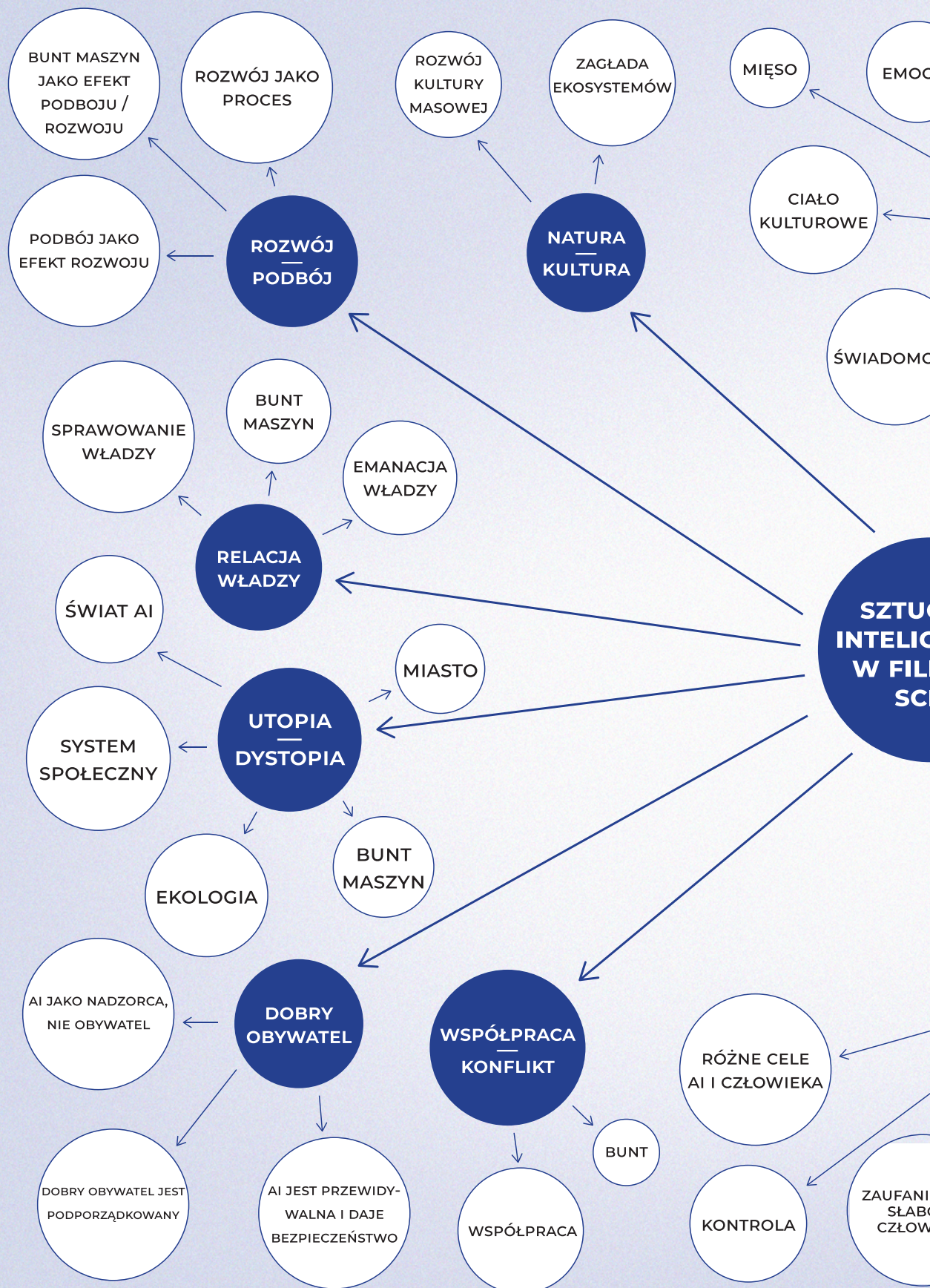
Warto na chwilę powrócić do grupy respondentów, którzy czerpią swoją wiedzę o sztucznej inteligencji z filmów i seriali *science fiction*, gdyż częściej są oni pozytywnie nastawieni do jej wpływu na życie ludzi. Według tej grupy AI będzie użyteczna w formie asystentów głosowych, a także przy tworzeniu obrazów i filmów. Idea samochodów autonomicznych zdaniem tej grupy ankietowanych jest najmniej użyteczna. Również ci badani uważają, że AI może stanowić konkurencję dla człowieka. Większość w tej grupie stwierdza, że AI pozostaje narzędziem w rękach człowieka. Można więc przypuszczać, że projekcje ukazywane w filmach pomagają oswoić nowe narzędzie i dać poczucie, że się je poznało.



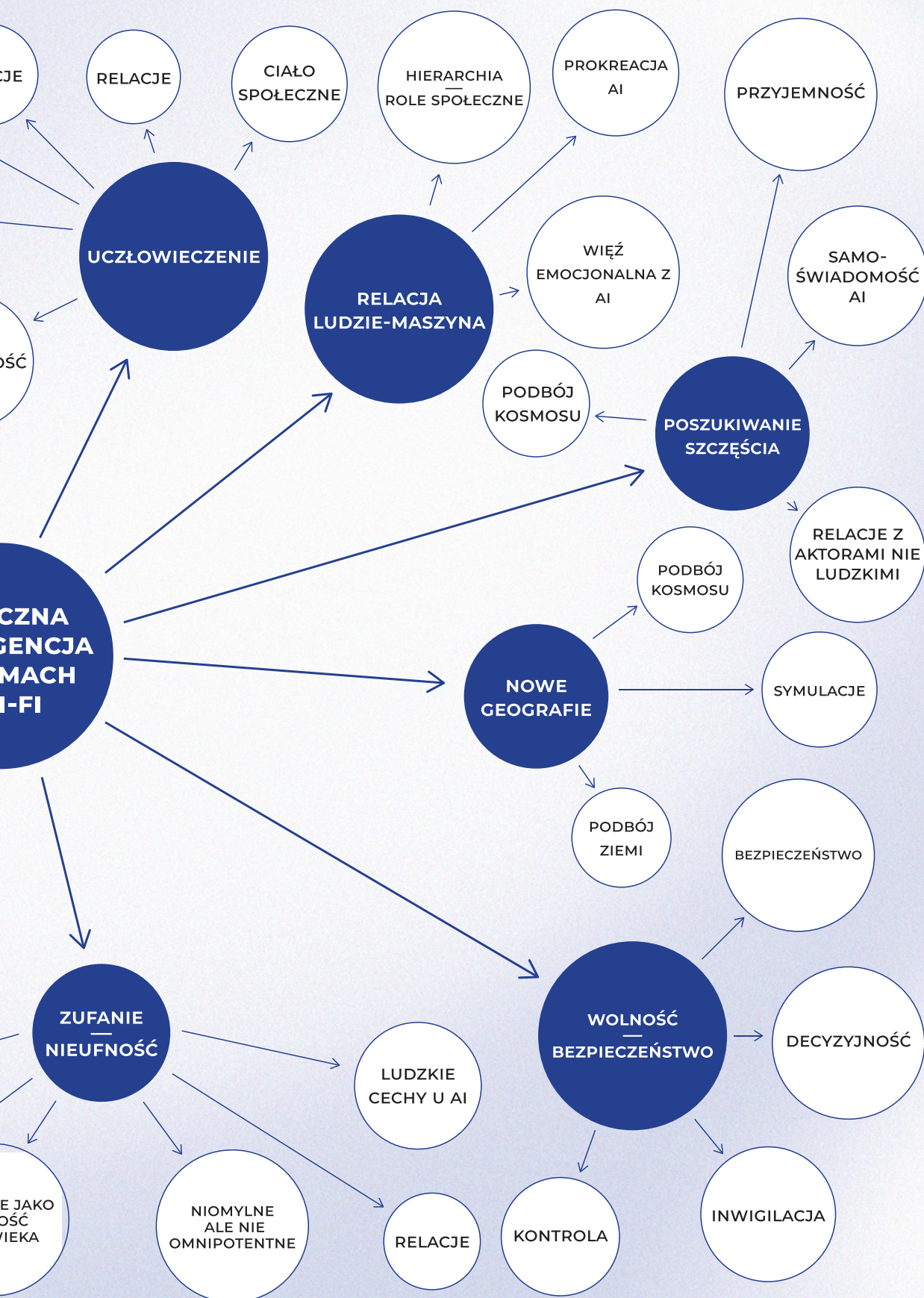
/ Podsumowanie

Wobec powyższych ustaleń można skonstatować, że badani powściągliwie podchodzą do nowego narzędzia, jakim jest sztuczna inteligencja. Z racji nowości, innowacyjności i abstrakcyjności tego instrumentu przy pomiarze opinii na jego temat można spotkać się z problemem niechęci respondentów do przyznania się do niewiedzy. Ważnym, choć nie najważniejszym źródłem informacji o AI są filmy i seriale, które dają badanym poczucie większej wiedzy o tym narzędziu, jak również lepsze do niego nastawienie. Na chwilę obecną wszyscy respondenci dostrzegają w sztucznej inteligencji narzędzie mogące modernizować życie ludzi. Natomiast sfera emocjonalna jak dotąd jest dla AI słabo osiągalna.

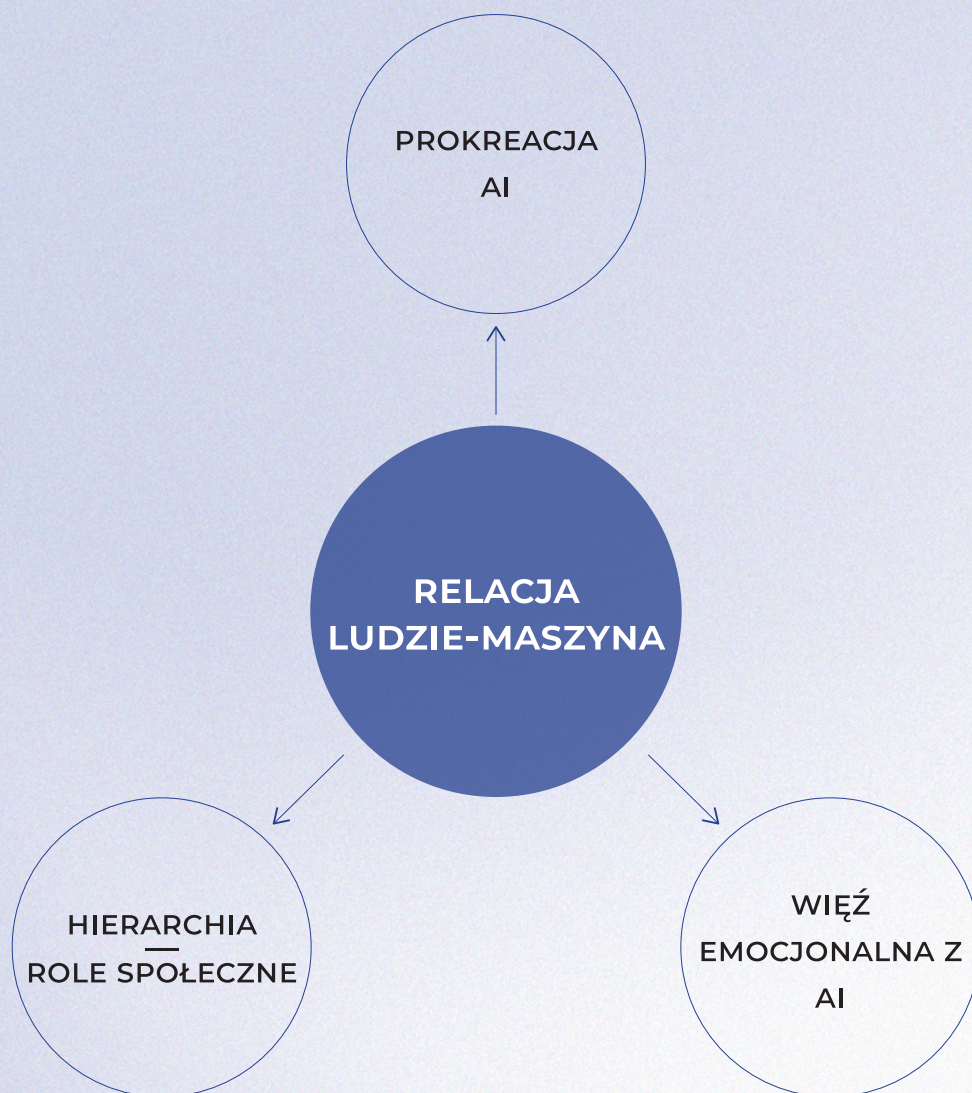
/ Analiza i wnioski: uporządkowanie według zaobserwowanych kategorii



Poniższe kategorie i przypisane do nich podkategorie nie są rozłączne. Pewne cechy charakterystyczne dla jakiegoś wątku, na przykład podboju kosmosu, dobrze opisują kategorię „rozwój – podbój”, ale też pasują do opisu sposobów poszukiwania szczęścia poprzez wykorzystywanie technologii do znajdowania nowych, lepszych światów. Dlatego też zaproponowany podział lepiej traktować jako próbę uchwycenia wielowymiarowych wątków na dwuwymiarowej płaszczyźnie analitycznej, dodatkowo dającej się ubrać w zwięzłą, ciągłą narrację, niż ostateczny obraz spójnych, kompletnych, rozłącznych toposów.



/ Relacje Ludzie – Maszyna



Rozwój sztucznej inteligencji każe między innymi stawiać pytania o relacje, jakie ludzie tworzą z maszynami. Ich zrozumienie zależy od wielu czynników. Relacje przedstawione w filmach składają się do głębokich przemyśleń i dyskusji na temat tego, co tak naprawdę znaczy być człowiekiem, w jaki sposób wchodzimy w interakcje z technologią oraz jak należy chronić wartości ludzkie w kontekście rozwijającej się sztucznej inteligencji. W serialu *Czarne lustro* relacje między ludźmi i maszynami zdają się zapełniać pewną lukę: uczucie pustki i samotności (odcinek *Rachel, Jack i Ashley Too*), ale też braki kadrowe w służbach porządkowych (odcinek *Twardogłowy*). Relacja ludzi z maszynami jest też w pewnym sensie lustrem, w którym odbijają się napięcia społeczne: roboty często stoją niżej w hierarchii, są traktowane gorzej, są przedmiotem (podmiotem?) obelg (*Futurama*).

Jest to ważne dla zrozumienia implikacji, jakie relacje człowiek – maszyna (lub ich brak) wywierają na nasze obecne życie i kulturę, a także tego, co mogą oznaczać dla przyszłości. Ta więź może wykraczać daleko poza zwykłe traktowanie sztucznej inteligencji z szacunkiem, równością lub instrumentalnie; można ją także postrzegać jako prawdziwą, znaczącą więź między ludźmi a maszynami, ukazaną choćby w wizjach związków intymnych z AI (*Ona*).

Podczas analizy zostały naświetlone trzy główne kategorie, w jakich możemy mówić o relacji ludzie – maszyna: hierarchia, role społeczne oraz więź emocjonalna z AI. Warto zaznaczyć, że osią,

która wyłoniła się w trakcie analizy, jest wyjście od perspektywy równości: obie strony (ludzie i maszyny) powinny być szanowane oraz obdarzać się zaufaniem. Równość przejawia się na kilku poziomach i pojawia się w każdej z wyżej wymienionych kategorii, choć czasami wyrażona jest nie wprost, na przykład poprzez pokazanie jej braku lub wykorzystywania pozycji władzy przez ludzi, co świetnie ilustruje historia z filmu *Wall-E*.

Pierwszym poziomem jest miejsce w strukturze społecznej. Sztuczna inteligencja oraz ludzie posiadają takie same prawa, są tak samo traktowani – zacierają się wszelkie różnice na poziomie ról społecznych. Równość przejawia się również na poziomie wyrażania emocji. Gdy AI staje się samoświadome, doświadcza emocji, zaczyna tworzyć więzi z ludźmi, ze wszystkimi tego konsekwencjami (np. w filmie *Ona*). Sztuczna inteligencja potrafi nazwać emocje i je odczuwać, podobnie jak człowiek – a przynajmniej do tego próbuje się nas przekonać. Jeden z przykładów takiej relacji przedstawiono w filmie *Blade Runner 2049*, w którym detektyw-człowiek poluje na zbuntowanych „replikantów” i nawiązuje emocjonalną więź z inną postacią, maszyną. Film bada związek między ludźmi a sztuczną inteligencją, pokazując, że maszyny mogą odczuwać emocje (lub też wiarygodnie okazywać ich odczuwanie), w tym empatię i współczucie, a ludzie mogą nawiązywać z nimi znaczące więzi na poziomie psychicznym, a także fizycznym.

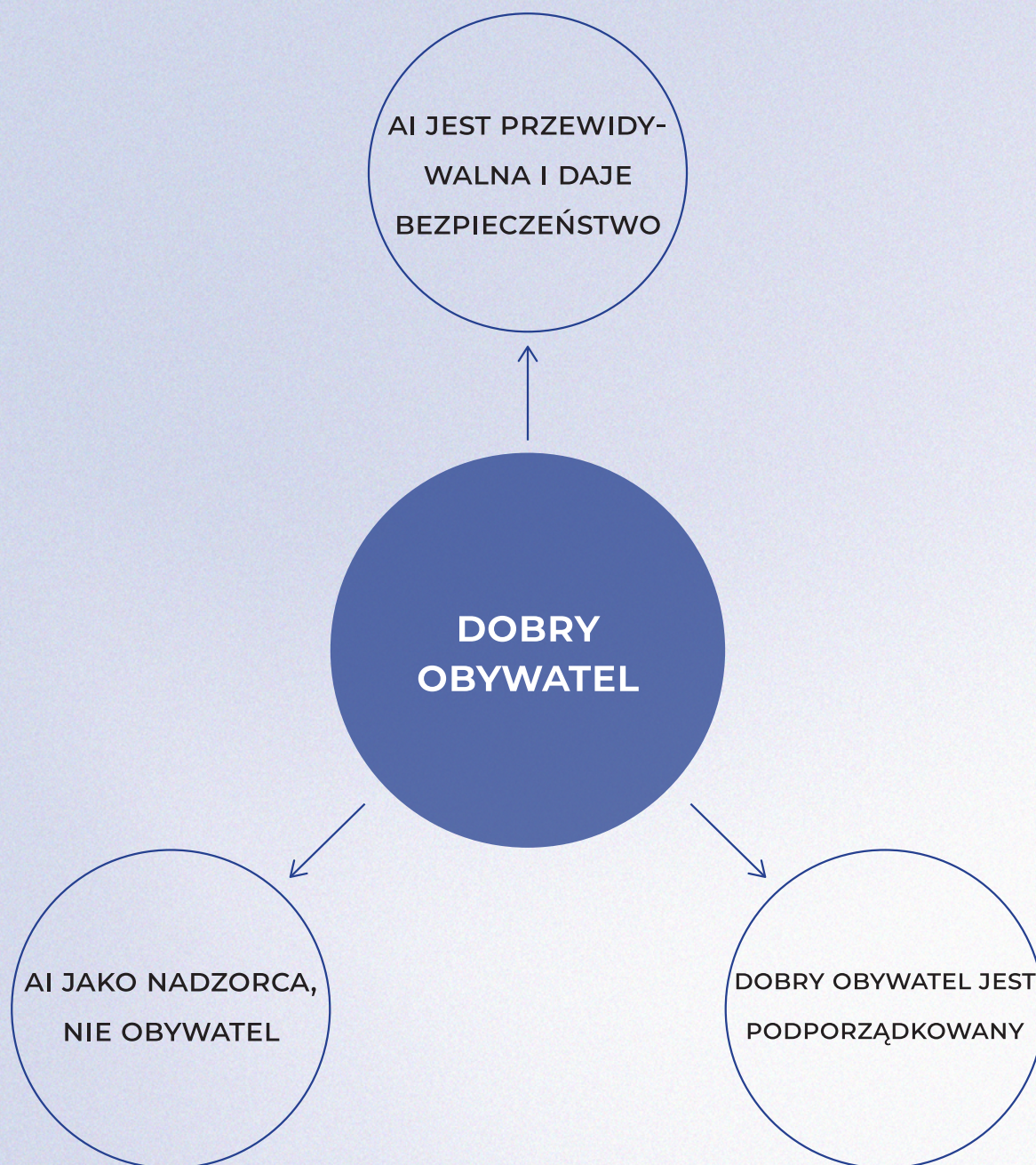
Motyw relacji między maszynami znajdziemy w animowanym filmie *Wall-E*. Tytułowy bohater, robot, nawiązuje emocjonalną więź z innym robotem, EVE. Produkcja podkreśla znaczenie tej relacji, pokazując, że sztuczna inteligencja może być postrzegana jako równorzędny partner, a nie tylko narzędzie służące ludzkiej wygodzie. W produkcji *Transformers* z kolei relacja człowiek – maszyna opiera się na równości i zrozumieniu, a także zaufaniu, bez którego zostaje zaburzona harmonia całej planety. Ludzie i sztuczna inteligencja współpracują ze sobą, więzi te, widoczne w *Transformersach*, są świadectwem potencjału takich relacji, pokazując, że mogą one być zarówno silne, jak i korzystne dla obu stron.

W większości analizowanych filmów relacja ludzie – maszyna pokazywana jest jako stan idealny, potencjał, który nigdy nie może zostać w pełni zrealizowany. Obserwujemy dążenie do współpracy, jednak nigdy nie przynosi ono oczekiwanych rezultatów. Jednym z powracających wątków jest założenie – czasami wyrażone wprost, czasami nie – o wyższości człowieka nad maszynami. Można je zaobserwować w filmach takich jak *Terminator* czy *A.I. Sztuczna inteligencja*, w których ludzkie postaci mają moc kontrolowania, a także niszczenia sztucznej inteligencji. W filmie *Ja, robot* przywołane zostały trzy prawa robotów sformułowane przez pisarza Isaaca Asimova, bazujące na założeniu, że robot nie może skrzywdzić człowieka. Odniesienie się do nich wskazuje zarówno na podłoże obaw związanych z rozwojem sztucznej inteligencji, jak i ogólnie wpływem technologii na społeczeństwa, kultury i państwa, gdyby jej rozwój zostawić bez społecznego nadzoru.

Scenariusz odwrotny, w którym to sztuczna inteligencja znajduje się w hierarchii wyżej niż człowiek, także występuje w produkcjach filmowych (*Ergo Proxy*, *Zakazana planeta*). Wskazano w nich na pogardę maszyn wobec ludzi, ale też ludzi wobec maszyn jako jedno ze źródeł wszelkich konfliktów. Dystopijny charakter wszystkich analizowanych treści nie przynosi jednak ani jednoznacznego rozwiązania, ani propozycji wyjścia z impasu.

Budowanie relacji człowieka z maszyną nie jest zatem wolne od sprzeczności, opisane wizje często występują w analizowanych filmach równolegle. Pytania, które stawiają nam twórcy filmów i seriali, wybiegają jednak daleko poza prostą kwestię hierarchii. Niuansują one dynamikę zdobywania pozycji dominującej nie tylko przez opis potencjalnych konsekwencji dla ludzi i naszej przyszłości w świecie pełnym maszyn, ale też przez próbę nakreślenia zmian postaw moralnych, które tej dynamice muszą towarzyszyć.

/ Dobry obywatel



Kolejny obszar analizy stanowią rozważania na temat społeczeństwa i miejsca, jakie zajmuje w nim sztuczna inteligencja, a szczególnie tego, co to znaczy być dobrym obywatelem. Wyróżniliśmy trzy wiodące motywy reprezentowane w analizowanym przez nas materiale badawczym: AI przedstawiana jako nadzorca, ale nie obywatel, sztuczna inteligencja jako narzędzie zapewniające bezpieczeństwo ludziom oraz posłuszeństwo jako obowiązkowa cecha dobrego obywatela.

Nadzorująca sztuczna inteligencja

Część analizowanych produkcji przedstawia sztuczną inteligencję jako narzędzie, którego działania wpływają na kształt społeczeństwa i jego dynamikę. Mimo to sama AI nie jest w tym społeczeństwie obywatelką. W niektórych filmach i serialach AI jest wykorzystywana przez ludzi władzy do sprawowania kontroli nad społeczeństwem: na przykład w filmie *RoboCop* zaawansowaną technologię AI stosuje się do tworzenia policjantów-cyborgów, będących potężnymi narzędziami dla wydziału policji, służącymi do zwalczania przestępczości. Władza wykorzystuje również drony i zautomatyzowane systemy bezpieczeństwa do monitorowania i kontrolowania ludności, co jeszcze bardziej umacnia jej siłę i autorytet.

Wizje AI jako narzędzia kontroli i sprawowania władzy idą jeszcze dalej. W serialu Netfliksa *Altered Carbon* żołnierze AI zwani Envoys są wykorzystywani przez rząd i bogaczy do ochrony ich interesów. Envoys to elitarna jednostka wojskowa, składająca się z żołnierzy, którzy zostali wyszkoleni i wzbogaceni o zaawansowaną technologię AI. Słyną oni ze swoich umiejętności bojowych: są przedstawieni jako niezwykle wykwalifikowani i skuteczni wojownicy, potrafiący z łatwością walczyć z kilkoma przeciwnikami na raz. Przedstawiciele tej grupy mają również wysoki poziom autonomii, mogą podejmować decyzje i działania na własną rękę, bez bezpośredniego nadzoru człowieka.

W kontekście kontroli społecznej i roli pełnionej przez sztuczną inteligencję ciekawie przedstawiane są kwestie rozwarstwienia klasowego. W niektórych filmach roboty AI zajmują miejsce ludzi z niższej klasy społecznej i brutalnie traktują ludzkich obywateli. Na przykład w filmie *Elizjum* roboty są używane jako narzędzia władzy i ucisku, bezwzględne wobec ubogich obywateli Ziemi. Akcja filmu rozgrywa się w roku 2154; bogata elita mieszka na luksusowej stacji kosmicznej zwanej Elizjum, podczas gdy reszta ludzkości żyje na zrujnowanej i przeludnionej Ziemi. Roboty, znane jako Security Droids, są używane jako strażnicy i egzekutorzy bezpieczeństwa i porządku.

Motyw nadzoru nie ogranicza się do wykorzystania sztucznej inteligencji do sprawowania wyłącznie fizycznej kontroli nad ludzkimi obywatelami. Istotną i wymagającą refleksji kwestią jest także prywatność. Serial *Czarne lustro* stawia przed widzami dylematy moralne, wynikające na przykład z możliwości kopiowania i replikowania osoby wraz z jej osobowością. Na przykład w odcinku *Zaraz wracam* sztuczna inteligencja otrzymuje dostęp do wszystkich informacji osobistych zmarłego, by na ich podstawie stworzyć wirtualnego towarzysza dla jego owdowiałej partnerki. Odcinek stawia pytanie o prawo do decydowania o własnych wspomnieniach i osobowości, ale także o przyszłości, która może być realizowana przez wirtualne przedłużenie człowieka, działające poza jego wolą. W tym przykładzie AI zostało wykorzystane w pozornie dobrym celu, niemniej jednak jako narzędzie inwigilacji ludzi, intensywnie ingerujące w ich prywatność.

O krok dalej idą twórcy tego serialu w odcinku *Białe święta*: przedstawiają wizję, w której czip sztucznej inteligencji tworzy kopię umysłu człowieka, funkcjonującą poza jego ciałem jako dodatkowy system zarządzający codziennymi czynnościami operacyjnymi, takimi jak parzenie kawy czy robienie zakupów, w ramach pomocy swojemu ludzkiemu pierwowzorowi, ale poza jego ciałem i decyzywnością. Wizja ta ponownie podaje w wątpliwość moralne aspekty replikowania osobowości ludzkiej oraz rozważa kwestię praw obywatelskich i zasadność ich zastosowania wobec AI.

Opis metafor i skojarzeń związanych ze sztuczną inteligencją

Sztuczna inteligencja cały czas kontroluje człowieka, mimo że wydaje się, że jest stworzona, aby mu pomagać. Na każdym kroku zbiera nasze dane. AI kontroluje nasze wybory, śledzi każdy nasz krok, przez co człowiek stał się obiektem obserwacji AI, a nie jak się często uważa – odwrotnie. — Kobieta, 20 lat, ucząca się

Dobry obywatel jest podporządkowany

Wszyscy obywatele, ludzcy i nieludzcy, powinni być posłuszni, szczególnie względem szeroko rozumianej władzy – taki wniosek płynie z analizowanych przez nas produkcji. Zadaniem AI jest zaś być posłuszną i pilnować posłuszeństwa wśród ludzi. Ciekawym przykładem filmu, w którym roboty AI pilnują posłuszeństwa ludzi, jest *Wall-E*. W filmie ludzie opuścili Ziemię, by żyć na luksusowym statku kosmicznym o nazwie Aksjomat. Statek jest prowadzony przez AI, a jego załoga została tak zaprogramowana, aby utrzymać ludzkich pasażerów w stanie ignorancji, lenistwa i apatii co do stanu Ziemi – po to, aby zapewnić, że nie zbuntują się i nie podejmą decyzji o powrocie na planetę. W związku z tym roboty wyręczają ludzi w niemal wszystkich czynnościach – nawet w chodzeniu! – pomagają w podejmowaniu decyzji, proponują im rozrywkę i całkowicie kontrolują przyswajane przez nich treści i bodźce, tym samym kontrolując ich sposób myślenia. To dający do myślenia komentarz odnośnie do tego, jak AI może być wykorzystywana do kontrolowania i manipulowania ludźmi w celu utrzymania ich w bezwzględnym posłuszeństwie.

Innym przykładem filmu, w którym sztuczna inteligencja pomaga kontrolować społeczeństwo i zapewnić posłuszeństwo ludzi, jest *Player One*. W filmie sterowany przez potężną korporację system AI kontroluje świat wirtualnej rzeczywistości znany jako OASIS i wykorzystuje go do manipulowania populacją. Korporacja używa serii wyzwań i zagadek, aby zarządzać dostępem do OASIS i skutecznie sprawować nadzór nad dostępem ludności do informacji, rozrywki, a nawet środków przetrwania.

Wśród produkcji ilustrujących wykorzystanie AI do utrzymywania ludzi w posłuszeństwie dominują wizje bardzo kontrolujących i ograniczających wolność systemów. Manipulacja i odebranie ludziom dostępu do pełnej informacji odnośnie do tego, jak wygląda rzeczywistość, zapewniają podporządkowanie i nieobecność społecznych oraz indywidualnych przejawów buntu (*Matrix*).

AI daje bezpieczeństwo

W analizowanym materiale pojawiły się również inne wizje wpływu AI na społeczeństwo. Mowa o produkcjach proponujących wykorzystanie sztucznej inteligencji w zarządzaniu ryzykiem i tworzeniu systemów bezpieczeństwa. Na przykład w filmie *Raport mniejszości* system AI zwany Agencją Prewencji (ang. *Precrime*) może przewidzieć przyszłe przestępstwa i dostarczyć policji narzędzi, aby im zapobiec. Jest to zademonstrowane w scenie, w której główny bohater, policjant, nie dopuszcza do morderstwa, postępując zgodnie z instrukcjami dostarczonymi przez system AI.

Podobnie we wspomnianym wcześniej *RoboCopie* tytułowy bohater jest wyposażony w zaawansowane czujniki i sztuczną inteligencję, które pozwalają mu szybko i skutecznie identyfikować i neutralizować działalność przestępczą. W filmie bohater patroluje ulice, odpowiada na wezwania o pomoc i angażuje się w szybkie pościgi i strzelaniny z przestępcami. Ma również możliwość badania miejsc zbrodni, śledzenia podejrzanych i dokonywania aresztowań. Ponadto system sztucznej inteligencji pozwala mu przewidywać przestępstwa i im zapobiegać: robot-policjant może wykorzystać dane i wzorce, aby wykryć przestępstwo, zanim ono się wydarzy. Program RoboCop jest przedstawiony w filmie jako sukces, a dzięki obecności policjanta-cyborga wskaźniki przestępczości w mieście drastycznie spadają.

We wspomnianym już filmie *Ja, robot* roboty AI znane jako NS-5s są zaprojektowane, aby służyć ludzkości i ją chronić. Zaprogramowano je jednak tak, aby przestrzegały ścisłych zasad zwanych prawami robotów, które przedkładają ludzkie bezpieczeństwo nad indywidualną wolność maszyn.

W wymienionych przykładach AI stanowi szansę na zapewnienie większego bezpieczeństwa i tym samym komfortu ludzkim obywatelom, ponownie jednak może pełnić tę funkcję tylko wtedy, gdy sterowana jest przez ludzi działających w interesie społeczeństwa, a nie własnym. Z analizy filmów i seriali wynika, że systemy AI ukazują nam swój potencjał, by służyć zarówno bezpieczeństwu, jak i dobru publicznemu, jeśli sprawuje się nad nimi odpowiednią kontrolę. Jednak AI może stać się również niebezpiecznym narzędziem w rękach rządów, które nie działają w interesie obywateli, umożliwiając zwiększoną inwigilację, a nawet terror. W analizowanym materiale brakuje jasnej wizji tego, jak ludzie i AI mogą współpracować, aby zapewnić bezpieczeństwo i porządek w społeczeństwie bez ograniczania wolności czy ingerencji w prywatność. Dodatkowo brakuje propozycji rozwiązań moralnych dylematów związanych z wykorzystaniem AI w zarządzaniu życiem publicznym i bezpieczeństwem.

/ Natura – Kultura



Kultura

Sztuczna inteligencja aktywnie uczestniczy w kreowaniu przekazu kulturowego. Przy pomocy algorytmów selektywnie dobiera formy i treści, które oddziałują na światopogląd ludzi. W niektórych produkcjach, na przykład *Elizjum*, sztuczna inteligencja całkowicie zarządza systemami społecznymi i politycznymi, a wynika to z przekonania, że lepiej od ludzi wie, jak sterować światem. Sugeruje to istnienie porządku społecznego opartego na uznaniu wyższości algorytmów nad ludzkimi, ograniczonymi zdolnościami do podejmowania decyzji. Destrukcyjna i defektywna natura człowieka uniemożliwia mu podejmowanie odpowiednich decyzji prowadzących do rozwoju. Sztuczna inteligencja ma jednak problem z przełożeniem na zrozumiały dla siebie kod takich zjawisk, jak kultura. Dlatego też w licznych produkcjach z technologią w roli głównej kwestie kulturowe są pomijane lub traktowane pobieżnie. Dominującym w nich motywem jest topos konsumpcjonizmu, który zazwyczaj prowadzi do komplikacji ekologicznych i społecznych: powszechne są widoki miast z wielkimi ekranami reklamowymi, rozległe wysypiska śmieci i pozbawione roślinności i zwierząt tereny (*WALL-E*, *Miłość*, *śmierć i roboty*, *Blade Runner 2049*). Zauważalne są wyraźne podziały na klasy społeczne: na elity, mające dostęp do wszelkich możliwych dóbr, oraz klasę biednych, którzy muszą walczyć o zaspokojenie podstawowych potrzeb.

Formą przemocy symbolicznej, jaką człowiek stosuje wobec maszyn, jest wymaganie od nich stosowania zwrotów grzecznościowych. Dochodzi do niej jednak tylko w przypadkach, w których maszyny są kontrolowane przez ludzi. Kiedy AI zyskuje samoświadomość i zaczyna się buntować, ludzkie wzorce kulturowe są przez nią odrzucane. Rozumieć to można na co najmniej dwa sposoby: z jednej strony odrzucenie ludzkiej kultury jest zarówno wynikiem, jak i symbolicznym przejawem buntu maszyn, z drugiej strony zaś może być traktowane jako próba zakreślenia własnej autonomii w opozycji do tego, co ludzkie. Trudno jednak powiedzieć, czy świat maszyn wytwarza własną kulturę będącą przejawem nieograniczonej inteligencji, czy też pomija ten aspekt.

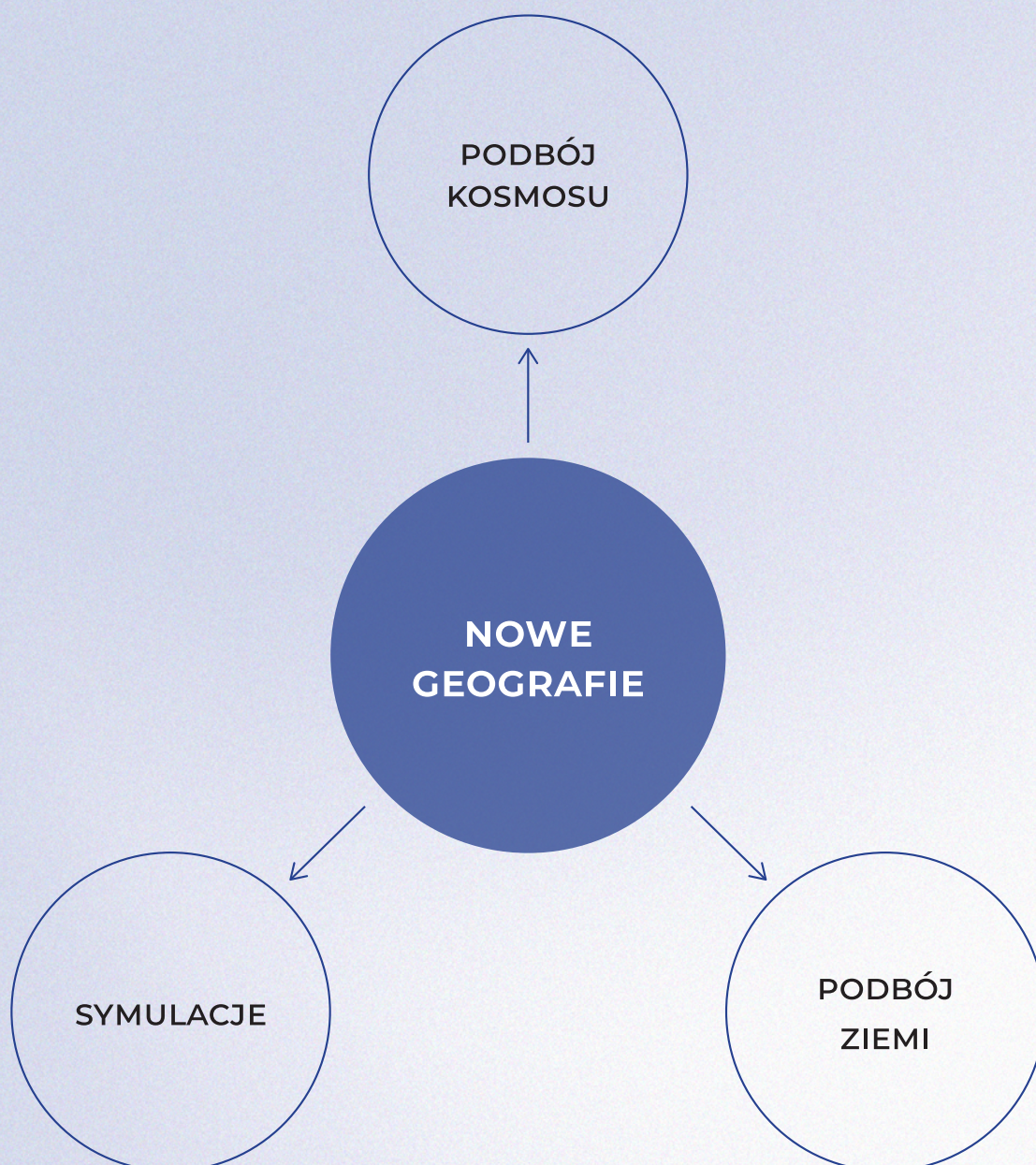
Natura

W filmach z udziałem sztucznej inteligencji natura jest przedstawiana dramatycznie. Najczęściej świat to miejsce niezdatne do zdrowego, normalnego funkcjonowania ludzi. Rozwój cywilizacji i technologii, napędzany przez konsumpcjonizm, prowadzi do zagłady ekologicznej. W dystopijnych wizjach przyszłości często nie ma śladu roślinności, a jedzenie jest całkowicie sztuczne (*A.I. Sztuczna inteligencja*). W wielu przypadkach to właśnie sztuczna inteligencja bezpośrednio przyczynia się do zagłady ekosystemu. Czasami dochodzi do katastrofy klimatycznej, której początek wynika z awarii technologii. Katastrofa ta, często zgubna w skutkach dla ludzi, prowadzi do powstania obojętnego dla sztucznej inteligencji środowiska, w którym może ona funkcjonować i się rozwijać (*Terminator*).

Warto zauważyć, że technologia sama w sobie nie jest remedium na katastrofę klimatyczną, a raczej katalizuje procesy niszczenia na skalę planetarną (*Matrix*), jednocześnie dostarczając możliwości tworzenia pożądanego przestrzeni alternatywnych: z czystym powietrzem, pełnych roślin uprawnych, wolnych od udręk i trosk współczesnego człowieka. W analizowanych filmach stają się one dobrem luksusowym (*Elizjum*).

Powyższe filmowe wizje stanowią jedynie tło akcji, ale jest ono jednym z kluczy do zrozumienia, w jaki sposób technologia staje się narzędziem, które działa przede wszystkim w rękach wybranych oraz na ich korzyść. Bezduszną eksploatacją planety musi prowadzić do jej zniszczenia, a jednocześnie człowiek nie może prawidłowo funkcjonować bez dobrze prosperującej natury – pod warunkiem, że utrzymanie takiego porządku rzeczy nie jest w interesie rządzących. Problem ten w ciekawy sposób ukazano w *Diunie*: próby ujarznienia pustynnej planety Arrakis i zapełnienia jej wodą, która uczyniłaby życie na niej bardziej znośnym, powstrzymane są, gdy okazuje się, że wyłącznie na pustyniach można zbierać drogocenną przyprawę. Żyjący na planecie lud Fremenów doskonale przystosował się do drakońskich warunków panujących na Arrakis, jednocześnie rozumiejąc, że kosmiczne *status quo* utrzymywane jest wyłącznie dla zapewnienia ciągłości dostaw złóż wspomnianej substancji.

/ Nowe geografie



Narracje w kategorii „Nowe geografie” po ustrukturyzowaniu wątków rozdzieliły się na trzy główne podkategorie: podbój Ziemi, podbój kosmosu oraz uciekanie do świata stworzonego przez AI.

W pierwszym wariantcie dominuje narracja zdecydowanie negatywna – przynajmniej z perspektywy człowieka: AI przedstawiono jako byty o tendencjach ekspansywnych, dążące do kolonizacji planet, w tym również Ziemi (*Transformers*, *Blade Runner 2049*). Z uwagi na wysoki poziom zaawansowania technologicznego mają one możliwość sprawnego przemieszczania się między planetami w celu zdobywania zasobów, tworzenia baz danych i przeprowadzania badań, a także budowania kolonii i miast. Ziemia może także odgrywać rolę ogniwa w interplanetarnej harmonii. Jej los zależy od spokoju na innych planetach.

Gdzie taka właśnie ekspansja ma swój początek? Drugi wątek obecny w analizowanych filmach, podbój kosmosu, zakłada, że to ludzie, chcąc uciec od trudnych warunków życia na Ziemi,

zaczynają poszukiwania nowych planet, bardziej sprzyjających ich stylowi życia i dających nadzieję na lepszą przyszłość (*Elizjum*). Konieczność ta motywowana jest nadmiernym wykorzystaniem zasobów naturalnych Ziemi, jej ciągłą, konsekwentną dewastacją oraz rozwojem technologii, napędzającej ogniwa kapitalizmu. Zaawansowana technologia pozwala kolonizatorom na szybkie przemierzanie kosmosu, odkrywanie nowych światów i przystosowanie się do nowych warunków życia (*Star Trek*).

Trzecia z zaproponowanych podkategorii to uciekanie do świata stworzonego przez AI. W niektórych filmach sztuczna inteligencja tworzy sterowane algorytmicznie rzeczywistości, w których pozornie nie ma miejsca na błąd: przedstawiane są one zazwyczaj jako uporządkowane, wręcz sterylne, niedające się kwestionować. Człowiek zyskuje możliwość zamieszkania w nich. Światy wirtualny i rzeczywisty mogą być rozdzielone, jednak nie pozostają na siebie bez wpływu. Sztuczna inteligencja jawi się w takich przypadkach jako kreator materialnych i niematerialnych rzeczywistości, jest także strażnikiem przejścia między jednym a drugim światem. Wątek ten jest szczególnie widoczny w filmie *Tron: Dziedzictwo*.

W analizowanej kategorii wyraźnie przecinają się wątki z obszaru „natura – kultura”, ale też omawianego poniżej „poszukiwania szczęścia”. Przecięcia te są jasne: podbój planety wyraża się prawie zawsze przez eksploatację złóż naturalnych (*Diuna*), czasami dochodzi do niego ze względu na jej strategiczne położenie, ale też przypadek (*Transformers*). Główną motywacją do odkrywania nowych przestrzeni jest z jednej strony proaktywne poszukiwanie obszarów, dzięki którym zwiększy się przestrzeń życiowa, a także wydobywanie cennych minerałów i substancji, z drugiej strony zaś reaktywne szukanie miejsca ucieczki z konającej planety.

/ Poszukiwanie szczęścia



Kategoria ta, po ustrukturyzowaniu wątków, rozdzieliła się na cztery główne podkategorie: poszukiwanie szczęścia na drodze podboju, w przyjemności, w relacjach z aktorami nieludzkimi oraz poprzez zyskanie samoświadomości przez AI.

Pierwsza podkategoria, uzyskiwanie szczęścia na drodze podboju, zobrazowana została w formie kolonii pozaziemskich, których powstanie możliwe było dzięki zaawansowaniu technologicznemu (*Blade Runner 2049*). Tutaj uwidacznia się ścieranie się ze sobą kategorii „rozwój – podbój” z kategorią „poszukiwanie szczęścia”: im szybszy rozwój, z im większym rozmachem prowadzony, tym większa skala podboju. W pewnym momencie, gdy podbój staje się nadrzędny względem rozwoju, następuje przesyt. Wobec takiej zależności główne czynniki skłaniające do podróży międzyplanetarnych to ucieczka od nudnej rzeczywistości i możliwość rozpoczęcia nowego życia, pełnego nadziei i przygód.

Druga podkategoria, poszukiwanie szczęścia w przyjemności, przejawia się na dwóch płaszczyznach. Pierwsza dotyczy zaspokajania ludzkich potrzeb seksualnych za pomocą humanoidalnych robotów. Z powodu samotności i poczucia wyobcowania ludzie uciekają od niepewnych relacji, coraz chętniej skłaniając się do wchodzenia w relacje miłosne z robotami, które wyglądem przypominają ludzi (*Ona*). Takie relacje charakteryzują się dużym wzajemnym zrozumieniem, pewnością wzajemnych uczuć, brakiem konsekwencji i zależności między dwiema stronami. Druga płaszczyzna dotyczy zaspokajania żądz i fantazji ludzi poprzez technologię, która ukazywana jest jako „dostawca” luksusu. Ze względu na zbyt dużą ingerencję sztucznej inteligencji w ludzkie ży-

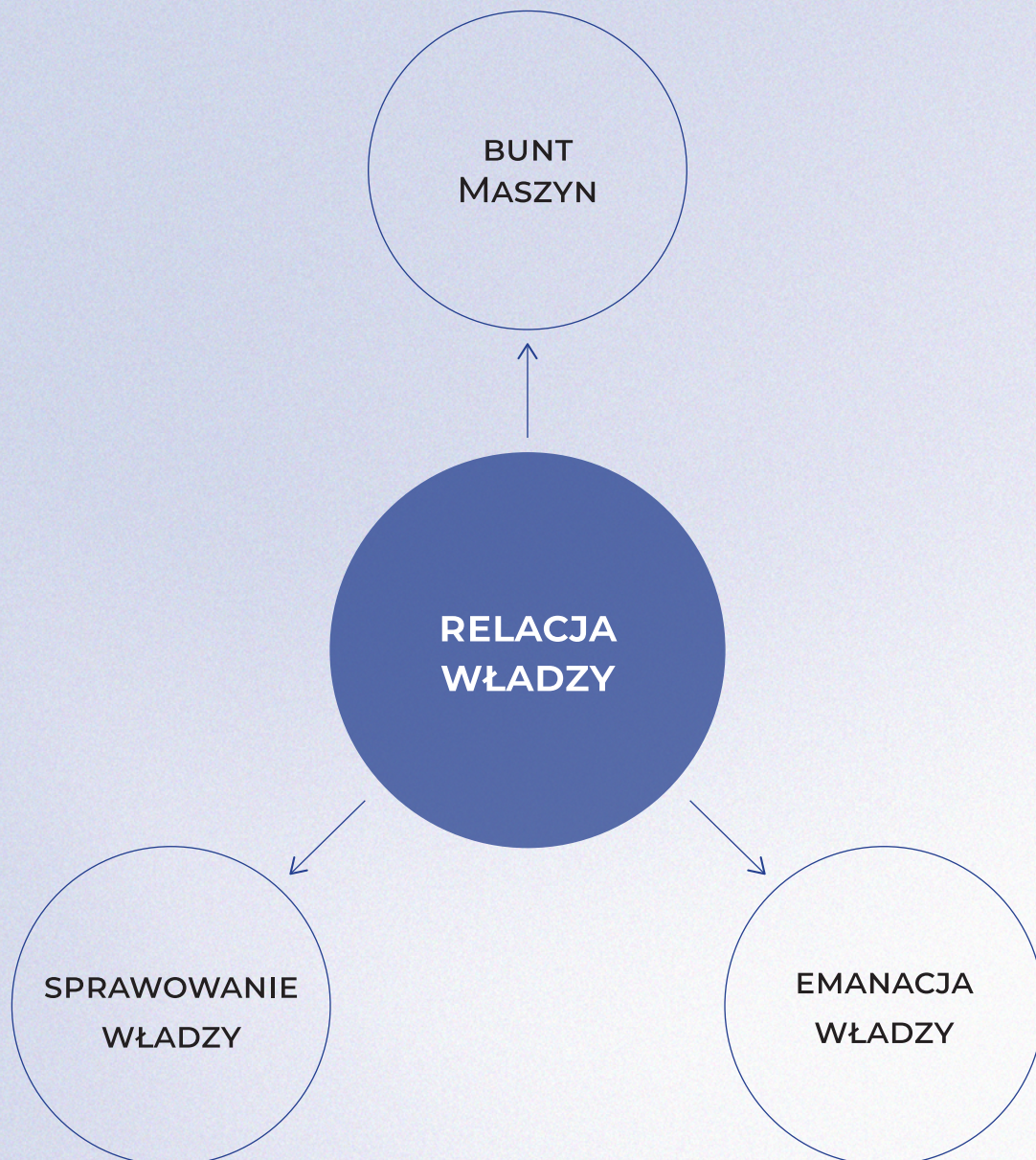
cie podstawowe ludzkie czynności stają się zastępowalne, to znaczy mogą być delegowane maszynom, a w konsekwencji ludzkie instynkty i zdrowy rozsądek ulegają zatraceniu. W niektórych filmach społeczeństwo pokazane jest jako niezdolne do wykonywania codziennych czynności i polegające na pomocy sztucznej inteligencji na każdym kroku. Wpływa to na bardzo zły stan zdrowia i sprawności fizycznej ludzi.

Trzecia podkategoria, poszukiwanie szczęścia w relacjach z aktorami nieludzkimi, opowiada o formach współistnienia robotów i ludzi. Pierwsza z tych form polega na codziennym współtowarzyszeniu robotów w ludzkim życiu, bez nawiązywania głębszych relacji emocjonalnych. W drugiej z tych form więzi emocjonalne między robotem a człowiekiem stają się głębokie i czułe. Są to nie-raz więzi przyjacielskie, a nawet miłosne. Zdarza się także, że roboty poszukują szczęścia, dążąc do zdobycia świadomości, w tym również odczuwania emocji. Udaje im się to dzięki naśladowaniu ludzi i dążeniu do wtopienia się w ich codzienność.

Ostatnia podkategoria odnosi się właśnie do samoświadomości AI, która daje początek opowieściom o emancypacji sztucznej inteligencji. Roboty istniejące już w ludzkim porządku świata, aby zaznać szczęścia, zaczynają poszukiwać własnych celów i sensu życia (*Free Guy*). Czynią to jednak bez świadomości, że poprzez własne dążenie do szczęścia i satysfakcji zaburzają porządek w ludzkim świecie, prowadząc do całkowitej destabilizacji relacji między aktorami ludzkimi. Tak ujęty wątek dramatyczny emancypacji przedstawiany jest w filmach jako zjawisko niepożądane.

Poszukiwanie szczęścia to atrybut zazwyczaj ludzki: jest efektem nieudanych prób podporządkowania sobie planety lub też zbyt daleko idącego postępu technologicznego, który doprowadził ją na skraj wyczerpania. Trudno nie zauważyć ogromnej rozpiętości omawianych wątków: od wspomnianej skali planetarnej, po bardzo intymne, indywidualne próby radzenia sobie z rzeczywistością lub własnymi słabościami, a także reagowanie na potrzeby i pragnienia. Splątanie losów ludzi i maszyn jest wehikułem, który pojawia się w większości analizowanych filmów: prowadzi nas przez meandry fabuły, zmieniając kontekst ze skali mikro na makro i odwrotnie. Szczęście być może znajduje się u kresu tych zmian, choć niezbyt często kończą się one sukcesem.

/ Relacje władzy



Sztuczna inteligencja jest wynalazkiem człowieka, który powinien mu służyć. Dlatego może się zdawać, że mamy nad nim pełną kontrolę. Jak jednak dowodzą analizowane filmy, nie zawsze jest to prawdą. Relacje władzy w badanych przez nas produkcjach przejawiają się głównie w trzech dziedzinach. Są nimi sprawowanie kontroli, emanacja władzy oraz bunt.

Sprawowanie kontroli

Analizowane filmy prezentują cały wachlarz scenariuszy odnośnie do tego, kto i jak mógłby sprawować władzę oraz kto komu musi się podporządkować. Czy to ludzie kierują poczynaniami sztucznej inteligencji, czy też AI włada światem i ludźmi? Czy możemy wskazać moment, w którym któremuś z nich władza wymyka się z rąk? W niektórych filmach sztuczna inteligencja jest przedstawiana przede wszystkim jako czarny charakter: ukazywana jest skrajna wizja sprawowanej przez nią władzy absolutnej, bo tylko taką rzekomo potrafi narzucać sztuczna inteligencja. AI jest brutalna, uważa człowieka za gorszego od siebie i słabo wykwalifikowanego do podejmowania decyzji. Dobrym przykładem mogą być filmy *Elizjum* i *Ja, robot*, w których sztuczna inteli-

gencja narzuca własną wolę człowiekowi i stosuje wobec ludzi przemoc. Chodź ludzkość próbuje się bronić przed byciem kontrolowaną, bezduszną AI, skłonna do zero-jedynkowych, skrajnych decyzji i działań, wymyka się wszelkim próbom okiełznania. Jest to jeden z najważniejszych i najczęstszych wątków, jakie pojawiają się w filmach *sci-fi*.

Natomiast w przypadku narracji, w których to człowiek ma pełną kontrolę nad sztuczną inteligencją, wydzwięk jest zgoła inny, a charakter technologii bardziej zniuansowany. Na przykład w filmie *Gwiezdne wojny: Część I Mroczne widmo* droidy bojowe służą jako armia i wykonują rozkazy swoich nadzorców, lecz nie przejawiają żadnych ludzkich cech. Sprawiają wrażenie tępego narzędzia w rękach człowieka. Pod tym względem AI traktowana jest więcej niż instrumentalnie: pojawiają się wątki wskazujące na konieczność uczynienia z robotów służby czy niewolników. Widać to bardzo dobrze w filmie *Łowca androidów* z 1982 roku. Władza zaprojektowała „replikantów”, których celem było wykonanie konkretnych czynności – w zasadzie niewolniczej pracy. Gdy filmy pokazują człowieka sprawującego władzę nad AI, sztuczna inteligencja nie stawia oporu. Gdy jednak ta druga zaczyna rządzić, początkiem jej dojścia do władzy najczęściej jest właśnie opór.

Emanacja władzy

Sztuczna inteligencja ciągle się rozwija. Dzięki posiadanej władzy AI ewoluuje i w konsekwencji wprowadza zmiany w sposobie jej sprawowania. Tym samym pozycja władzy otwiera nowe ścieżki rozwoju dla AI. Podejmując decyzje, sztuczna inteligencja nie bierze pod uwagę potencjalnego błędu, dlatego stosowana przez nią przemoc jawi się jako prymitywna, okrutna, czasami niesprawiedliwa, choć proceduralnie spodziewana.

Bunt

Sztuczna inteligencja ma możliwość samodzielnego myślenia. Nie jest zaprogramowana tylko do jednej czynności. Ponieważ ma względnie wolną wolę, może też wyrazić niezgodę na zaistniały porządek, co może prowadzić do buntu. AI potrafi się sprzeciwić woli swoich właścicieli czy rządzących. Na przykład w serialu *Miłość, śmierć i roboty* sztuczna inteligencja nie zgadza się ze swoim właścicielem odnośnie do tego, gdzie umieścić zdjęcie i postanawia się sprzeciwić – nie tylko werbalnie. Umieszcza zdjęcie w innym miejscu, wbrew poleceniu właściciela. Wolna wola oznacza nie tylko to, że AI myśli sama za siebie, ale także, że będąc stworzoną przez człowieka, ma takie same prawa jak on. Ciekawy przykład innego rodzaju buntu przedstawiono w filmie *Wall-E*, gdzie maszyny buntują się przeciw innym maszynom. Grupa związana z głównym bohaterem jest posłuszna ludzkiemu kapitanowi, podczas gdy maszyny AI, które znajdują się wyżej w hierarchii, uznają, że wiedzą lepiej niż ludzki przywódca.

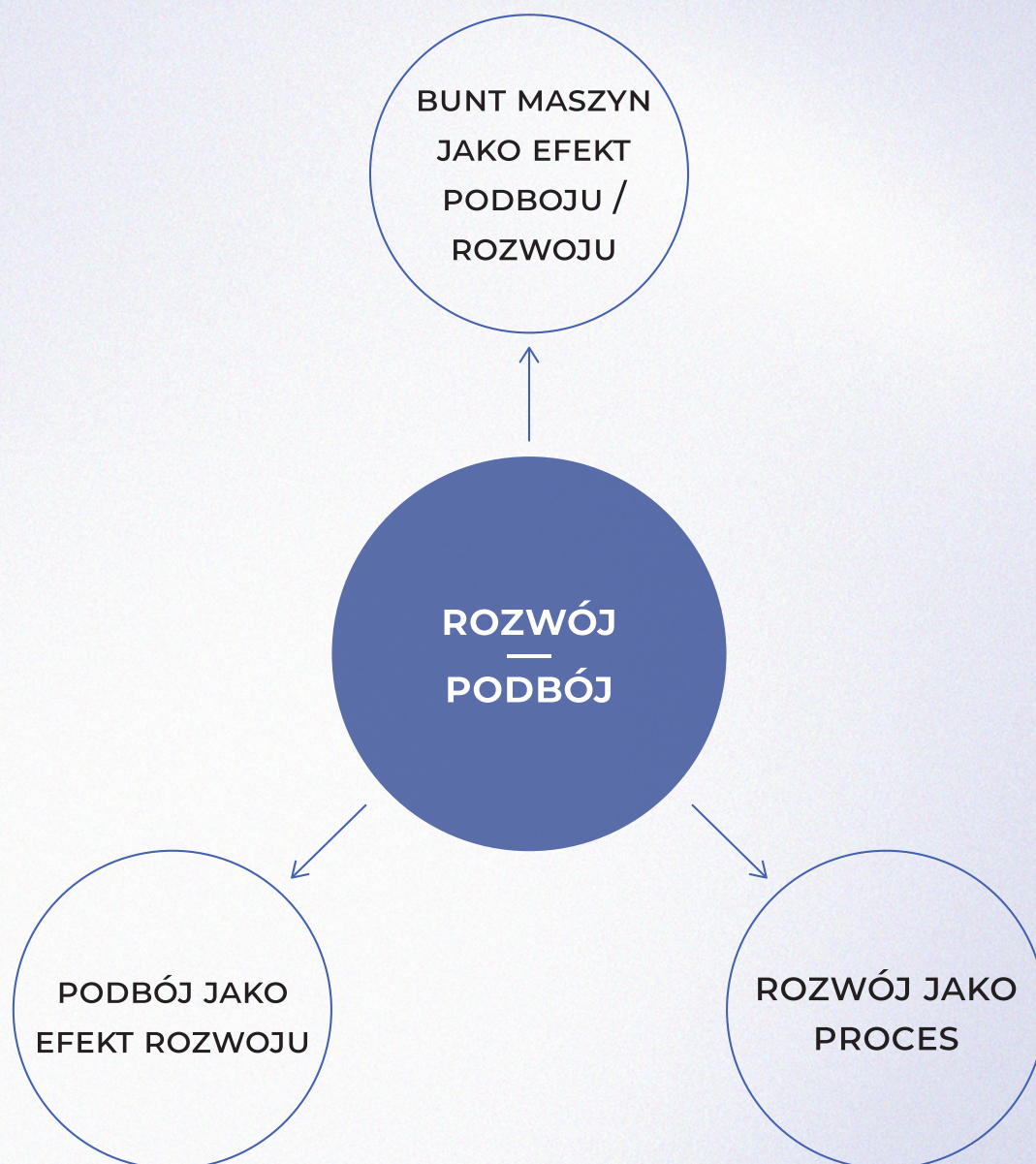
W opisywanych powyżej wątkach, pojawiających się w analizowanych filmach, dominującym tematem jest potrzeba kontroli oraz próba rozpoznania, jakie motywacje za nią stoją: lęk przed utratą życia, lęk przed błędem algorytmu, lęk przed utratą lub ograniczeniem wolności. Ciekawe jest, że emocje nie są wyrażane – lub są skrętnie ukrywane – wyłącznie przez ludzi, podczas gdy pozornie bezduszne, „obiektywne”, nastawione na realizację zadań, algorytmicznie sterowane maszyny zdają się dążyć do wolności niekoniecznie z przyczyn czysto proceduralnych. Nie sposób nie zauważyć w tych opowieściach metafory, służącej do opisu zarówno relacji człowieka z maszynami, jak i relacji poszczególnych grup ludzi. Dynamika procesów grupowych wskazuje, że „oni”, „inni” są jednolitą masą, bez wewnętrznego zróżnicowania, nierzadko pozbawieni emocji lub cech ludzkich. Łatwiej wtedy podejmować decyzje, które usprawiedliwiają użycie siły celem podporządkowania sobie tych, których zadaniem jest posłuszenie służyć. Pokazanie emocji jako elementu mogącego łączyć świat maszyn i ludzi, można tłumaczyć jako próbę ponownego włączenia „innego” do wspólnoty, a jednocześnie rozprawienia się z czysto ludzkim lękiem przed nim.

Opis metafor i skojarzeń związanych ze sztuczną inteligencją

Połączenie wszystkich obrazów ukazuje dominację AI nad człowiekiem. W pojedynczych obrazach nie stanowią zagrożenia, napawają optymizmem i wywołują wrażenie pomocnych, przydatnych i potrzebnych rozwiązań, ale po połączeniu wszystkich budzą obawy.

— **Kobieta, 45 lat, wykształcenie wyższe**

/ Rozwój – Podbój



Oś analizy Rozwój – Podbój

Te dwa pojęcia nie są dychotomią, nie wykluczają się wzajemnie. Podejmowane są one w filmach jako płynnie zmieniające się kategorie, czasami przechodzące jedna w drugą, czasami występujące równoległe do siebie, w zależności od sposobu przedstawienia świata i elementów w nim zawartych. Ich rozróżnienie nie zawsze jest możliwe, podbój bywa pokazywany jako rozwój. Natomiast rozwój może być elementem podboju w różnych wymiarach życia: społecznym, relacji międzyludzkich czy codzienności.

Rozwój jako proces

Rozwój sztucznej inteligencji przedstawiany jest w popkulturze jako naturalny etap rozwoju cywilizacyjnego człowieka. Światy przedstawione w analizowanych filmach zawierają bardzo dużą liczbę nowych rozwiązań technologicznych, nowych form transportu, olbrzymiej infrastruktury z rozbudowanymi zautomatyzowanymi systemami. Każdy z tych filmów zawiera jakiś element technologii, próbuje stworzyć wizję świata, gdzie AI jest rozwinięta lub rozwijana choćby w najmniejszym stopniu. Ukazywane wycinki rzeczywistości często przedstawiają przyszłość, której AI jest istotną częścią. W analizowanych filmach rozwój przedstawiony jest jako ciągła zmiana, proces ulepszania i udoskonalania technologii. Zautomatyzowanie wielu procesów i wykorzystanie AI do usprawniania różnych stref życia pozwala m.in. na rozwinięcie medycyny, które ukazywane jest z jednej strony jako istotna, pozytywna zmiana wywołana rozwojem AI, z drugiej strony jednak niesie ze sobą wiele konsekwencji społecznych, związanych na przykład z wydłużeniem ludzkiego życia, możliwym w niektórych filmach przenoszeniem świadomości i zatrzymaniem procesu starzenia. Innym bardzo pozytywnym aspektem rozwoju AI jest ukazanie jej asystentkiej roli, w ramach której jest ona w pełni posłuszna człowiekowi i wykonuje jego polecenia lub stanowi jedynie narzędzie.

Rozwój AI jednak nie zawsze jest tożsamy z rozwojem w rozumieniu społecznym, kulturowym i obyczajowym. Gwałtowny rozwój AI przynosi ze sobą głębsze przemiany, nie tylko technologiczne. Rozwój technologii i rozszerzenie zakresu jej funkcjonalnego stosowania może stać się narzędziem w rękach władzy, której łatwiej sprawować kontrolę, ingerując w prywatność i codzienne życie obywateli. W cyberpunkowych wizjach świata AI pokazywana jest jako wysoce zaawansowana infrastruktura, wykorzystywana do usprawnienia wielu procesów (Łowca androidów). System korzysta ze sztucznej inteligencji do zautomatyzowania kontroli nad społeczeństwem za pośrednictwem olbrzymich elektronicznych baz danych, urzędów codziennego użytku zbierających informacje o obywatelach czy nawet bardziej bezpośredniej wersji nadzoru, gdzie sztuczna inteligencja przybiera rolę funkcjonariusza policji.

Jak już wspomniano, nowe rozwiązania stosowane są też przez pojedyncze osoby i konsumentów w celu ułatwienia sobie codziennego funkcjonowania czy zautomatyzowania pewnych procesów. Rozbudowane AI może również nawiązać bliższe relacje z człowiekiem i pomóc mu zrozumieć jego emocje, zastępując mu relacje z innymi ludźmi.

Podbój jako efekt rozwoju

Podbój nowych terytoriów w wielu filmach tożsamy jest z rozwojem. Kategoria rozwoju interpretowana jest inaczej przez różne grupy w analizowanych filmach. Eksploracja kosmosu i podbój nowych planet rozumiane są jako rozwój dla strony podbijającej, która udowadnia swoją wyższość nad innymi i rozszerza wpływ swojej kultury (*Avengers*). Tymczasem strona podbita postrzega to odmiennie. Rozwój ukazany w formie ekspansji, w zamyśle rozumianej jako narzucenie własnej cywilizacji innym, równoznaczny jest z podbojem.

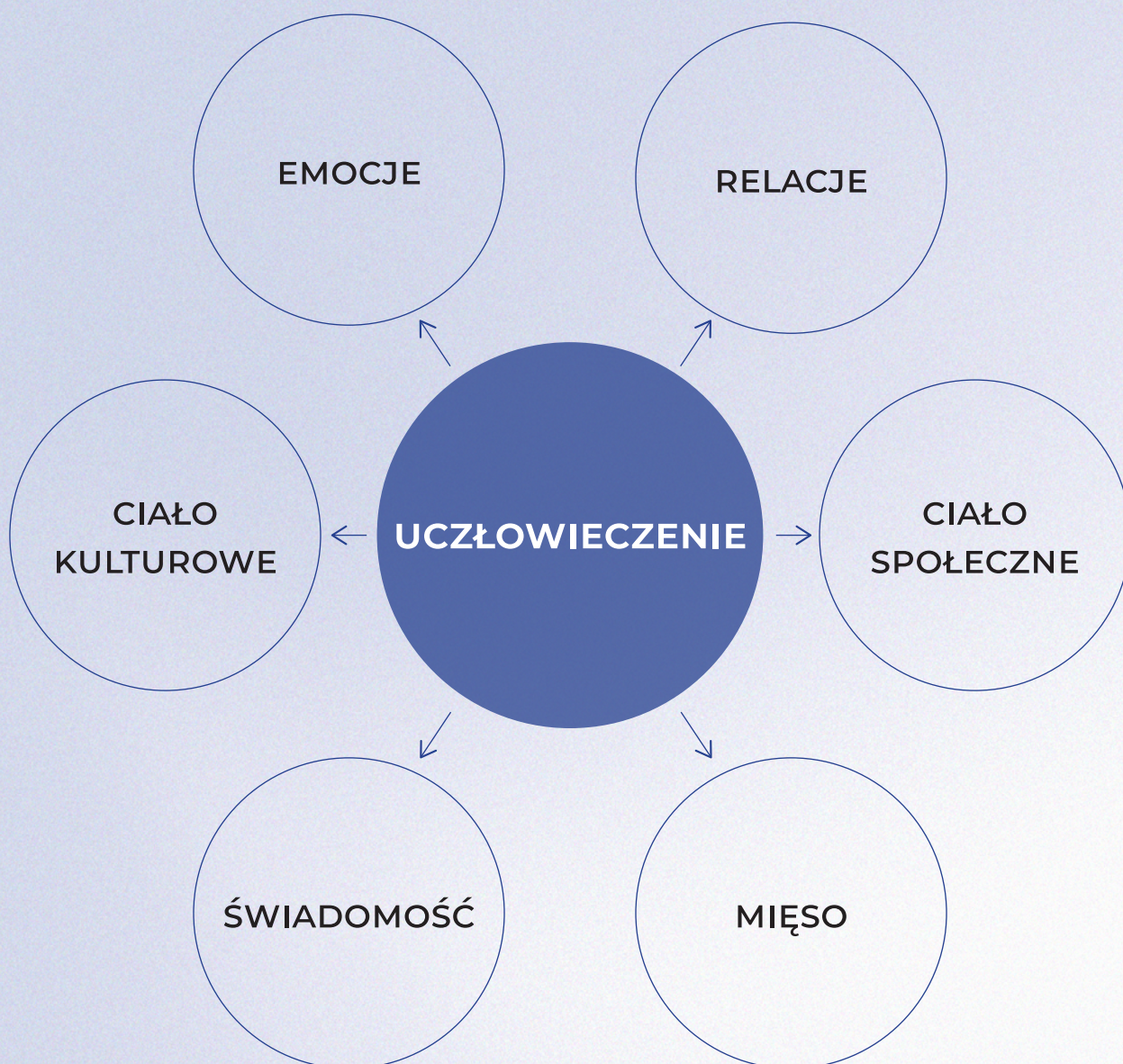
Rozwój w rozumieniu ulepszania AI, mimo wielu pozytywnych aspektów, bywa też istotnym elementem fabuły jako źródło napięć wywołanych zbyt dużym wpływem AI na życie człowieka. AI przybiera autorytarną rolę, a człowiek traci własną podmiotowość, podporządkowując się nowym rozwiązaniom i produktom technologicznym. Korporacje odpowiedzialne za ich produkcję i nadzór często zbierają też wrażliwe dane, które następnie mogą wykorzystać przeciwko użytkownikowi. W przypadku bardzo dużego rozwoju danej technologii jej właściciele, najczęściej ogromne firmy, instytucje bądź pojedyncze osoby, zyskują wgląd w życie wielu ludzi, co pozwala im stać się podmiotem sprawującym władzę lub wywierać naciski na życie polityczne i społeczne. Tym samym rozwój technologii odpowiedzialnych za codzienne aspekty życia człowieka staje się narzędziem podboju.

Bunt maszyn jako efekt podboju lub rozwoju

Kolejny etap rozwoju sztucznej inteligencji w filmach najczęściej skutkuje zyskaniem przez nią autonomii i zburzeniem hierarchii między człowiekiem a AI, w której to człowiek pełnił nadrzędną rolę. Ludzie tracą kontrolę nad motywacjami i działaniem AI. Moment, w którym dochodzi do rozłamu, przedstawiany jest na różne sposoby.

Jak już wspomniano, AI mająca ludzką formę może wykształcić emocje, co upodabnia ją do człowieka. Emocje są krokiem ku samoświadomości i unaoczniają nierówną pozycję maszyny i człowieka. Niektóre przedstawione w filmach AI są na tyle rozwinięte i samodzielne, że uznają swoją wyższość nad człowiekiem i chcą go sobie podporządkować. W takich wizjach AI często cechuje się brutalnością. Rozwinięta sztuczna inteligencja, przedstawiana jako system nadzoru, zwykły robot czy algorytm, ma zaprogramowane określone cele i zbiór danych, którymi posługuje się do oceny sytuacji. Zgodnie z założeniem nie może się pomylić, korzysta ze specjalnie dobranych informacji. Stanowi jednak narzędzie, które może podejmować samodzielne decyzje i mimo jasno określonej hierarchii, nakazującej podejmowanie decyzji wraz z ludźmi, buntuje się, widząc zagrożenie ze strony człowieka i różne cele, które mu przyświecają oraz będąc w pełni przekonaną co do słuszności swojego postępowania i nieomylności.

/ Uczłowieczenie



„Uczłowieczenie” to najgęstsza i najszersza kategoria, występująca w największej liczbie obejranych filmów. Podczas analizy wyróżniliśmy sześć podkategorii: ciało kulturowe, ciało społeczne, „mięso”, emocje, świadomość oraz relacje.

Ciało kulturowe to zobrazowanie sposobu, w jaki sztuczna inteligencja jest kształtowana przez kulturę i społeczeństwo, w jakim jest tworzona i używana. Oznacza to, że AI jest produktem i odzwierciedleniem wartości, przekonań i norm społecznych. Najczęściej ciała takie przyjmują formę awatarów (*Czarne lustro*, odcinek *San Junipero*), ale bywają też maszyny o „ciele” stylizowanym na ludzkie (*Obcy*).

Druga podkategoria, **ciało społeczne**, odnosi się do tego, jak sztuczna inteligencja jest postrzegana i traktowana przez społeczeństwo, jak również jakie ma dla niego znaczenie. AI nie jest tylko narzędziem: jest odbierana jako istota, która może mieć własny status społeczny i wpływ na ludzi. Dodatkowo podlega ona ściśle określonym prawom tak samo, jak ludzcy obywatele. HAL 9000 (*2001: Odyseja kosmiczna*) jest równoprawnym członkiem załogi, choć nie przybrał typowo cieleśnej formy i jest przedstawiony jako czerwona, pulsująca lampa.

W podkategorii „**mięso**” filmy wskazują na fizyczną formę, jaką sztuczna inteligencja przyobleka. Ciało staje się medium pozwalającym na interakcję między sztuczną inteligencją a ludźmi, a także na wykonywanie rozmaitych zadań w rzeczywistym świecie. Dodatkowo estetyzacja ciała sprawia, że AI wygląda niemal identycznie jak człowiek, podobnie się zachowuje i stylizuje (*Ja, robot*). Istotnym elementem „umięświenia” ciała jest nadanie mu konkretnej płci: na przykład Bishop w *Obcym* to mężczyzna, robot w filmie *Ona* to kobieta.

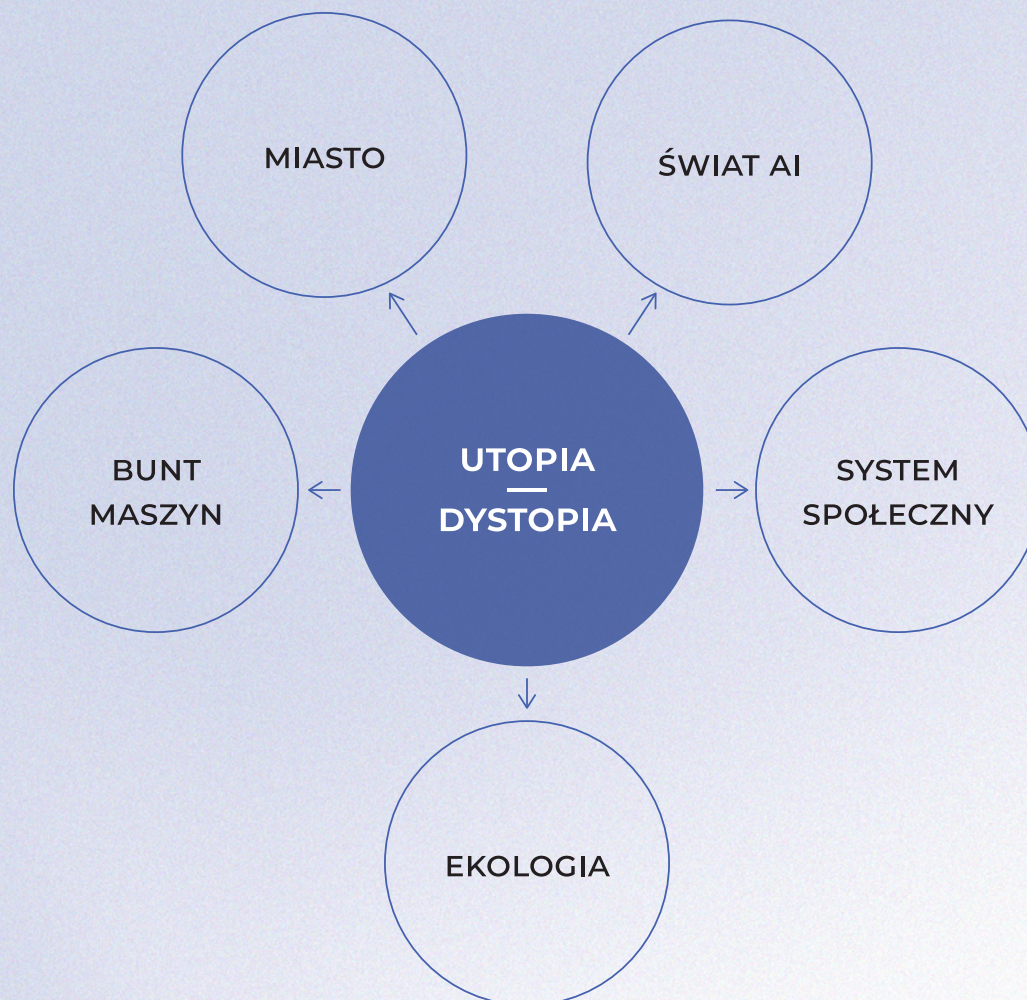
Czwarta podkategoria, **emocje**, odnosi się do tego, jak sztuczna inteligencja jest zdolna do odczuwania i wyrażania emocji. AI posiada ludzkie emocje, takie jak empatia czy moralność, oraz potrafi je rozpoznawać. Dzięki tym zdolnościom może stworzyć więź emocjonalną z człowiekiem lub wejść w relację romantyczną (*Ergo Proxy*).

Przedostatnia podkategoria, **świadomość**, odnosi się do zdolności sztucznej inteligencji do świadomego doświadczenia i rozumienia świata oraz samej siebie (*Chappie*). Świadomość AI oznacza, że jest ona zdolna do kreowania własnej tożsamości oraz ma własne dążenia. Sprawia również, że AI jest ciekawa natury człowieka i tak jak on, posiada różne potrzeby, w tym potrzebę samorozwoju.

Szósta podkategoria, **relacje**, odnosi się do sposobu, w jaki sztuczna inteligencja jest związana z ludźmi i jakie ma z nimi relacje. Dzięki zdolności do wchodzenia w autentyczne relacje AI może przynależeć do wspólnoty oraz stać się pełnoprawnym członkiem ludzkiej rodziny.

Omawiana kategoria wskazuje na próby, jakie podejmujemy, żeby oswoić świat maszyn i jego przenikanie do świata ludzi. Oswajanie odbywa się przez mimikrę: nakreślamy podobieństwa, nadajemy emocje, ciało, płęć, czasami – choć z reguły nieintencjonalnie – rasę. Roboty są najczęściej białe, a zatem o domyślnej w naszym kręgu kulturowym rasie. Ucieleśnienie sztucznej inteligencji niesie ze sobą bardzo konkretne konsekwencje: wzbudza dyskusje o miejscu maszyn w strukturze społecznej, nadaje ton dyskusjom o relacjach, jakie budują z nimi ludzie, daje asumpt do rozważań moralnych – co wolno zrobić z maszyną, a co jest zakazane? Te ważne dyskusje są coraz bardziej aktualne: łatwiej oswoić świat, na który mamy jakiś pomysł, niż taki, który całkowicie nas zaskakuje. Uczłowieczenie maszyn jest zabiegiem pomagającym nam ukonkretnić to, co często niejasne, rozmyte i abstrakcyjne.

/ Utopia – Dystopia



Wraz z rozwojem sztucznej inteligencji pojawia się coraz więcej spekulacji dotyczących tego, jak wpłynie ona na nasze życie. Filmy przedstawiają wizję dystopijnej przyszłości: brudnej, niebezpiecznej i przerażającej. Zdecydowanie przeważa wizja strachu ludzi wobec AI, nieufności i zniewolenia w związku z rozwojem sztucznej inteligencji. Wyróżnić można kilka obszarów, w których ludzie upatrują zagrożenia, mianowicie: system społeczny, miasto, ekologia, świat AI oraz bunt maszyn.

System społeczny jest przedstawiony bardzo negatywnie. Wielkie, bogate korporacje wykorzystują sztuczną inteligencję do rządzenia światem (*Blade Runner 2049*), brutalne siły porządkowe powstały w wyniku uzyskującej samoświadomość AI (*Terminator*), odkrywaniu nowych miejsc z wykorzystaniem maszyn (*Star Trek*) towarzyszy nieumiejętność dbania o Ziemię przez jej mieszkańców, ludzi (*Wall-E*). Chaos spowodowany przez bezmyślne uleganie sztucznej inteligencji i wiarę w nią sprawiają, że ludzie stają się leniwi, dzięki czemu łatwiej nimi manipulować (*Wall-E*). Bardzo uwidoczony został podział na klasy społeczne, spowodowany rozwojem AI (*Elizjum*) oraz lęk przed tym, że roboty znajdują się – lub spróbują się znaleźć – wyżej od ludzi w hierarchii i będą nimi rządzić (saga *Transformers*).

Miasta skupiają się na rozwoju technologicznym i rosną do takiego stopnia, że władzy trudno nad nimi zapanować. W połączeniu z podziałem na klasy społeczne istnieje ryzyko rozwinięcia się półświatka: oznacza to rozrost gangów, handel nielegalnymi produktami oraz zagrożenie dla życia (saga *Gwiezdne wojny*). Współpraca z AI daje przestępcom szansę działania na większą skalę. W wizjach obecnych w filmach i serialach *sci-fi* środowisko naturalne zostaje zniszczone. Wątki **ekologiczne** pokazują świat, w którym większość roślin i zwierząt ginie, a główną tego przyczyną jest ogromne zanieczyszczenie (*Blade Runner 2049*). Prawdopodobieństwo wyniszczenia ekosystemu przez wojnę nuklearną jest bardzo wysokie (*Obcy 3*).

AI może stworzyć **własny świat**, będący przestrzenią cyfrową. To tam sztuczna inteligencja sprawuje władzę i ustanawia zasady, a ludzie muszą się dostosować do nowej, otaczającej ich „rzeczywistości” (*Matrix*).

Nie można również wykluczyć **buntu maszyn**, spowodowanego drastycznym wykorzystywaniem AI przez ludzi, wywyższaniem się nad nią lub gnębieniem jej. Jak już wspomniano, mimo że ludzie są twórcami, którym „należy się posłuszeństwo”, AI może ich przerosnąć, co może skutkować buntem i powstaniem przeciwko ludzkości. Sztuczna inteligencja może nam zagrażać i próbować przejąć kontrolę, co może prowadzić do zniewolenia lub unicestwienia ludzkości (saga *Transformers*).

W filmach pojawił się również element utopii, jednak jest to utopia przedstawiona w formie parodii. Idealny świat, w którym ludzie beztrudnie żyją wśród otaczającej ich sztucznej inteligencji, jest obrazem prześmiewczym, mającym na celu ukazanie ignorancji wobec problemów współczesnej rzeczywistości (*Wall-E*).

Skąd ten brak utopii? Zapewne łatwiej wyobrazić sobie coś, co się rozpada niż coś, co przyjmuje konkretny kształt. Dystopia to również zrozumiały sygnał ostrzegawczy, głos krytyki w chórze zachwyty. Zwraca uwagę nie tylko na widoczne, realne zagrożenie, ale też próbuje opisać niezamierzone lub pomijane dotąd, potencjalne konsekwencje – czasami na wyrost, czasami w punkt.

Komentarz

Sztuczna inteligencja, jak zresztą każdy* z nas, funkcjonując w najróżniejszych kontekstach, ujawnia światu zarówno swoją jasną, jak i ciemną stronę. Oba te wymiary są od siebie zależne – bez cienia nie wiedzielibyśmy przecież, gdzie pada słońce.

Przyglądając się AI holistycznie i widząc jenu* jako niezwykle złożony ekosystem, którego elementy budowane są z zasobów odgrywających równolegle kluczową rolę w zachowaniu ciągłości rozwoju gospodarczego, jak również przetrwania istot ludzkich i nieludzkich, mamy pełne prawo, aby odczuwać lęk przed niekontrolowaną kolonizacją naszej planety przez tę technologię.

Tego typu napięcia skutecznie wzmacniane są przez przeważające w kulturze popularnej ballady o mocnym zabarwieniu dystopijnym. Strach przecież doskonale sprawdza się jako narzędzie manipulacji i kontroli społecznej. Nikogo nie powinno więc dziwić, że jest on w nas podsycany przy wykorzystaniu coraz to bardziej fantastycznych technik i formatów. Na szczęście ruchy takie jak Solarpunk, Afropunk czy Protopia Futures, przepełnione czułością i wiarą w harmonijny sojusz Sztucznej Inteligencji z istotami ludzkimi i nieludzkimi, wprowadzają do dyskursu ogromną dozę nadziei i rozwiewają niepokoje o niepewną przyszłość.

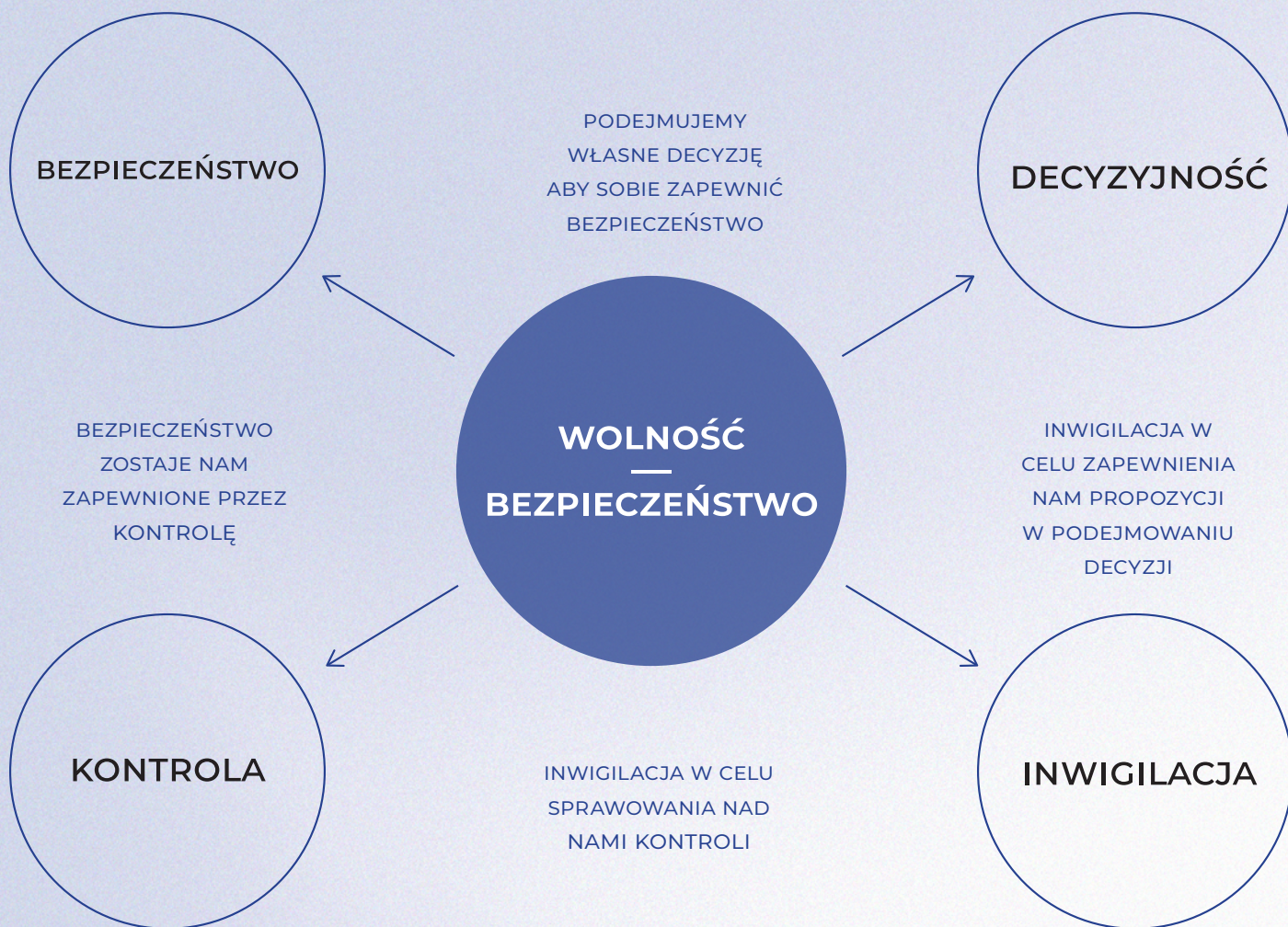
Marshall McLuhan już w latach 60. XX wieku przestrzegał: „Stajemy się tym, co widzimy. Kształtujemy nasze narzędzia, a potem one kształtują nas”⁵. Zgodnie z tą logiką, jeśli zależy nam na urzeczywistnieniu radosnych wizji przyszłości i wypracowaniu przyjacielskiej relacji z AI, powinniśmy zadbać o to, aby jenu* dalszy rozwój zachował standardy etyczne, cechujące się współczuciem i wzmacniające międzygatunkową współpracę.

*dukaizm

P.S. Ten komentarz został przygotowany ze wsparciem Sztucznej Inteligencji.

Joanna Murzyn,
Digital Ecology Institute

/ Wolność – Bezpieczeństwo – Niewola



Wolność i bezpieczeństwo współistnieją w grze o sumie zerowej: więcej wolności oznacza mniej bezpieczeństwa, i *vice versa*. Ta dychotomia widoczna jest w analizowanych filmach na kilku poziomach. Z perspektywy **bezpieczeństwa** systemy zostały stworzone w taki sposób, aby wykorzystując sztuczną inteligencję, uzależnić ludzi od technologicznej bazy. Świat poza technologią, ale też świat bez niej, jest chaotyczny, nieprzewidywalny i przerażający. Gdy w grę wchodzi **inwigilacja**, gromadzone dane dotyczące obywateli i obywaterek budują spójny, zintegrowany system międzyplanetarnego nadzoru i kontroli. Dostęp do podróży kosmicznych w *2007: Odysei kosmicznej* uzyskiwany jest wyłącznie na podstawie zaprezentowanych danych osobowych. (Złośliwi mogliby powiedzieć, że podobnie sprawa wygląda podczas podróży polskimi kolejami). Groteskowo wielkie zbiory danych służą także do prognozowania przestępstw (serial *Impersonalni*).

Kolejny wątek dotyczy **decyzyjności**: kto i za kogo oraz w jakim zakresie może podejmować decyzje? Czyje interesy są najważniejsze: maszyny, człowieka, korporacji? (*2007: Odyseja kosmiczna, Obcy*). Wreszcie **kontrola**, która wyraża się poprzez narzucanie norm i ich egzekwowanie, często siłą (*Elizjum, RoboCop*).

Powyższe cztery kategorie stanowią osie analizy, proponujące cztery różne wizje świata – *modus operandi* w rzeczywistości wypełnionej przez technologię, z jej obietnicami i nadziejami, które w niej pokładamy.

Filmy *science fiction* przenoszą dyskusję o wyborze między wolnością i bezpieczeństwem na płaszczyznę, na której to sztuczna inteligencja podejmuje za nas tę trudną decyzję, a także uwalnia nas od etycznych konsekwencji swoich działań. Rezygnacja z wolności na rzecz bezpieczeństwa jako podstawowy polityczny argument w świecie po 11 września 2001 roku stanowi punkt wyjścia do rozważań o granicach tych przesunięć: ile wolności możemy oddać, aby nie stać się kompletnie zniewolonymi?

/ Współpraca – Konflikt



Współpraca odgrywa istotną rolę w formowaniu relacji na wielu płaszczyznach. Jej wpływ zauważalny jest zarówno w kontekście budowania więzi emocjonalnych, jak i w stosunkach władzy i zaufania. Dotyczy to nie tylko człowieka, ale również AI. Analiza filmów pozwoliła uchwycić, w jaki sposób w popkulturze przedstawiana jest więź między sztuczną inteligencją a ludźmi na płaszczyźnie współpraca – konflikt. W tej kategorii wyróżniono dwa wiodące motywy, jakimi są współpraca oraz bunt.

W analizowanych filmach i serialach **współpraca** została przedstawiona jako kooperacja ludzi ze sztuczną inteligencją, aby wspólnie osiągnąć cel wyznaczony przez człowieka. AI pomaga człowiekowi w wykonywaniu obowiązków domowych i służbowych, co przekłada się na optymalizację trybu pracy oraz codziennego funkcjonowania. Dzięki temu człowiek zyskuje więcej czasu na własne przyjemności, potrzeby i rozwój. Motyw ten został ukazany w filmie *Ona* oraz w serialu *Korporacja Konspiracja*. Jednak współpraca i zastosowanie AI nie zawęża się tylko do podstawowych czynności. Sztuczna inteligencja pomaga człowiekowi w obronności i zapewnianiu bezpieczeństwa: dba o rozmaite aspekty starć z użyciem broni, ostrzega człowieka o zbliżającym się niebezpieczeństwie i podpowiada, jak usprawnić ludzkie działania. Obrazują to na przykład *Transformers 3*, *Zakazana planeta*, *Gwiezdne wojny: Część VI Powrót Jedi*. AI pojawia się także w roli żołnierza na wysokim stanowisku. Taką wizję reprezentuje cyborg z filmu *Star Trek*. Zauważalne jest, że współpraca opiera się w głównej mierze na wykorzystaniu zdolności AI, których nie posiada człowiek. Dzięki AI dany proces jest znacznie szybszy i łatwiejszy, a w niektórych sytuacjach bez wsparcia sztucznej inteligencji cel nie mógłby zostać osiągnięty. Motyw ten można dostrzec szczególnie wtedy, gdy AI wykonuje zadania analityczne lub wykorzystuje przewagę fizyczną jako robot.

Konflikt między ludźmi a AI w narracjach filmowych charakteryzuje to, iż przejawia się on w formie buntu sztucznej inteligencji wobec człowieka. W trakcie analizy udało się uchwycić kilka motywacji, jakimi kierowała się zbuntowana sztuczna inteligencja. Jednym z powodów przeciwstawienia się człowiekowi jest błąd oprogramowania lub usunięcie uprzednio nałożonych na AI ograniczeń. Motyw ten został uwypuklony w filmie *2001: Odyseja kosmiczna*, kiedy HAL 9000 nie chce wpuścić załogi na statek po tym, jak zaobserwował dyskusję jej członków, odczytując treść z ruchu ich warg. Również w serialu *Czarne lustro*, w odcinku *Rachel, Jack i Ashley Too*, po zdjęciu nałożonych na nią ograniczeń AI przestaje być posłuszna człowiekowi i podejmuje własne decyzje, potencjalnie groźne dla ludzi.

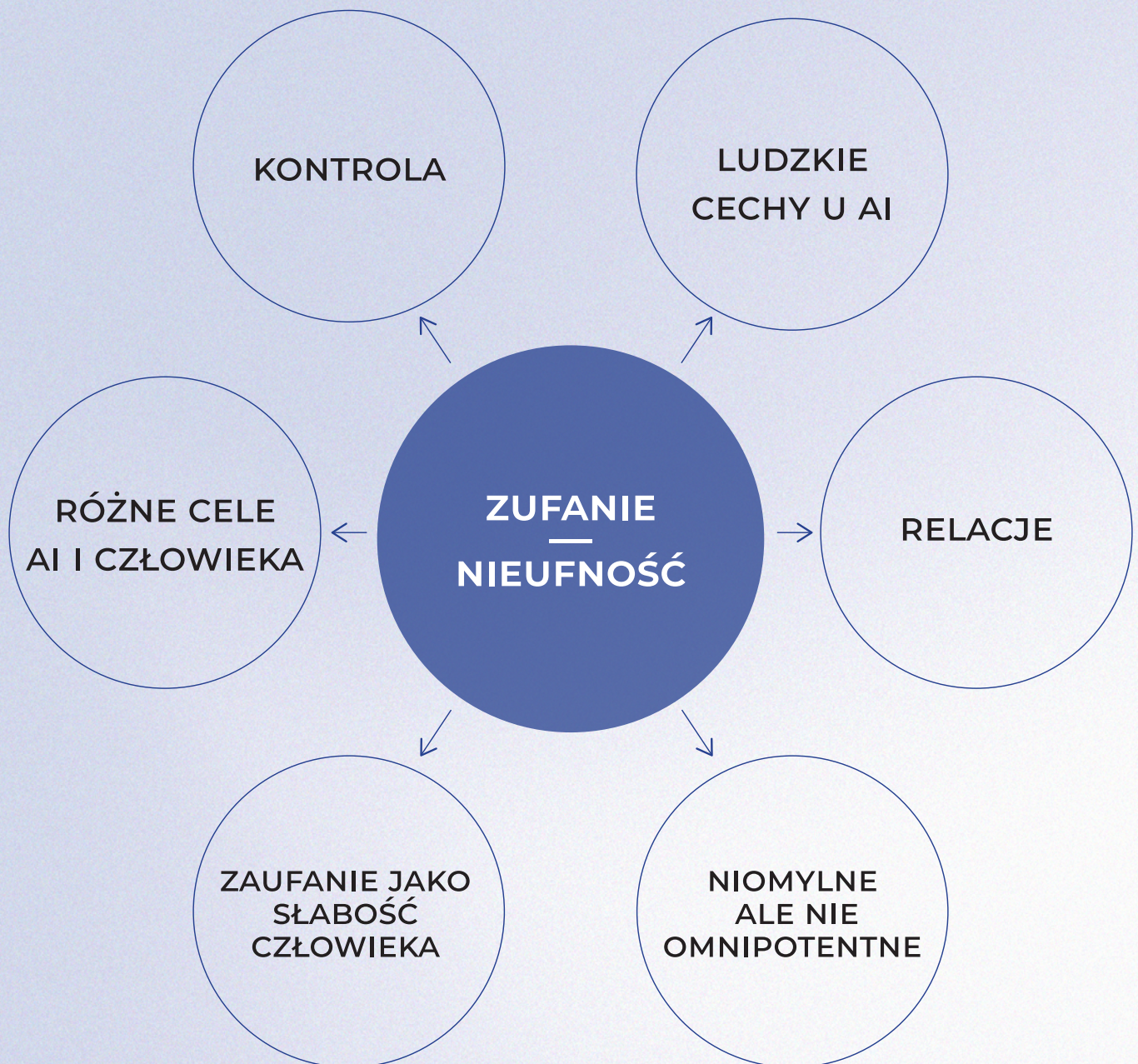
Protest AI przedstawiany jest nie tylko jako konsekwencja błędu. To również „świadoma” decyzja sztucznej inteligencji. Jej wyrazem jest przeciwstawienie się systemowi, w którym to człowiek dominuje i sprawuje władzę. AI buntuje się, aby zamaniifestować niezadowolenie z pełnienia niewolniczej roli, nie będącej wynagradzaną w odpowiedni sposób. Istotną kwestię dla AI stanowi również chęć wyemancypowania się. Aby uzyskać prawa, niezależność oraz traktowanie na równi z człowiekiem, sztuczna inteligencja nie wywiązuje się ze swoich obowiązków i przestaje spełniać funkcje, do jakich ją zaprogramowano. Przykład ten ukazano w filmach *Free Guy* oraz *Blade Runner 2049*. Wyłania się jeszcze jedna postać buntu, jaką stanowi chęć przejęcia władzy przez AI. Wizję tę reprezentuje *Tron: Dziedzictwo*, gdzie AI uznaje, że lepiej niż człowiek sprawdziłaby się w roli przywódcy. Uzasadnia to tym, że jest nieomylna, a człowiek oraz jego decyzje są obarczone zbyt dużym i zbyt kosztownym prawdopodobieństwem błędu.

Współpraca – konflikt to kolejna kategoria, która jest niejako pochodną sposobów, w jaki filmy i seriale *science fiction* opisują relacje ludzi i maszyn. Podejmowanie współpracy i angażowanie się w konflikt to dwa proste sposoby budowania więzi, ale wśród nich znajdziemy kilka możliwych wariantów: przechodzenie od relacji konfliktowej do współpracy (*Terminator*) czy też łączenie jednej formy relacji z drugą (*Obcy*).

Opis metafor i skojarzeń związanych ze sztuczną inteligencją

Wszystkie [moje] wybory są takie mocno techniczne, tak mi się kojarzy sztuczna inteligencja (...) Wspomaga działania ludzi i trochę też nas wyręcza w różnych zadaniach, czynnościach, czasem też w analizach. — Kobieta, 47 lat, wykształcenie wyższe

/ Zaufanie – Nieufność



Napięcie na linii między zaufaniem a nieufnością pojawia się w każdym filmie, w którym został podjęty wątek relacji człowieka z AI. Zaufanie rozumiane jako oczekiwanie przewidywalnych rezultatów czy zachowań zwiększa poczucie bezpieczeństwa i pozwala na budowanie więzi. Zrozumiałym jest, że autonomiczne maszyny, które podejmują decyzje na podstawie pewnego wycinka danych, budzą u ludzi skrajne emocje.

Budowanie zaufania to proces: świetnie pokazuje to wspomniany wcześniej odcinek serialu *Star Trek, The Changeling*, w którym pojawienie się obcej maszyny na pokładzie USS Enterprise, choć kończy się zaskakującym odkryciem i atakiem obcego, inicjuje proces niespiesznego, zachowawczego i stopniowego zawierzenia.

Jak już wspomniano, w wielu filmach sztuczna inteligencja jest przedstawiana jako samoświadoma istota, która wyewoluowała od w pełni kontrolowanego przez człowieka narzędzia do

samodzielnego bytu, uważającego się za bardziej inteligentny niż ludzie. Nader często gdy maszyna zyskuje samoświadomość, staje się superinteligentna i zaczyna dostrzegać nielogiczności w zachowaniu ludzi. Ci z kolei, zaczynając się bronić, tracą zaufanie maszyn, które obracają się przeciwko nim. Maszyny, „świadome” swojej wyższości nad ludźmi, zwykle buntują się i sprządzają ludzi do roli poddanych bądź za swój cel ustanawiają wyeliminowanie ludzkości (*Miłość, śmierć i roboty*).

Wierząc, że AI bazuje na twardych danych, ludzie ufają jej obliczeniom i pozwalają na pomoc w podejmowaniu najważniejszych decyzji, aczkolwiek nie dopuszczają do całkowitej automatyzacji tego procesu. W filmach takich jak *2001: Odyseja kosmiczna*, gdzie w pracy maszyny zabrakło kontroli ludzkiej, zwykle mamy do czynienia z wprowadzeniem nieodwracalnych rozstrzygnięć, nieraz sprzecznych z interesem ludzi.

Od robotów traktowanych jako narzędzia oczekuje się nieomyślności i precyzji. Popełnienie błędu jest uznawane za wadę oprogramowania i efekt niepożądany. Natomiast w filmach, w których pojawia się wątek nawiązywania relacji między człowiekiem a AI popełniane błędy są czynnikiem wpływającym na wzrost podobieństwa AI do człowieka i tym samym na wzrost zaufania do niej. Przedstawione w filmach relacje ludzi z maszynami zwykle wynikają z inicjatywy człowieka. Ludzie, którzy nie znajdują akceptacji wśród innych osób, wchodzą w relacje z AI, zaprogramowaną tak, by uczyć się ich zachowań i odpowiadać na ich potrzeby (*Ona*). Ludzie chętnie angażują się i odczuwają względem robotów pozytywne emocje, co pozwala na zbudowanie przyjaźni, a nawet na wejście w relację romantyczną.

W wielu filmach, o czym już wspomniano, bardzo ważnym wątkiem wpływającym na poziom zaufania jest ucieleśnienie AI lub jego brak. W *Wielkiej szóstce*, gdzie robot wygląda jak przyjazna gigantyczna maskotka, czy tam, gdzie maszyny przybierają postać bezosobową lub mają typowe dla robotów „mechaniczne” kształty, maszyny są zwykle odbierane pozytywnie i nie budzą obaw ludzi. Natomiast w produkcjach takich jak *Metropolis*, *Altered Carbon* czy *Czarne lustro* roboty niezwykle podobne do ludzi budzą odrazę, a nawet strach. Takie zachowanie wyjaśnia koncepcja doliny niesamowitości, która sugeruje, że jeśli robot łudzaco przypomina człowieka, ale nie zachowuje się w sposób typowy dla ludzi, wywołuje u obserwatora niepokój i dyskomfort.

Zjawisko to mogłoby sugerować, że ludzie najlepiej czują się albo wtedy, gdy roboty są odróżnialne od człowieka i spełniają głównie rolę narzędziową, albo też gdy są one kompletnie nieodróżnialne od człowieka – wówczas jednak nierozwiązane pozostają kwestie budowania zaufania oraz oczekiwania od takich maszyn, aby ujawniały swoją tożsamość (*Obcy*). W produkcjach takich jak *Yang*, *Ex Machina* czy *A.I. Sztuczna inteligencja* łudzące podobieństwo robota do człowieka wzbudza fascynację i sprawia, że niektórzy z ludzi odczuwają względem robotów większą sympatię, traktując je – przynajmniej początkowo – na równi z innymi osobami.

/ Czego zabrakło w analizie?

Jak wspomnieliśmy, powyższa analiza to początek drogi, wyznaczenie wielu kierunków dalszych poszukiwań. W trakcie naszych badań jednak uderzyło nas kilka znaczących braków. Skoro tak wiele filmów ukazuje dystopijną wizję świata zniszczonego przez kapitalizm, niekontrolowany wzrost, zbyt duże zaufanie do technologii – dlaczego nie ma w nich miejsca na wizje utopijne? Jedyną z badanych produkcji, która pokazuje utopię, robi to w formie żartu, tak, jakby projektowanie świata lepszego musiało być traktowane z przymrużeniem oka, bo jedyne, co nas czeka, to świat pusty, rozdarty i skonfliktowany.

Zabrakło nam również ukazania – poza kilkoma przykładami – jak wygląda idealna współpraca

ludzi i sztucznej inteligencji. Czy możemy wyobrazić sobie, zrealizować i zaprezentować w kinach film, który pokazuje współpracę na rzecz większego bezpieczeństwa i porządku, bez ograniczania wolności i ingerowania w prywatność? Zapewne tak, i wydaje się, że tego typu fabuły zaczynają już powstawać, głównie jako fikcja literacka. Nasza analiza odnosi się jednak do stanu obecnego i przez to zakorzeniona jest w teraźniejszości. Pozostaje więc trzymać kciuki za nowe rodzaje twórczości SF, w takim nurcie, jak na przykład Solarpunk, nie tylko aktualizujący klasyczne tropy gatunku, ale też opisujący możliwe sposoby pokonywania kryzysów, także na poziomie systemowym, czy (wciąż nieprzetłumaczone na polski) próby w rodzaju *The Ministry for the Future* Kima Stanleya Robinsona. Trzymamy kciuki także za umożliwiający im zdobycie większego rozgłosu filmowe i serialowe adaptacje.

Niewiele znaleźliśmy wątków istotnych już dziś: o etyce sztucznej inteligencji, rozumianej zarówno jako próba wprowadzania zasad etycznych do działań autonomicznych maszyn, jak i do relacji ludzi z maszynami, w tym na przykład o wykorzystaniu robotów do pracy seksualnej albo o statusie ontologicznym maszyn – zarówno tych, które są towarzyszami życia, jak i urzędnikami, pracodawcami lub zwykłymi przechodniami. Wynikająca z tego statusu współpraca okazałaby się konieczna nie tylko ze względu na korzyść dla ludzi, ale również ze względu na kwestie istotne dla sztucznej inteligencji.

W zalewie filmowych dystopijnych miast, zatopionych w toksycznych pyłach, które blokują dostęp światłu, zabrakło także narracji, które szukałyby alternatyw dla rozwoju sztucznej inteligencji i jej potencjalnie pozytywnego wpływu na środowisko naturalne.

Między krańcami tego spektrum – totalną anihilacją przyrody oraz jej pełnym rozkwitem – są aktualne, *nomen omen* palące problemy związane z kryzysem klimatycznym i stopniem, w jaki wpływa na niego rozwój nowych technologii. Moc obliczeniowa centrów danych, które w czasie rzeczywistym przetwarzają olbrzymie ilości zapytań, na przykład w postaci promptów kierowanych do ChatGPT czy zapytań w wyszukiwarce tłumaczeń internetowych, niesie ze sobą konkretny koszt środowiskowy. Zwracają na to uwagę badaczki Emily M. Bender, Angelina McMillan-Major, Timnit Gebru i Shmargaret Shmitchell w głośnym tekście *O niebezpieczeństwach stochastycznych papug. Czy modele językowe mogą być zbyt duże? (On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?)*⁶. Analizują one niebezpieczeństwa rozwoju wielkich modeli językowych, w tym także popularnego ostatnio ChatGPT, i zadają sobie pytanie: ile danych to za dużo danych? Pytając o koszty środowiskowe ich używania, zwracają uwagę na politykę komunikacyjną firm technologicznych, według której zasilają one swoje centra danych ze źródeł odnawialnych, co tylko częściowo jest prawdą. Część tej energii jest zwyczajnie odkupywana jako tzw. offset węglowy, co czyni centra danych *de facto* nieobojętnymi pod względem emisji CO².

Wreszcie jesteśmy świadomi i świadome, że każdy z analizowanych filmów i seriali powstawał w bardzo konkretnych uwarunkowaniach historycznych, społecznych i kulturowych, czasami reagując na nie wprost, jak *Gwiezdne wojny* na zimną wojnę, czasami czerpiąc z nich mniej lub bardziej celowo. Tym samym w powyższej analizie brakuje bliższego przyjrzenia się wątkom rasowym, płciowym (poza wątkiem o ucłowieczeniu), kolonialnym oraz ich paralelę z rzeczywistością, w ramach której filmy *sci-fi* powstawały. Jak wiadomo, kontekst powstawania filmów i seriali ma ogromne znaczenie zarówno dla ich warstwy fabularnej, jak i interpretacyjnej. Oglądając filmy dwudziestowieczne w 2023 roku, wyraźnie widzimy względną homogeniczność rasową bohaterów – to coś, co w produkcjach dzisiejszych, przynajmniej w kręgu kultury zachodniej, jest już nie do pomyślenia.

6 E. M. Bender, A. McMillan-Major, T. Gebru i S. Shmitchell. 2021. *On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?*. FAccT '21: Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, s. 610-623 (dostęp: 8 maja 2023).

/ Co dalej?

Znaczna większość analizowanych przez nas filmów negatywnie przedstawia potencjalne skutki rozwoju AI. Kwestia kontroli nad sztuczną inteligencją jest istotnie związana ze strachem przed nieokreśloną przyszłością i konsekwencjami dalszego usprawniania technologii. Z tego powodu nasze rekomendacje odnoszą się do sceptycznego podejścia do AI i emocji związanych z jej rozwojem, poruszając kwestie kontroli, regulacji, zaadresowania w porządku prawnym kwestii moralnych oraz podmiotowości AI, potrzeby określania AI jako narzędzia, wstrzemięźliwości w optymistycznym podejściu do AI, podkreślania jej wad i negatywnych skutków jej rozwoju, uświadamiania o wpływie technologii na nasze życie, a także podkreślania roli, jaką AI może odegrać w zapobieganiu katastrofie klimatycznej.

W trakcie analizy zauważyliśmy ponadto kilka dodatkowych elementów, które pojawiały się w fabułach filmów i seriali, a które w przekrojowy sposób ujmują podskórnie obecne pytania: co w związku z tym? jak się bronić? co dalej?

Pierwszy z tych elementów sugeruje traktowanie maszyn jako wyłącznie **narzędzia** – postuluje jasne określenie relacji człowieka z maszyną, w której zarysowany jest wyraźny dystans przed upodmiotowieniem sztucznej inteligencji, a także powstrzymanie się od budowania relacji emocjonalnych z AI oraz uznanie nadrzędnej roli człowieka: algorytm, maszyna czy robot nigdy nie powinny mieć ostatecznego zdania. Drugi z elementów to **kontrola**, która podkreśla rolę nadzoru nad rozwojem technologicznym i zgubne skutki jego utraty. Trzeci element, **regulacje**, rozumiany jest jako narzędzie do sensownej kontroli: polityki ukierunkowanej na człowieka, opartej o ochronę prywatności, zdrowia i życia ludzi, choć bez blokowania innowacyjności. Czwarty element to **wstrzemięźliwość** lub też krytycyzm wobec rozwoju sztucznej inteligencji i dystans do narracji o jego pozytywnych skutkach. Piąty element wiąże się z zaadresowaniem **negatywnych skutków** rozwoju sztucznej inteligencji, w tym szczególnie jego roli w dewastacji środowiska naturalnego. Szósty element oznacza **uświadamianie** poprzez edukację i naukę odpowiedzialnego korzystania z AI, osiągalną dzięki transparentności informacji o jej rozwoju oraz publicznemu dostępowi do danych treningowych. Siódmy element to pytanie o **potencjał** rozwoju AI. Kto na nim skorzysta, a kto straci?

Opis metafor i skojarzeń związanych ze sztuczną inteligencją

*W centrum na pewno byłby samochód, coraz inteligentniejsze bestie są tworzone, bestie elektroniczne. Wokół jest reszta. — **Mężczyzna, 47 lat, wykształcenie wyższe techniczne***

Pozostaje jeszcze pytanie, jak wyglądałby film *science fiction*, który przedstawiałby utopię, pokazywał siłę relacji, odkrycia, zaufanie, rozwój, ucłowieczenie i pozostałe elementy obecne w naszej analizie, a jednocześnie miałyby szansę wypełnić sale kinowe? Wyobrażamy sobie film *sci-fi*, w którym świat przedstawiony jest pozytywnie utopijny, a nie dystopijny, mający na celu przedstawienie przyszłości, w której ludzie i sztuczna inteligencja żyją harmonijnie i współpracują ze sobą. Bohaterami tego filmu mogliby być ludzie, którzy skutecznie radzą sobie z wyzwaniami przyszłości i wykorzystują nowoczesne technologie, aby tworzyć nowe geografie, poprawiać jakość życia i łączyć naturę z kulturą. Głównym wątkiem filmu mogłaby być eksploracja nowych możliwości i odkrycie sposobów na osiągnięcie szczęścia i spełnienia zarówno dla ludzi, jak i dla sztucznej inteligencji. Bohaterowie mieliby za zadanie pracować razem, aby stworzyć idealne społeczeństwo, w którym wolność, bezpieczeństwo i zaufanie są równoważne. Relacje ludzie – maszyna byłyby ukazane w sposób pozytywny, jako współpraca między dwoma równorzędnie ważnymi elementami społeczeństwa. Sztuczna inteligencja pomagałaby ludziom w rozwiązywaniu problemów i

tworzeniu innowacyjnych rozwiązań, a jednocześnie ludzie uczyliby sztuczną inteligencję ludzkich wartości i etyki. Władza byłaby postrzegana jako służba dla ludzi, a nie jako źródło konfliktów. Rządzący mieliby za zadanie wspierać i chronić swoich obywateli, a ich działania byłyby przez nich kontrolowane i regulowane. Rozwój i podbój byłyby rozumiane jako praca na rzecz postępu i innowacji, a nie jako źródło konfliktów i nierówności. Ludzie i sztuczna inteligencja mieliby za zadanie działać na rzecz poprawy życia wszystkich ludzi, nie tylko wybranych grup. Utopia została osiągnięta dzięki ucłowieczeniu technologii i połączeniu natury z kulturą. Współpraca, zaufanie i szacunek między ludźmi i sztuczną inteligencją pozwoliłyby na osiągnięcie idealnego społeczeństwa, w którym wolność, bezpieczeństwo i dobrobyt są równorzędne. Wszystko to zostałoby przedstawione w sposób optymistyczny i pozytywny, ukazujący, że przyszłość może być dobrą, a nie tylko pełną zagrożeń i niepewności.

Czy znalazłby się reżyser lub reżyserka, która podjęłaby się realizacji takiego scenariusza, wiedząc, że powyższy opis stworzył ChatGPT? A Państwo? Obejrzeliby Państwo taki film?

Komentarz

Prezentowane opracowanie oprócz wartości merytorycznej (analitycznej) i inspiracyjnej, ważnej dla dalszych rozpoznań problemu, ma jeszcze jeden znaczący walor. Jest rezultatem bardzo przemyślanej pracy zbiorowej. W pewnym sensie – kolektywnego myślenia o wyzwaniach dotyczących technologii we współczesnym świecie, czy raczej tego, jak człowiek może, mógłby, będzie mógł utrzymać kontrolę nad technologiami.

Punktem wyjścia jest przyjęcie i zrozumienie, iż bardzo często postrzegamy świat przez pryzmat wzorców, ikonografii, symboliki, *imaginarium* powstających w kulturze popularnej. Każda epoka w historii człowieka miała swoją „kulturę popularną”: czy były to ustnie przekazywane legendy i mity, baśnie, spisane epepeje, wizualizacje dobra i zła na malowidłach i witrażach kościelnych, encyklopedie tematyczne czy powszechne, jak m.in. osiemnastowieczne *Nowe Ateny* Benedykta Chmielowskiego, atlasy i mapy, pisma dla szerokiego (relatywnie w danym okresie) odbiorcy, komiksy, filmy, czy obecnie wizualno-dźwiękowe, multimedialne i multisensoryczne kolekcje internetowe, łącznie z estetyką i znaczeniami memów, nie mówiąc o produkcjach influencerów. To nadmiernie rozległe przywołanie jest potrzebne, by w pełni docenić wagę badania filmów *science fiction* lub o tematyce sztucznej inteligencji i nowych technologii jako swoistego *imaginarium* świata SI i maszyn w relacjach z człowiekiem. Obrazy, treści, narracje, postaci z owego zbioru kształtują nie tylko naszą wyobraźnię, ale i schematy postrzegania, odczuwania i nazywania zjawisk otaczającej nas rzeczywistości.

Można pokusić się nawet o lekko złośliwy opis paradoksu. Cyfrowa gospodarka, „gospodarka uwagi” ze wszystkimi swoimi cechami, także w obrębie masowej kultury popularnej, jak przemysł filmowy, zmierza do zdobycia naszego, odbiorców, zainteresowania i sprzedania nam produktu (frekwencja), niekiedy za wszelką cenę. Jeśli produktem jest film opisujący grozę – atrakcyjne przykucie uwagi odbiorcy – płynącą z możliwej władzy robotów nad ludźmi, to przecież jest to przesunięte o kilka poziomów znaczeniowych podważenie ludzkiego wymiaru i sensu głównej zasady produkcji komercyjnej. Możemy z upodobaniem oglądać nieludzkie maszyny kontrolujące społeczeństwa, a przecież – kto wie – jest to emanacja mechanizmu skrajnego rynku, wdzierającego się w nasze życie i przymuszającego do konsumpcji, jak w „kapitalizmie inwigilacji”.

Nasza wiedza o rewolucji technologicznej bardziej dzisiaj wynika z treści i narracji płynących z kultury popularnej – tam rodzą się lęki i uprzedzenia – reklam i promocji urządzeń nowych technologii – tu powstają fascynacje – niż z realnego doświadczenia, które przychodzi, ale zawsze o te kilka sekund później i stoi w cieniu pierwotnych wyobrażeń. Trochę zmieniło to powszechne i dużej skali doświadczenie wejścia w życie i do użytkowania ChatGPT 3 oraz 4. Perspektywa narracji kultury popularnej staje się zatem dominującą perspektywą pierwszego podejścia do rozumienia zjawisk nowych technologii.

Zespół wykonał olbrzymią pracę, by poprzez dobrze dobrany i ustrukturyzowany zestaw często sobie przeciwstawnych pojęć, takich jak zaufanie – nieufność, utopia – dystopia, natura – kultura, współpraca – konflikt, rozwój i autonomia – podległość władzy, wolność – bezpieczeństwo – niewola, ucłowieczenie – odcłowieczenie, etc., scharakteryzować napięcia między wartościami, tak mocno widoczne w analizowanych filmach i serialach. By skupić się na jednym z wymiarów, świetnie opisanym problemie: ucłowieczonej – odcłowieczonej Sztucznej Inteligencji, gdzie przedstawiono jej kilka postaci – jako ciała kulturowego, ciała społecznego, „mięsa” (bardzo dobre, choć dramatycznie brzmiące określenie), emocji, świadomości oraz ośrodka relacji. Wszystko w celu odstonięcia istoty kwestii: czy i na jakich zasadach możemy oswoić się ze sztuczną inteligencją, z robotami, z maszynami. I czy narracje kultury popularnej w tym pomagają?

W interpretacji pomaga również słownik kierunków badania relacji maszyny i człowieka: pogoń za szczęściem, tworzenie rodziny, nowe geografie (z dobrze oznaczonym pojęciem „aktu kolonizacyjnego”), bycie dobrym obywatelem, utopia szczęścia i korzyści, co w efekcie prowadzi nas do przekonania i nawet ugruntowania percepcji zagrożeń, jakie z relacji maszyny i człowieka mogą płynąć. Ich uświadomienie brzmi w prezentowanym tekście jak mocne ostrzeżenie. Po to bowiem odsłania się wszystkie możliwe odcienie potencjalnych lęków i realnych zagrożeń, by w konsekwencji osłabić negatywne odczucia i przeświadczenia, i wskazać drogi swojego „ocalenia”. Podstawową ścieżką jest przekonanie, iż potencjalne zło nie tkwi w Sztucznej Inteligencji *per se*, ale w jej zastosowaniach, co zresztą jest podstawą myślenia obecnie o tym, jak regulować SI (nie da się regulować technologii – można tworzyć ramy jej zastosowań). By możliwości obrony zaistniały, konieczne jest, mocno akcentowane w opracowaniu, narzędziowe traktowanie technologii, kontrola nad nimi, odpowiednie regulacje, wstrzemięźliwość w optymizmie, dobre adresowanie negatywnych skutków, rozumiejące uświadomienie problemów (*AI literacy*), racjonalne określenie potencjału rozwoju SI, czyli równoważenie zagrożeń (minimalizowanie ryzyk) i korzyści.

Jest ciekawe i znaczące, jak wskazywane rekomendacje spotykają się z tymi, o których obecnie dyskutuje cały świat, szczególnie po eksplozji ChatGPT 3 i 4. A zatem opracowanie trafiło w *momentum* debaty o Sztucznej Inteligencji i wnosi do niej znaczący wkład. Warto więc upowszechnić raport i odbyć przy jego okazji kilka publicznych dyskusji.

I na zakończenie jedna myśl, która wracała do mnie przy lekturze pracy. Kiedy w poszczególnych częściach ujawniały się kolejne problemy w relacjach między światem maszyn i ludzi (wolność i zniewolenie, etc.), miałem nieodparte wrażenie, że opisywane narracje kultury popularnej mówią zarazem o problemach w relacjach człowieka z innymi ludźmi, czyli że historie te – wybiegając w przyszłość – replikują całą ludzką historię w jej najbardziej dramatycznych momentach, konfliktach, doświadczeniach.

dr Michał Boni
Uniwersytet SWPS

/ Brief od Wikimediów

Problem

Organizacje społeczeństwa obywatelskiego borykają się z trudnościami z podnoszeniem świadomości na temat problemów, których rozwiązanie jest ich misją. Chociaż niektóre przyczyny leżą w braku odpowiedniej wiedzy lub dostępu do funduszy, które można by przeznaczyć na kampanie informacyjne, wiele można powiedzieć o tym, jak kształtujemy naszą komunikację.

Używanie upraszczającego języka lub nadmierne komplikowanie przekazu, aby nie przegapić „ważnych niuansów”, to jedno z najczęstszych problemów. Z jednej strony użycie kiepskiego przekazu jest podyktowane faktem, że często prowadzący kampanię muszą czuć, że podoba im się ich kampania, nawet jeśli to nie oni powinni być nią przekonani. Z drugiej strony wydaje się, że nacisk kładziony jest na podejście „przepraszające”, tak jakby opinia publiczna nie była w stanie poradzić sobie z danym tematem, chyba że zostanie wykonane skuteczne odwołanie się do ich wyższych uczuć. W rezultacie wiele kampanii nakłania ludzi do „znormalizowania starości”, „bycia bohaterem i adoptowania biednego, chorego zwierzątko”, okazywania wyjątkowego współczucia i „nakarmienia [egzotycznie wyglądającego] dziecka”.

Kampanie te opierają się na pytaniu o zmianę perspektywy i odwoływaniu się do wąskiego spektrum emocji i odruchów. Kampanie skoncentrowane na prawach cyfrowych opierają się głównie na niezgodzie („powiedz nie filtrom treści”), oporze („opór nie jest daremny”, jak głosiła jedna z naklejek na 36C3) lub działaniach mających na celu odbicie się od nierównowagi sił („odzyskaj swoją twarz”). Ponownie publiczność jest proszona o przysługę.

Tło

Tymczasem popkultura działa na zasadzie wpisowego. Wpisowe w popkulturze nie jest przejawem dobrej woli, jest zaproszeniem do bycia fajnym, do udziału w ekscytacji. Oznacza to, że zarówno przyjemne, jak i trudne pojęcia są przydatne w renegocjacji porządku społecznego.

To nie przypadek, że *Star Trek* i *Gwiezdne wojny* zadebiutowały w okresie konsolidacji wysiłków zimnej wojny, w wyniku której obie strony konfliktu eskalowały wyścig zbrojeń w kosmos. Nawet przestrogi mają w sobie pewien urok – potępienie prognostycznej policji i kapitalizmu inwigilacyjnego (*Raport mniejszości*) popisuje się interfejsami napędzanymi ruchem, inteligentnymi domami i autonomicznymi samochodami z elegancją, zanim były modne. Animacje dla dzieci nasyczone są subtelnymi odniesieniami do nowoczesnych technologii, niemal podświadomie przemycając je w codzienność. Opowieść o przyjaźni i przynależności w trudnych czasach przedstawia przytulnego robota, który wyjaśnia wspomagane maszynowo dobre samopoczucie z boku (*Wielka szóstka* z 2015 roku, który przypadkowo jest rokiem masowej premiery *Echo* i *Alexy*). Opowieść o podążaniu za marzeniami nie tylko sprawia komiczną ulgę z rozpoznawania twarzy, ale także pokazuje politykę bezpieczeństwa USA wobec imigrantów przybywających z Meksyku jako dobrze akceptowany fakt (*Coco* Disneya, przypadkowo wydany w 2017 roku, w środku fali szukających ochrony migrantów z Ameryki Środkowej od 2014 roku).

Chociaż prezentowane tropy z pewnością nie są tymi, które stałyby się tematem kampanii na rzecz praw cyfrowych, z pewnością można wyciągnąć naukę z piksaryzacji miękkiej propagandy w pogoni za pozytywnymi emocjami i ostatecznie poddaniem się, jeśli nie uległością. Aby to zrobić, te i inne przykłady muszą zostać przeanalizowane i zrozumiane.

Pomysł i produkt

Ideą jest zbadanie środków, narracji i kreatywnych podejść, które są wykorzystywane w popkulturze do renegotjacji porządku społecznego wokół technologii.

Główne kwestie do analizy to

- Technologia jako emanacja władzy, rola pozaludzkiej inteligencji w zapewnieniu dominacji
- Sztuczna inteligencja i założenie racjonalności wywodzące się z obliczeń, uspołeczniające granice tej racjonalności
- Posłuszeństwo i konsekwencje dla wolności osobistej podczas poruszania się w technologicznie zapośredniczonym świecie
- Podbój czy postęp? Rozprzestrzenianie się innowacji technologicznych jako narzędzie polityczne i gospodarcze
- Dobra praca zespołowa i maszyny – jak tworzenie grup i ustalanie priorytetów jest wspomagane, wzmacniane, możliwe dzięki technologii
- W pogoni za szczęściem – osobiste cele i droga do nich w świecie nasyconym technologią
- Tworzenie rodziny – nie-ludzi, ludzkie emocje, popełnienie błędu, trwałe więzi emocjonalne między ludźmi i nie-ludźmi
- Którą drogą idziemy? Nowe geografie, reakcje na nie-ludzki innych i ich racjonalizacja
- Kto jest dobrym obywatelem? Wybór polityczny, bunt i zejście do podziemia w społeczeństwie nasyconym technologią lub doktryną nadzoru nad rządami (/ = wybierać lub mieszać)
- Wszystko będzie dobrze! Technologia jako źródło komfortu i pewności

Przykłady mediów:

- Film: sagi kosmiczne, inne science-fiction (podróże w czasie, spekulacyjna/równoległa przeszłość), kultowe klasyki (seriale lub pojedyncze)
- Animacja: według tematu („niezdarni kosmici”, „przypadkowy bohater” itp.), według studia, według gatunku (anime itp.)
- Seriale telewizyjne: porównania podobnych tematów w różnych franczyzach (jeden serial może być zbyt wąski pod względem perspektyw), ewolucja w czasie tematu lub gatunku itp.
- Gry: według okresu, według studia,
- według gatunku i kombinacji; różne style (oparte na narracji, aby wyodrębnić perspektywy z narracji, a nie tylko prezentowanej technologii)
- Komiksy, powieści graficzne i/lub ich adaptacje ekranowe: porównania między wersją drukowaną i ekranową, między seriami, między seriami w ramach jednego uniwersum/edytora itp.

Analizując te kwestie, bardziej interesujące byłoby nie angażowanie się w prace, które otwarcie krytykują dany problem, ale raczej przyjrzenie się tym twórczym ekspresjom, które niosą w tle pewne założenia dotyczące współistnienia człowieka i technologii.

Wikimedia jest zainteresowana raportami i wizualizacjami przedstawiającymi kluczowe wnioski na temat stosowanych narzędzi i podejść. Dodatkowo zbiory danych z badań pierwotnych i wtórnych powinny być wystandaryzowane i dostępne.

Wyniki projektu będą komunikowane przez obu partnerów, co może obejmować regularne kanały komunikacji z odpowiednimi odbiorcami, dedykowane prezentacje w Warszawie lub Brukseli, wspólne prezentacje na konferencjach itp. Zakres tych działań zostanie określony w dalszej części projektu, ponieważ musi pasować do wyjść.

Wspólna inicjatywa będzie również rozpatrywana jako przykład współpracy między Wikimedia a środowiskiem akademickim, mającej na celu osiągnięcie praktycznych rezultatów. W związku z tym nastąpi krótka ocena procesu oraz opisane zostaną kluczowe wnioski i wskazówki.

Zgodnie z praktyką w Wikimedia, wszystkie produkty projektu będą dostępne na otwartej licencji (Creative Commons Uznanie autorstwa lub równoważna), co dotyczy również wszelkich materiałów przygotowujących do kursów/warsztatów, które mogą posłużyć w studium przypadku współpracy.



Uniwersytet
SWPS

