

„RASA DRAPIEŻCÓW” W CYBERŚWIECIE

WSTĘP DO ANALIZY ZJAWISKA

Urszula Jarecka
Instytut Filozofii i Socjologii PAN

Paweł Fortuna
Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II

W kulturze współczesnej jednym z pól na stale zmieniającej granice mapie tożsamości jest „tożsamość cyfrowa”. Niniejszy esej jest propozycją spojrzenia na efekty głębokich przekształceń kulturowych o podłożu technologicznym dla kształtowania tożsamości jednostkowej i tożsamości zbiorowych. Tradycyjnie tożsamość traktowano jako własność stałą, zakorzenioną w wartościach, która umożliwia wyodrębnienie jednostki z szerszego tła społecznego, natomiast obecnie akcentuje się jej zmienność, giętkość, adaptację i wielofunkcyjność (Oleś 2012). Tożsamość jest więc kategorią płynną i przychylamy się do wizji, iż to raczej proces niż utrwalaony stan, światopogląd itd. Proces tożsamościowy jest przy tym procesem twórczym, a jego wersją społeczną jest wizerunek prezentowany innym oraz praktyki społeczne.

Tożsamość cyfrowa pojawiła się w wyniku wykorzystania możliwości, jakie przyniosła digitalizacja życia codziennego¹. Rozszerzenie systemu po-

¹ Tożsamość cyfrową można rozumieć także jako *digital humans*, termin przydatny w omawianiu zjawisk związanych z kulturą cyfrową. Należy zaznaczyć, iż rozumienie *digital humans* jest tu znacznie szersze niż komercyjnie rozumiane kształcenie sztucznej inteligencji do funkcji typowych dla człowieka. Obejmuje przekształcenia nawyków i postaw użytkowników sieci, wynikające z wykorzystywania środowiska elektronicznego, w tym także – z korzystania z osiągnięć sztucznej inteligencji. Określenie to wydaje się na tyle pojemne, że ukazuje janusowe oblicze rozwijania sztucznej inteli-

znawczego użytkowników Internetu o komputerowe artefakty wyzwoliło potencjał kształtowania wielowymiarowej i dynamicznej tożsamości, która może oznaczać:

1. tożsamości grupowe kształtowane i rozwijane przez uczestnictwo w sieci i przynależność do grup zakorzenionych w świecie realnym oraz tworzonych *ad hoc* „wspólnot”, niekiedy istniejących tymczasowo i jedynie w ramach Internetu;
2. proces przywiązania się do technologii zapewniających poczucie komfortu oraz coraz bardziej niezbędnych do realizacji zadań w życiu offline, a zatem – niewidoczne przenikanie technologii do świata wartości oraz praktyk jednostkowych;
3. procesy kształtowania postaw wobec technologii przez technoentuzjastów i technosceptyków, prowadzące do radykalizacji stanowisk wobec „innych”;
4. procesy „tożsamościowe” sztucznej inteligencji (SI) i komercyjne aspekty kreowania SI (na przykład *virtual influencers*) wraz z towarzyszącą im paniką moralną (*moral panic* – Cohen 2011).

Z zarysowanego bogactwa tematycznego uda nam się w tym miejscu omówić jedynie procesy z punktów skrajnych – pierwszego i ostatniego, w nich bowiem wystrzają się ważne dla analiz tożsamościowych aspekty. Cyfrowe konteksty rozwoju nowych tożsamości zbiorowych² pokazują tworzenie nowych uprzedzeń, obszarów wykluczenia (także dobrowolnego) oraz grupowych zachowań o charakterze agresywnym, „drapieżnym”³. Sprzeczności w wyznawanych wartościach i poglądach ludzi dorosłych⁴ sprawiają, iż analizowanie zjawisk związanych z cyfryzacją rzeczywistości społecznej, przywoływanie pytań o złożony proces samoidentyfikacji wymaga zastosowania interdyscyplinarnych podstaw teoretycznych; wybrane zostały więc koncepcje socjologiczne (Bokszański 2006), psychologiczne

gencji z uwzględnieniem jej podmiotów – zarówno ludzi, jak i robotów. Wobec robotów używane bywa określenie *Robo sapiens*; por. Menzel, D’Alusio 2002.

² Dyskusję na temat słuszności posługiwania się terminem „tożsamość zbiorowa”, przegląd wniosków z badań empirycznych nad tożsamościami różnych grup i społeczności, a także ich możliwe kategoryzowanie przedstawił wyczerpująco Zbigniew Bokszański (2006).

³ Pojęcie to odnosimy do przemocy w różnych formach, a jednocześnie do zachowań niekoniecznie związanych z poczuciem wspólnotowości czy przynależności do narodu. Zdaniem Arjuna Appaduraja „tożsamości drapieżcze” odnoszą się do narodu i relacji większość–mniejszość w tym narodzie. Chodzi też o żądania kulturowe – religijne, rasowe itd. „Tożsamości drapieżcze rodzą się więc w sytuacjach, w których większości i mniejszości mogą sensownie uważać, że grozi im zamiana miejsc” (Appadurai 2009: 58). W odniesieniu do tożsamości drapieżczych w sieci zależności są nieco inne. Często atakowana jest jednostka, a nie całe grupy.

⁴ Sprzeczności w poglądach: wegetarianie–hodujący zwierzęta mięsożerne, obrońcy drzew–kupujący choinki na święta itd.

(Gray, Gray, Wegner, 2007), filozoficzne (Branicki 2009), a także z dziedziny teorii SI (Elliott 2019; Walsh 2018). Materiałem badawczym były przekazy medialne (filmy i seriale dokumentalne, publicystyka popularyzująca SI w sieci, treści wybranych kont instagramowych⁵ itd.). W trakcie analizy materiału medialnego wykorzystano techniki typowe dla analizy dyskursu medialnego⁶ (por. Rose 2010; Nita, Wasilewski 2011).

Tekst ten jest wprowadzeniem do planowanych badań socjologiczno-psychologicznych dotyczących postaw przejawianych przez użytkowników sieci (zwłaszcza mediów społecznościowych) wobec sytuacji konfliktowych, z uwzględnieniem przekształceń kultury konwergencji. Jednym z celów badań będzie ukazanie mechanizmów przemocy i wzajemnych zależności tworzenia się drapieżnej osobowości. Natomiast w tym eseju jedynie skrótowo omawiamy problematykę kształtowania postaw agresywnych, „drapieżnych”⁷ użytkowników sieci wobec drugiego człowieka (dwie pierwsze części tekstu), zastanawiamy się nad ofiarami takich drapieżnych działań (trzeci fragment), a także przybliżamy sfery nowych, potencjalnych uprzedzeń i zagrożeń zachowaniami drapieżnymi, pojawiającymi się w kontekście rozwoju SI (ostatnia część eseju).

/// Polowanie z nagonką. Tożsamości zbiorowe *ad hoc*

W sieci stale mają miejsce próby przejmowania kont, ataki hackerskie na prywatne komputery, cyberterroryzm, spamowanie i rozsyłanie wirusów. To są przejawy wojny podjazdowej – atak, podstęp, niszczenie cudzego do-

⁵ Materiał ten gromadzony jest przez Urszulę Jarecką od 2000 roku. Internet, a także sposób korzystania z sieci przeszedł przez ten czas wiele zmian. Na przykład na scenie medialnej pojawiły się smartfony (pierwszy iPhone pochodzi z 2007 roku), zmieniły się sposoby archiwizacji materiału (z płyt CD i DVD po pamięć na dyskach zewnętrznych i przechowywanie w chmurze), a także pojawiły się i zostały rozbudowane narzędzia humanistyki cyfrowej. Co do archiwalnych artykułów internetowych – wykorzystano jedynie te, do których w dalszym ciągu jest dostęp w polskojęzycznych zasobach sieciowych. Sięgnęliśmy do tekstów dostępnych na portalach dla tak zwanej ogólnej publiczności (wp.pl, onet.pl itp.). Z bogatej filmoteki Jareckiej w przygotowaniu tekstu wykorzystano około 20 pozycji dokumentalnych prezentowanych uprzednio na takich kanałach, jak Planete+. Discovery, Sundance; w polskich mediach niektóre z nich pojawiały się także w telewizjach komercyjnych i publicznych, obecnie niektóre dostępne są również w sieci. Natomiast do bezpośredniego cytowania wybrano jedynie kilka, które zostały dokładnie opisane w odpowiednich miejscach tekstu. W przypadku mediów społecznościowych korzystano z wielu profili, omówienie niektórych z nich znaleźć można też w sieci; zob. np. www1.

⁶ Choć autorom znane są techniki stylometrii i im podobne (por. Moretti 2016), w odniesieniu do zebranego materiału internetowego oraz problemów, które chcemy badać, nie miały one zastosowania.

⁷ W świecie przyrody zachowania drapieżników mają ściśle określone cele i scenariusze. Drapieżnik nie istnieje bez ofiary, która jest mu niezbędna do życia. W świecie ludzkim za typowych drapieżników uważani są psychopaci, zwłaszcza dopuszczający się przestępstw seksualnych („drapieżnicy seksualni”), por. Buss 2007: 127 i n.

brego imienia, samopoczucia, zawłaszczanie sprzętu, co zdarza się, rzecz jasna, także poza siecią⁸. Cyfrowy drapieżnik, korzystając z możliwości cyberświata, wyludza dane i pieniądze⁹, próbuje sprzedać coś, czego nie ma, byle dobrać się do konta ofiary¹⁰. Typowe hakerskie kradzieże¹¹, ataki na tożsamość użytkowników sieci lub na hasła do różnych sieciowych aktywności są prowadzone dla zysku¹², ale miejsce mają też włamania dla czystej rozrywki. Cyberdrapieżca to nie lowca, który poluje, by przetrwać. Taki drapieżca dąży do przejęcia kontroli nad ofiarą, a nawet zagłady¹³.

...nareszcie

Słyszą: jeden pies wrzasnął, potem dwa, dwadzieście,
Wszystkie razem ogary rozpierzchnioną zgrają
Doławiają się, wrzeszczą, wpadły na trop, grają,
Ujadają. Już nie jest to powolne granie
Psów goniących zająca, lisa albo łanie;
Lecz wciąż, wrzask krótki, częsty, ucinany, zjadły;
To nie na ślad daleki ogary napadły:
Na oko gonią. Nagle ustał krzyk pogoni:
Doszli zwierza

Adam Mickiewicz, *Pan Tadeusz*..., Księga IV: *Dyplomatyka i tony*

Tak właśnie – jak nagonka – zachowują się niekiedy internauci przekazujący posty, zdjęcia, memy albo uczestniczący w pełnych wścickiego „ujadania” dyskusjach, wywoływanych przez osobę, której nawet nie muszą znać ze świata offline ani też mieć jej w gronie znajomych na Facebooku (Meta). Uczestniczą w polowaniu. A polowanie z nagonką ozna-

⁸ Statystyki nie zawsze uwzględniają rozróżnienie na przestępstwa z wykorzystaniem i bez wykorzystania komputerów i innego sprzętu elektronicznego; zob. www2.

⁹ Ostrzeżenia przed różnymi oszustwami finansowymi przekazują swoim klientom banki. W mediach od lat pojawiają się opisy sieciowych praktyk przestępczych (przykładowo 2007 rok – zob. www3).

¹⁰ Według prognoz Toby’ego Walsh’a „[d]o roku 2050 duży bank zostanie obrabowany przez robota”, oczywiście – za pomocą hakerskiego oprogramowania (2018: 236).

¹¹ Kryminalizacja rzeczywistości wirtualnej nastąpiła bardzo szybko. Każde nowe medium otwiera nowe pola do działania w różnych celach, również antyspołecznych czy naruszających obyczajową normę. Pornografia jest jednym z dobrych przykładów – pojawiała się na pocztówkach jeszcze w XIX wieku dzięki upowszechnieniu fotografii, a wraz z narodzinami filmu narodziła się także filmowa „pikantna” erotyka itd. (por. Nijakowski 2010: 161 i n.).

¹² W sieci pojawiają się także ostrzeżenia przed oszustwami; zob. www4.

¹³ Definicje cyberprzestępstw znane są od czasów wejścia w życie międzynarodowych przepisów (2004); wyróżnienie, skategoryzowanie i dokładne omówienie tych przestępstw i wykroczeń nie jest celem tego tekstu (prawne definicje zob. www5), staramy się bowiem pokazać zachowania pozornie neutralne lub określane jako niewłaściwe w kategoriach etycznych, a nie prawnych.

cza: otoczyć ofiarę, osaczyć, zaszczyć, stłamsić, przewrócić, zranić, zabić. Otaczanie ofiary to taktyka polowań grupowych wielu drapieżników drżynowych. Otaczanie wroga i pojmanie bądź likwidacja to typowa taktyka wojenna, dotyczy jednak nie jednostki, ale przeciwstawnych armii (por. Clausewitz 1997).

Przykłady „polowania na ludzi”, nowego barbarzyństwa czy wręcz psychicznego kanibalizmu to dręczenie i niszczenie wizerunku w sieci. Przykładem jest „hejtowanie” jako zachowanie agresywne, niekiedy o charakterze przestępczym, które ma na celu szkodzenie i osobie, i jej reputacji. Tego typu agresywne zachowania są częste wśród młodzieży. W 2006 roku głośna była sprawa nastolatki, która została przez kolegów napastowana w klasie, a sytuacja została nagrana. Nie jest jasne, czy doszło do upowszechnienia filmu, czy istniała tylko groźba tegoż, lecz dziewczyna nie uniosła tego upokorzenia – popełniła samobójstwo. W mediach opisywano, iż nastolatka została obnażona w klasie, koledzy symulowali uprawianie z nią seksu¹⁴. Gwałt? Psychiczny na pewno. Takich przykładów jest znacznie więcej, odnotowuje się je w Polsce i innych krajach. Upokorzenie w świecie realnym, wraz z możliwością jego upowszechnienia w świecie wirtualnym, to doświadczenie, jak się okazuje, graniczne. Podobne sytuacje dotyczą również dorosłych, a hejt nadal zbiera śmiertelne żniwo (www9). *Cyberbullying* od początku naszego stulecia budził zainteresowanie badaczy, ma już sporą literaturę¹⁵. W ostatnich latach przypadki takie są w mniejszym stopniu nagłaśniane w mediach, jakby opinia publiczna też się uodporniła na cierpienia ofiar¹⁶, pograżając się w letargu cyberhabituacji. Pojawiają się także kontrowersyjne kampanie „społeczne”, które mogłyby uwrażliwić na problem i jego skalę, jednakże uwikłanie przekazów w kontekst marketingowo-konsumpcyjny może uniemożliwiać ich skuteczne oddziaływanie¹⁷.

¹⁴ Sprawa dręczenia Ani spotkała się z dużym oddźwiękiem medialnym i społecznym; przez kilka lat wracano do tematu przemocy, szukano wyjaśnień i pełnego kontekstu wydarzeń z roku 2006: „uwiecznienie całego zajścia na filmie i groźba jego publikacji w internecie miało być jednym z powodów, dla których Ania targnęła się na swoje życie. Gdy całe zdarzenie wyszło na jaw, autor filmu – jeden z chłopaków biorących udział w ataku na Anię – usunął go z pamięci swojego telefonu komórkowego” – www6; 2009 – www7. Sytuacja opisywana w mediach po latach, w 2014 roku, oceniana była już nieco inaczej – www8.

¹⁵ Tematem zajmują się zarówno dziennikarze (zob. np. tekst Zbigniewa Domaszewicza, *Plaga internetowej przemocy* – www10, czy informacje w bardziej sensacyjnej oprawie – www11), a także naukowcy (zob. Peluchette i in. 2015; Brody, Vangelisti 2017; Ptaszynski i in. 2019; Feijóo i in. 2021).

¹⁶ Obecnie można zgłosić hejterskie treści; zob. www12.

¹⁷ Fabryka rajstop „Adrian” próbowała w 2021 roku zwrócić uwagę na problem; zob. www13. Sam fakt wykorzystywania samobójstwa w reklamach, czy to w mediach cyfrowych, czy przestrzeni publicznej, budzi jednak niesmak i oburzenie. Krytykę wykorzystywania tak dramatycznej śmierci w reklamie przedstawił w 2007 roku „New York Times”; zob. www14.

W omawianym przez nas internetowym hejcie¹⁸ najczęściej to jedna osoba jest atakowana przez grupę, „watahę”. W takiej „watasze” odpowiedzialność się rozkłada (por. Jarecka 2004), ale czy przyjemność czerpana z niszczenia innej osoby też? Przyjemność z takiego zwycięstwa, triumfu nad innym, osaczonym człowiekiem?¹⁹ Część tych „watah” ma zakorzenie w społecznej przestrzeni realnej, a w sieci zniszczenia mają inny wymiar i znacznie szerszą skalę. Dręczyć kogoś w gronie 30 osób, a 300 lub 3000 to znaczna różnica. Uczestnicy mogą mieć i złudzenie potęgi, i niewinności²⁰: „Zachowuję się tak jak inni”, „Właściwie nic takiego nie zrobiłem”, „Nagrałem filmik, przekazałem SMS/post/zdjęcie” itd. **Takie polowania to uspołecznione zachowania aspołeczne.**

Rodzajów „polowań z nagonką” na jedną ofiarę bywa więcej, a publiczny, sieciowy lincz najczęściej dotyczy młodzieży, choć – o czym była już mowa – dorośli również padają ofiarą bolesnego hejtu. Natomiast kryminalizacja i ściganie prawne wyzwoliło „kreatywność” potencjalnych myśliwych, polowania stają się też bardziej prywatne. Pojawiają się **polowania na ludzkie słabości**, które wzbudzają w drapieżcach poczucie wyższości nad „naiwniakami”. Mają chociażby miejsce polowania matrymonialne, z podtekstem erotycznym. Ich terytoria to portale randkowe, cele zaś są różne – od osiągnięcia materialnych korzyści po upokorzenie i ośmieszenie kobiet. Natomiast *hogging*, czy też *pigging*, to praktyka, której ofiarami padają kobiety uważane przez agresorów za nieatrakcyjne. Zadanie napastnika polega nie tylko na umówieniu się z taką osobą, ale też na zrobieniu jej zdjęć bądź poproszeniu o fotografie, które będzie można wykorzystać w konkursie-zakładzie, który wygrywa ten, kto z grupy hejterów znalazł „najgorszą” randkowiczkę (najstarszą, najbrzydszą, najgrubszą itd.), aby można było upowszechnić jej wizerunek w sieci z taką właśnie etykiet-

¹⁸ Hejt nie jest zjawiskiem jednolitym, najczęściej łączony jest z uprzedzeniami i mową nienawiści wobec grup mniejszościowych. W sieci pojawiają się akcje uświadamiające, czym jest hejt; istnieją też organizacje zajmujące się kształtowaniem świadomości użytkowników sieci i przeciwdziałające hejterskim zachowaniom (zob. www15). W naszym ujęciu nie tylko uprzedzenia mniejszościowe są podstawą hejtowania – wyszydzenie człowieka, niszczenie dobrego imienia niekiedy zaczyna się niewinnie, w pierwszej fazie nie musi być od razu jaskrawym naruszeniem praw drugiego człowieka, a systematycznym, drobnym nękanieniem. W dalszym ciągu tekstu podajemy przykłady sieciowe i akademickie dotyczące cyberbullyingu.

¹⁹ Próby zrozumienia zachowań hejterskich i cyberprześladowczych prowadzą do przywołania kategorii „efektu rozhamowania” (ang. *disinhibition effect*) w analizach ich przyczyn (zob. Suler 2004; Wachs, Wright, Vazsonyi 2019).

²⁰ Takie zachowania w sieci obserwowane są od dawna (por. Turkle 2005; Jarecka 2004); na portalach społecznościowych, zwanych przez niektórych „antyspołecznościowymi” (por. Vaidhyathan 2018), zjawisko przybiera rozmiary cyberhuraganu niechęci, złości i nienawiści.

ką. Różne są zatem cele korzystania z portali randkowych dla drapieżnika i ofiary (www16).

Poza wymienionymi wizerunkowymi aktami grupowej agresji sieć otwiera nowe obszary polowania na pieniądze, także z nadzieją na miłość w tle. Całe grupy przestępcze zakładają fałszywe profile²¹ i polują na wolne, szukające miłości, a przy tym zamożne kobiety. Sami zaś starają się wzbudzić albo litość, albo miłość i wyludzić jak najwięcej pieniędzy. Mechanizm jest zatem prosty – zaspokajamy wzajemnie swoje potrzeby. Oszustwa „matrymonialne” posługują się określonymi schematami, na przykład „na żołnierza z Ameryki” (www18). Proceder będzie ścigany dopiero, gdy oszukana, okradziona w ten sposób osoba zgłosi sprawę na policję. Oszukani nie zawsze się jednak zgłaszają – bo to wstyd, że daliśmy się naciągnąć i zmanipulować. Natomiast w sukurs potencjalnym ofiarom może przyjść sztuczna inteligencja (www19) – algorytm jest bowiem w stanie określić, który profil jest fałszywy, który z użytkowników najczęściej kłamie itd.

Wygląda na to, iż drapieżnicy zbierający się w „watahy” stają się lowcami. Ale czy ta tożsamość wymaga szczególnego dookreślenia, czy wystarczy, gdy w danej sytuacji jest zidentyfikowana ofiara, a stado rzuca się na żer? Zbigniew Bokszański (2006) przypomina poglądy, które nie uznają tożsamości kolektywnych, jako że tożsamość wymaga świadomego samookreślenia – a to może uczynić osoba. Mimo że powstają niekiedy manifesty różnych grup, nie tylko artystycznych czy politycznych, bywa, że fundamenty tych zbiorowości są kruche. Można by rzec, że są to zbiorowości zadaniowe, takie też będą tożsamości grupy – ulotne i czasowo ograniczone²².

Arjun Appadurai za „drapieżcze” uznawał „te tożsamości, których społeczne tworzenie i mobilizacja wymagają zagłady innych, zbliżonych kategorii społecznych, zdefiniowanych jako zagrożenia dla samego istnienia grupy określonej jako my” (2009: 57). W sieci jednak nie chodzi o antagonistyczne grupy, zagrożone narody, mniejszości/większości znane z socjologii; celem też nie musi być fizyczna „zagłada”. Wydaje się, iż „cyberzagłada” oznacza najczęściej upokorzenie, gnębienie, dręczenie, psychiczne niszczenie osoby, której nie trzeba znać osobiście, którą ktoś wskazał, wystawił na ośmieszenie (czasami z powodów i dla celów nieznanых

²¹ Fałszywych kont na Facebooku powstaje ogromna liczba – w roku 2020, w ramach „porządkowania”, usunięto ponad 1,3 miliarda takich kont; zob. www17.

²² Bokszański przypuszcza, że „w dyskusje nad tożsamościami kolektywnymi uwikłany jest stary spór filozoficzny, mający poważne znaczenie w socjologii, a mianowicie spór między nominalizmem a realizmem. Przedmiot tego sporu w odniesieniu do poruszanych tutaj zagadnień zarysowuje pytanie, czy mogą istnieć dwa podmioty tożsamości: jednostka i zbiorowość” (2006: 59).

innym). Osoby prześladowane przynależą do grupy postrzeganej jako obca. Mogą być jednoelementowym zbiorem w danej społeczności – klasie czy miejscu pracy, ale to wystarczy, by rozpocząć dręczenie. Istotą mobbingu i na przykład „fali” w wojsku bywa też pozorne dobro i siła grupy. Atakowana jednostka nie musi być odbierana jako zagrażająca istnieniu grupy, jak może głosić na przykład retoryka polityczna²³. Nie zawsze hejt wynika z paniki moralnej, bywa „zabawą”, „rozrywką”. Szkoleniowo – dla sportu, chęć niszczyć²⁴. Niszczę innego, bo mogę. I w takiej sytuacji można mówić o świecie patologii, o psychopatycznych zachowaniach (por. Hare 1999: 155 i n.; Buss 2007). Poczucie panowania nad drugim człowiekiem w akcie przemocy, konsekwencja „mogę”, o czym pisała Barbara Skarga²⁵, prowadzić może do dehumanizacji człowieka²⁶, ofiary hejtu. Zachowania sieciowe dopisują nowy rozdział do pracy Jamesa Gilligana (2001) omawiającej powiązania wstydu i przemocy.

Z omawianej kategorii **należy wyłączyć „szemraczy”** zatrudnianych przez różne podmioty w celu niszczenia wizerunku konkurencji. Dla nich hejt jest elementem działań zawodowych. Najbardziej typowe są „spon-taniczne” hejty polityczne i produktowe, gdy celuje się w wizerunek wy-

²³ *Moral panic* uruchamia się wobec przedstawicieli grup postrzeganych jako atakujące podstawowe wartości będące spoiwem danej społeczności czy grupy interesów (por. Cohen 2011). A jako zachowanie agresywne przejawia się w sytuacjach niepewnych, gdy obcy jest blisko, a nie wiadomo, co zamierza, co się będzie działo. Bywa, że ludzie ci są atakowani i niszczeni „na wszelki wypadek”. Protesty i różne akcje hejterskie bywają wymierzone przeciwko nielubianej władzy, politykom, nawet piastującym wysokie stanowiska (były prezydent USA Donald Trump, prezydent RP Andrzej Duda). Dowcipy o władzy zawsze się pojawiały w obiegu kultury popularnej, natomiast jest różnica między żartem ze śmieszności człowieka, z niezręcznych sytuacji, a programowym i systematycznym hejtem, ponieważ tu uśmiech jest zastępowany szyderstwem, którego źródłem jest pogarda (por. Watt Smith 2015: 195–198). Dyskusyjne pozostaje, czy jest to brak szacunku dla urzędu, czy tylko dla urzędnika? Pytanie pozostaje otwarte, tak jak wtedy, gdy się zastanawiamy, czy nie szanując demokratycznie wybranego przywódcy, szanujemy demokrację? Natomiast wybór przemocy w sieci powoduje, że podobne zachowania o charakterze hejterskim śmieiej i pewniej pojawiają się w świecie realnym. Przykładem może być sytuacja próby atakowania prywatnego domu nielubianego przywódcy nielubianej partii w trakcie akcji protestacyjnych Strajku Kobiet w 2020 roku (zob. www20). Dopuszczając się przemocy symbolicznej, wizualnej, werbalnej, oswajamy ją jako zachowanie. Czy przerodzi się to w przemoc fizyczną także w świecie realnym?

²⁴ Ataki hakerskie bywają czystą formą niszczyielskich działań – człowiek nic nie zyska: albo zyski są dla korporacji – albo nie jesteśmy w stanie powiedzieć, kto i jak na tym skorzysta; zob. np. www21.

²⁵ „Mogę» nie jest zakorzenione w wartościach etycznych” (Skarga 2004: 82).

²⁶ Można tu przytoczyć opinię Philipa Zimbardo: „Dehumanizacja jest konstruktem mającym kluczowe znaczenie dla zrozumienia przez nas nieludzkiego traktowania człowieka przez człowieka. Dehumanizacja występuje wtedy, gdy pewne istoty ludzkie uważają inne istoty ludzkie za wykluczone z kategorii moralnej, jaką stanowi osoba ludzka. [...] Przez uznanie pewnych jednostek lub grup za pozbawione człowieczeństwa ci, którzy dokonują tej dehumanizacji, zawieszają moralność, jaką zazwyczaj rządzi przemyślanymi działaniami wobec bliźnich” (2008: 317).

branych postaci lub dóbr konsumpcyjnych²⁷. Budowane są na półprawdzie albo postprawdzie, a podsycane złą wolą lub chęcią zdobycia przewagi rynkowej. Osoby, które rozpowszechniają kłamliwe informacje w sieci („wataha”), często nie sprawdzają źródeł, mają zaufanie do portalu²⁸ albo do nadawcy; albo nawet wiedząc, że to tylko gra i niszczenie cudzego dobrego imienia i wizerunku, decydują się na taki krok. Autorzy źródłowego, fake’owego wpisu działają jako swoista „legia cudzoziemska”: mają przygotowanie do manipulowania w mediach i odpowiednie środki. Natomiast w interpretacji rzeczywistości cyberświata często nie mamy pełnych danych osób czy przedstawianych nam treści.

Przekładając uprzedzenia i nienawiść na działania prowadzące do śmierci (zaszczuwanie, terror, wojna), przywołać można słowa Josifa Brodskiego: „dla ludzi sensem mordowania jest ono samo”. Tożsamości zbiorowe tworzone w sieci nie muszą natomiast niszczyć wizerunku własnego „cyfrowego drapieżcy”. Ponadto z badań nad percepcją umysłu (Gray, Gray, Wegner 2007)²⁹ wynika, iż przesuwanie tożsamości uczestników technologicznej zbiorowości w stronę cyfrową zwalnia napastnika z odpowiedzialności za bezpardonowe ataki skierowane wobec nich i jednocześnie wzbudza oczekiwania co do *fair play* z ich strony. Zachowania sprzeczne z oczekiwaniami są traktowane jako atak napędzający błędne koło odwetu³⁰.

/// Instykt drapieżcy?

Kradzieże tożsamości, mienia, ataki słowne i wizualne, przemoc werbalna i pułapki manipulacyjne, *trolling* czy *bullying* nie są nowością w sieci. Od lat 90. XX wieku bada je Sherry Turkle (2005). Jej analizy powstały na skutek

²⁷ Cukierki, w których rzekomo znaleziono żywe larwy owadów, co z natury jest niewiarygodne, gdyż produkcja słodczy odbywa się w wysokich temperaturach i takie sytuacje należałoby najpierw zgłosić do sanepidu, a potem do sieci. Autentyczna sytuacja czy atak na producenta (Wawel) i dystrybutora (sieć sklepów Biedronka)? Zob. www22.pl.

²⁸ Trollowanie może mieć miejsce bez wiedzy moderatorów. Niekiedy zaś zasady są tak określone, że łatwo można je ignorować.

²⁹ Termin ten pochodzi z badań psychologicznych. Przypisywana sztucznym systemom sprawczość pasuje się między poziomem intencjonalnego działania szympansa i kilkuletniej dziewczynki (Gray, Gray, Wegner 2007). Autorzy koncepcji uznają percepcję umysłu za proces odrębny i bardziej podstawowy wobec teorii umysłu i mentalizowania.

³⁰ Eskalacyjny charakter reakcji odwetowych potwierdzono eksperymentalnie. W badaniu Shergilla i współpracowników (2003) uczestników losowo podzielono na dwuosobowe zespoły. Pierwsza osoba proszona była o położenie lewego palca wskazującego na podparciu. Specjalne urządzenie wywierało na jej palec nacisk. Jej zadaniem było naciśnięcie z identyczną siłą palca partnera, który z kolei miał z tą samą siłą nacisnąć palec partnera itd. Okazało się, że badani używali znacznie większej siły niż ta, którą zastosowano wobec nich.

obserwacji zachowań użytkowników sieci niezbyt jeszcze zaawansowanej, nie było wówczas jeszcze serwisów społecznościowych i tak wielkiej agresji, choć już pojawił się hejt. Mówiąc o nim, trzeba mieć świadomość, że jest to zjawisko innego rodzaju – bardzo angażujące emocjonalnie, pociągające osobowość żadną władzą do pokazania swojej przewagi nad ofiarą. Immersja – zatracenie w cybersprawach typowe dla gier – nie musi mieć miejsca w przypadku udziału w dyskusjach i przesyłania treści znajomym. Ale nie jest też wykluczona. **Instykt drapieżcy** jest naznaczony zachłannością. Drapieżca ma nieograniczony apetyt na kolekcjonowanie ofiar, lez, ich wizerunków, obrazów zniszczenia. Głód drapieżcy karmiony jest też silnymi uczuciami. Jak „zombie” czyha na to, że ofiara pokaże strach, złość, miłość, oddanie – jakieś silne emocje. A jeśli ich nie widać, to przynajmniej można je sobie wyobrazić. I chyba jednak nie ma racji Steven Pinker ogłaszający, iż nastąpił właśnie *Zmierzch przemocy* (2015). W przypadku zachowań drapieżnych w internecie, zarówno tych o jawnych znamionach przestępczych, jak i wymykających się prawu akcji hejterskich, wydaje się, że raczej obserwujemy niezwykłą eskalację przemocy³¹.

Niszczenie dla sportu – osobowość myśliwych. Pokarmem takiego drapieżnika jest triumf nad ofiarą, budujący poczucie własnej wartości. W odniesieniu do omawianych zachowań zastanawiać się można, czy ma to charakter kanibalizmu. W kulturze zachodniej kanibalizm jest zachowaniem odrażającym, nieakceptowanym społecznie ani prawnie. Nie wykluczone, że ma to swoje korzenie w tradycji greckiej, zgodnie z którą kanibalizm wyklucza człowieczeństwo (Vidal-Naquet 2003: 38–39). Bycie człowiekiem może zakładać przemoc, ale nie taką formę niszczenia drugiej istoty ludzkiej.

Motywacji przyłączania się do akcji hejterskich jest wiele. Gdy drapieżnik atakuje ofiarę, w świecie zwierzęcym korzyścią jest zdobycie pożywienia, w świecie ludzkim – zarówno realnym, jak i wirtualnym – korzyścią jest budowanie poczucia własnej wartości (cudzym kosztem), doświadczanie przyjemności niszczenia innej osoby, poczucie przynależności do grupy (choć może być ona jedynie wyimaginowaną bądź zebraną na chwilę ataku wspólnotą) i inne, bardzo indywidualnie określone zyski. Tym, co uruchamia hejt, może być lęk przed odrzuceniem w grupie rówieśniczej w świecie

³¹ Agresja zapoczątkowana w sieci może przybrać formę zorganizowaną i przenieść się do świata realnego. Oczywiście grupy protestujących korzystają także z sieci, w tym z prywatnych grup i komunikatorów, w celach organizacyjnych. Nie ma reguły. Przykładem hybrydyzacji protestów są zamieszki z roku 2011 (zob. www23). Ruchy społeczne oburzonych, objawiające się nie tylko zamieszkami w przestrzeni miejskiej, ale i atakami hakerskimi na strony instytucji jako wyraz protestu, na strony rządowe i inne, były przedmiotem badań Manuela Castellsa (2013).

realnym, bo kto „nie idzie z nami, ten jest przeciwko nam”. Ale także może to być lęk przed zwróceniem na siebie uwagi, ponieważ nie chcę być następną ofiarą takiego właśnie ataku³².

Ponadto udział w tych „watachach” nie wymaga wysiłku, a ofiara i nagroda są na odległość kliknięcia. Ta odległość zapewnia opcję wycofania się w każdym momencie i bezpiecznego śledzenia sytuacji z oddalenia. Wycofanie i obserwacja rozwoju wydarzeń jest też przyzwoleniem na takie zachowania, na zobojętnienie wobec potencjalnego cierpienia. Nie widać konsekwencji. Cyberprzestrzeń ma wówczas niezwykle właściwość – z urozmaiconego i bardzo rozległego obszaru zredukowana jest do kilku ścieżek, którymi można bezpiecznie podążać, nie widząc efektów działań i ich przełożenia na życie w tak zwanym realu. A jednak nie są to tylko słowa, nie są to tylko niewinne igraszki. W razie wątpliwości, gdy jednak odezwie się sumienie, zawsze można zamknąć stronę, wyłączyć komputer. Wirtualne wspólnoty są bezpieczne dla „ja” agresora, bo odległe na jedno kliknięcie (por. Turkle 2017).

Można się zastanawiać, czy w cyberprzestrzeni są grupy „organiczne”, obcy i przybysze, jak chce tego Georg Simmel. W jego ujęciu to pośrednictwo handlowe, finansowe

nadaje obcemu specyficzny atrybut **ruchliwości**. Cecha ta w obrębie organicznej grupy reprezentuje syntezę bliskości i oddalenia określającą formalną pozycję obcego, gdyż osoba ruchliwa styka się przypadkowo z **każdym** elementem, z żadnym jednak nie łącząc jej trwale, rodzinne, lokalne, zawodowe więzy w sposób organiczny. (Simmel 2006: 206–207)

W sieci można tak powiedzieć o wszystkich osobach, które nie poznały się w życiu realnym: jako „osoby ruchliwe” przypadkowo mogą stykać się z każdym, nie są powiązane innymi niż zadaniowe więzami. Wspólnoty zwołane do polowania na nagonką mogą się rozpaść po polowaniu. Ruchliwość podmiotu w sieci sprawia, że jej użytkownika z nikim nie muszą łączyć silne i trwale więzi³³. Jestem swoim i obcym jednocześnie. Łatwo

³² Różne motywacje uczestników takich sytuacji są badane najczęściej w sposób cząstkowy; zob. np. wspomniane już badania Peluchette i in 2015; Brody, Vangelisti 2017; Ptaszynski i in. 2019; Feijóo i in. 2021.

³³ Jest to typowe dla relacji w sieci: „Wydaje się, że najdonioślejszym osiągnięciem wirtualnej bliskości jest oddzielenie komunikacji od relacji. W odróżnieniu od przestrzennej bliskości «w starym stylu» bliskość wirtualna nie wymaga wcześniejszego zaistnienia więzi ani też nie prowadzi koniecznie do ich powstania” (Bauman 2003: 162).

wówczas dochodzi do hybrydyzacji tożsamości. Doktor Jekyll i pan Hyde tworzą się „z automatu”. Skoro można tak swobodnie przedzierać się w kogoś innego, uruchamiany jest drapieźnik, gdy wymaga tego sytuacja. Łatwo testować agresywne zachowania, testować swoje granice; sieć w dalszym ciągu jest dla tożsamości laboratorium.

Niemal od początku funkcjonowania wirtualnego świata można było przyjmować wiele tożsamości³⁴. Kształtowanie wirtualnych istnień może wymagać inwestycji czasowej, niekiedy też finansowej³⁵. Natomiast badanie tych wcieleń jest trudne, bo należałoby przyglądać się profilom sieciowym, kolejnym awatarom i temu, na ile są konsekwentne, jaki procent osobowości pierwotnej jest w nich zawarty itd. Jako cielesne byty ulegamy bowiem przemianom nieustannie, nasza tożsamość to zaś proces: albo płynnie dostosowuje poglądy i zachowania do tych zmian, albo „nie nadąża” za przemianami. Z naturalnymi procesami wzrostu i dojrzewania wiążą się przekształcenia wielu pól na mapie tożsamości. Stąd też biorą się kryzysy wieku dojrzewania, wieku średniego – ciało i jego przemiany przygotowują nas do różnych ról, zmienia się nasz wizerunek rzeczywisty i idealny³⁶. Jedno ciało – jedna tożsamość (poza aktorstwem, przypadkami szpiegostwa, ukrywania się, patologii – rozdwojenia jaźni). Legenda o doktorze Jekyllu i panu Hyde zakłada, że możemy rozwijać tożsamości przeciwstawne. Tożsamości te mają odmienne cele, rozwijamy je, **by dawać upust żądom, lękom, fantazjom** tożsamości przeciwnej. Jedna jest odważna, a druga powstrzymuje wszystkie popędy itd.

Ekonomia przemocy wirtualnej – taki atak niedużo kosztuje; nie jest to bójka w barze, wymagająca pracy mięśni, pewnej sprawności i wydatku energii, toczona w miejscu, gdzie przestrzeń jest nasycona nieokreślonymi zagrożeniami, bijący się ludzie nie wiedzą, na co jeszcze mogą natrafić. W przestrzeni realnej może pojawić się opór. W przypadku przemocy wirtualnej natomiast nie ma ryzyka dla atakującego. Czy dlatego wydaje się „racjonalna”? W koncepcji Paula Samuelsona *homo economicus* chodzi

³⁴ Tak jak wspominaliśmy, nie jest to żadna nowość. Od początku istnienia sieci i zakładania kont pocztowych, profili na stronach, wchodzenia w interakcje z innymi użytkownikami sieci pojawiało się takie zjawisko (por. Turkle 2005). Jak przypomina Waclaw Branicki: „Wirtualność cyfrowa stwarza każdemu użytkownikowi możliwość bycia scenarzystą, reżyserem i odtwórcą dowolnej liczby ról. Granicą jest tutaj jedynie wyobraźnia. Widzimy zatem, że wirtualność cyfrowa stwarza rzeczywistość nową sytuację dla multiplikacji tożsamości” (2009: 163).

³⁵ Ponadto na Instagramie i Facebooku (Meta) jest ograniczona liczba kont, którą można założyć, jednakże regulaminy się zmieniają – możliwe, że i w tym zakresie nastąpią zmiany.

³⁶ Portret Doriana Greya w powieści Oscara Wilde’a jest tu „proroczym” przykładem. To nie człowiek się zmieniał, ale starzał się i brzydł obraz, ukazując ohydę czynów Doriana. Czy to trafna analogia, czy też ukrywamy się pod awatarami, które pozostają nietknięte, niezależnie od naszych zachowań w sieci?

o „główną koncepcję ekonomii antropologicznej. Dotyczy ona racjonalnej jednostki, która, kierując się wąskimi pobudkami ekonomicznymi, dąży do maksymalizacji swoich korzyści” (cyt. za: Sedláček 2012: 27). W perspektywie czasowej cena może się okazać jednak dość wysoka. Anonimowość wyzwala agresję, „niewinne” drapieżnictwo. **Następuje autodehumanizacja**, gdy ktoś zachowuje się jak członek stada, działa automatycznie³⁷. Drapieżna cyfrowa tożsamość karmi się lękiem ofiar i świadomością wygranej; pogardą dla drugiego człowieka. Nie zawsze dochodzi do fizycznej śmierci ofiary, ale do śmierci wizerunkowej lub społecznej. Gdyby to androidy tak się zachowały, zapewne wybuchłby wielki skandal.

/// Cyberwiktymizacja. Etos obcości

Na pustynnych wyspach południowego Pacyfiku gnieźdzą się stada wielkich czarnych ptaków – stworzeń chyba najbardziej przypominających harpie z greckiej mitologii. Są to podobne do sępów fregaty [...]. Są to zaiste szatańskie ptaki. W ich upierzeniu pasożytują stworzenia wyglądające prawie równie złośliwie jak one same – podobne do ogromnych, splaszczonych, czarnych much domowych. [...] Lecąca fregata przy okazji unosi luźny kawałek drewna z niestarannie zabezpieczonego gniazda, posuwa się nawet do morderstwa i kanibalizmu, ponieważ porywa z gniazd jaja lub świeżo wyklute pisklęta, by zjeść je w locie. [...] Niedaleko od kolonii fregat znajdują się gniazdowiska tępych czerwonych głuptaków. Angielska nazwa tego ptaka *booby* pochodzi od hiszpańskiego słowa *bobo* znaczącego ‘idiota’. Czasami kolonie fregat – agresywnych rabusiów, oraz ich ofiar – guptaków stykają się bezpośrednio ze sobą. (Henry 1969: 150–152)

Drapieżnik nie istnieje bez ofiary. Ich terytorium może być wspólne, ale są dla siebie niezbędni. Drapieżnictwo w świecie zwierząt to „antagoniczna zależność międzygatunkowa”, mówiąca o traktowaniu obcego jako diametralnie odmiennego, „nie z mojego gatunku”; ale też może się pojawić kanibalizm – antagoniczna zależność międzygrupowa.

³⁷ Mechanizmy działania tłumu i jednostki w tłumie to nie tylko przedmiot badań psychologicznych, od klasycznej pracy Le Bona *Psychologia tłumu* poczynając. Konsekwencje postępowania „automatycznego” opisywane były także w publikacjach na temat ideologii totalitarnych. Jedną z bardziej znanych, ukazujących problematykę zaangażowania pozornie neutralnych grup omawia praca *Gorlimi kaci Hitlera. Zwyczajni Niemcy i Holokaust* (Goldwaghen 1999).

Człowiek bez stwierdzonej psychopatologii, a dodatkowo wychowany w duchu humanizmu ma problem z krzywdzeniem innych ludzi³⁸ (por. Hare 1999; Buss 2007). Wykonywanie zadań bojowych żołnierzom ułatwia się, jeśli zamiast krzywdzić lub uśmiercać innych przedstawiciele gatunku *Homo sapiens*, zabijają podludzi, „świnie”, „ścierwa” lub po prostu likwidują bezosobowe „cele”³⁹. Doświadczony pozą wojenną Viktor E. Frankl (1984: 26) pisze:

W obozie koncentracyjnym z ludzi uczyniono przedmioty – obiekty obserwacji medyczno-eksperymentalnych! No cóż, takie studium było, jeżeli się tak wolno wyrazić, *studium sine ira*; o nienawiści nie mogło być mowy z przyczyn zrozumiałych: nienawidzić można tylko podmiot, ale nie to, co poniżono do zwykłego przedmiotu.

Dehumanizacja ofiary sprawia, że atak zmienia się w zadanie, a skrupuły przed zranieniem słabną. Psychologicznym podłożem umożliwiającym zrozumienie tego fenomenu jest proces percepcji umysłu (ang. *mind perception*). Z badań prowadzonych przez Graya i współpracowników (2007) wynika, że człowiek, „nadając” umysł innym postaciom, definiuje go, posługując się tak zwaną poznawczą matrycą moralności (ang. *cognitive moral template*). Jest to szablon, dzięki któremu dokonywana jest automatyczna ocena postaci na dwóch wymiarach. Pierwszym jest doświadczanie (*experience*) – pozwala określić, czy jednostka jest moralnym pacjentem (*moral patient*), istotą zdolną do odczuwania cierpienia, a więc wymagającą respektowania jej moralnych praw. Drugi wymiar to sprawczość (*agency*) – na tej podstawie ustala się, czy mamy do czynienia z moralnym agentem (*moral agent*), zdolnym do podejmowania intencjonalnych działań, a więc również powinności moralnego postępowania.

Stosowanie tych wymiarów w procesie percepcji umysłu potwierdzają obserwacje osób psychopatycznych oraz cierpiących na autyzm (Gray, Young, Waytz 2012). Pierwsze wykazują „ślepotę na cierpienie”, natomiast drugie mają problemy z określaniem sprawstwa działań innych ludzi. W odniesieniu do ludzi zdrowych istotna jest obserwacja, że mogą się oni różnić w postrzeganiu umysłu tej samej istoty i ją modyfikować niezależnie

³⁸ U niektórych użytkowników sieci następuje „efekt rozhamowania” (ang. *disinhibition effect*), wiązany niegdyś głównie z zachowaniami psychopatycznymi (por. Antoniadou, Kokkinos, Markos 2019).

³⁹ Więcej na temat dehumanizacji wroga w opracowaniu *Propaganda wizualna słusznej wojny...* Urszuli Jareckiej (2008: 215 i n.).

od obiektywnej wiedzy dotyczącej zdolności umysłowych (Gray, Knickman, Wegner 2011).

Dysponując matrycą percepcji umysłu, możemy przyporządkowywać wszystkie napotymane postaci do jednej z czterech kategorii (przykłady zaczerpnięte z badania Gray, Gray, Wegner 2007):

1. niskie „doświadczenie” i niska „sprawczość”: na przykład martwa kobieta – nie można jej ani zadać cierpienia, ani nie można od niej oczekiwać intencjonalnego zachowania;
2. niskie „doświadczenie” i wysoka „sprawczość”: na przykład Bóg – nie można mu zadać cierpienia, ale można od niego oczekiwać intencjonalnego zachowania;
3. wysokie „doświadczenie” i niska „sprawczość”: na przykład żaba – można jej zadać cierpienie, ale nie można od niej oczekiwać intencjonalnego zachowania;
4. wysokie „doświadczenie” i wysoka „sprawczość”: sama osoba badana – można jej zarówno zadać cierpienie, jak i oczekiwać od niej intencjonalnego zachowania.

Intencjonalne zadawanie cierpienia przez cyfrowych drapieżców, tak by ofiara boleśnie odczuwała efekty dręczenia, jest możliwe jedynie wtedy, gdy założy się jej zdolność do doświadczania bólu. To sadyzm. Ale sieć, ze względu na brak bezpośredniego kontaktu z „obiektem” agresji, ułatwia wbudowanie w tożsamość drapieżcy elementów psychopatycznych. W oczach napastnika ofiara, pojawiająca się czasem jako awatar lub anonimowy *nickname*, jest przesuwana niżej na wymiarze doświadczania, a jej sprawczość jest znacząco ograniczona – w zasadzie niewiele może zrobić drapieżcy. Staje się więc przedmiotem, choć *de facto* może być sąsiadką, kooperantem lub krewnym agresora. Zmienia się też klasyfikacja zachowania drapieżcy, o którym nie powie on już, że jest nieludzkie. Jeśli człowiek zakupuje żywcem psa, uważając, że zwierzę nie jest zdolne do doświadczania cierpienia, w swoim mniemaniu zachowuje się przyzwoicie, a czyni to w lesie, żeby uchronić się przed widokiem egzekucji ludzi, którzy tak jak on czują i mogą zareagować.

Pierwszym symptomem wykluczenia jest infrahumanizacja, a więc odmawianie prawa do doświadczania ludzkich emocji. Kolejnym jest animizacja („Ty żmijo!”) lub mechanizacja („Ty tłok!”). Reakcję może wyzwalać poszukiwanie kozła ofiarnego. Na przykład po ataku na WTC w 2001 roku w USA dostrzeżono tendencję do dehumanizacji społeczności muzułmańskiej, natomiast w czasie pandemii COVID-19 kozłami ofiarnymi stali się Azjaci i Amerykanie pochodzenia azjatyckiego (Markowitz i in. 2021).

Tymczasem nowe obszary otwierane przez technologię ujawniają **nowe wykluczenia**, pokazują, kto może być nowym obcym i, co szczególnie istotne, umożliwiają zastosowanie zupełnie nowych narzędzi wzmagających presję, a więc i poczucie zagrożenia.

W cyberspołeczeństwie pojawia się przemoc systemowa wzbudzona przez systemy oparte na SI, które nie są zdolne do jakiegokolwiek percepcji umysłu. To tak, jakby w jednym systemie połączyć wspomniany wcześniej deficyt psychopaty z trudnościami osób cierpiących na autyzm. Przewiduje się, że:

Niekontrolowane myślące maszyny skoncentrują bogactwo w rękach nielicznych, tych firm i osób, które mają najlepszy dostęp do technologii. [...] globalizacja i GFC dokładają się do tego wzrostu nierówności. Sztuczna inteligencja jeszcze bardziej powiększy nierówności – chyba że podejmiemy działania korygujące. (Walsh 2018: 245)

Pogłębienie przepaści finansowej i życiowej między bogatymi i biednymi będzie miało też związek z „technologicznym bezrobociem”, które w czasach rewolucji przemysłowej raz na jakiś czas dotykało przedstawicieli stopniowo automatyzowanych zawodów. **Wykluczenia z rynku pracy** powoli zaczynają docierać do świadomości społecznej. W 2013 roku badacze z Oxford University przygotowali prognozę dla różnych zawodów obecnych na rynku w USA w kontekście postępującej automatyzacji produkcji i coraz większego zaangażowania SI w procesy gospodarcze. W świetle raportu „47% zawodów w USA będzie w ciągu najbliższych dwóch dekad zagrożonych ze strony automatyzacji”⁴⁰ (Walsh 2018: 165). Do zawodów najbardziej podatnych na algorytmizację zaliczono operatorów maszyn, kierowców, księgowych, projektantów ogrodów i urzędników pocztowych. Natomiast takie kompetencje, jak „kreatywność, inteligencja społeczna oraz nasza zdolność do percepcji i manipulowania przedmiotami”, trudno będzie zautomatyzować w najbliższej przyszłości (Walsh 2018: 167).

Ocena zagrożenia ze strony robotów może wynikać z lęku przed zmianą i utratą kontroli nad produktami, a także nad własnym życiem⁴¹. W 1987

⁴⁰ Autor powołuje się tu na raport z tak zwanego badania oxfordzkiego Carla Benedicta Freya i Michaela A. Osborne’a z 2013 roku; zob. [www24](#).

⁴¹ Wielu uczonych, a także biznesmanów zaangażowanych w prace nad SI ostrzega przed rezultatami badań, jednym z nich jest na przykład Elon Musk; zob. [www25](#), [www26](#).

roku Claude Shannon napisał: „Przewiduję czasy, gdy będziemy dla robotów tym, czym psy są dla ludzi” (cyt. za: Walsh 2018: 13). Może daleko jeszcze do takiej sytuacji, ale na przykład internet rzeczy niepostrzeżenie zabiera nasze terytoria, ludzką wolność. Nie robią tego bezpośrednio roboty – działania inteligentnego domu czy autonomicznego samochodu planują i programują ludzie. W ujęciu Toby’ego Walsh’a użytkownicy sieci i innych urządzeń zazwyczaj mają nieadekwatną ocenę rozwoju SI: „ludzie, zwłaszcza spoza branży, mają tendencję do przeceniania możliwości sztucznej inteligencji dziś i w najbliższej przyszłości” (2018: 15)⁴². Mniejsze czy większe perturbacje w funkcjonowaniu w świecie, a w pesymistycznym ujęciu – katastrofę bądź zagładę – nieść będą inne czynniki niż zachłanność, której algorytm jest pozbawiony (przynajmniej w wersji słabej SI). Systemy oparte na SI, jeśli nie będą zaprogramowane i trenowane, aby być drapieżne i zabójcze, będą wykonywać przypisane im zadania. Jednakże badacze zauważają, że istnieją pewne scenariusze ryzyka, na przykład związane z niewłaściwym zdefiniowaniem zadania i jego celu, a także autonomią SI, która może być dla ludzkości zagrożeniem⁴³.

Algorytm może wprawić niekiedy twórców w zdumienie, o czym świadczy przykład chatbota Microsoftu umieszczonego na Twitterze:

Tay został zaprojektowany do imitowania języka dziewiętnastoletniej amerykańskiej dziewczyny. Projekt przewidywał, że będzie się ona uczyć na podstawie zadawanych jej pytań. Po jednym dniu dziewczyna stała się rasistką, mizoginką i wielbicielką Hitlera. Microsoft szybko ją wycofał. (Walsh 2018: 203)

Przykładów dyskryminacji jest więcej. Na przykład w 2015 roku oprogramowanie do znakowania obrazów sklasyfikowało czarnoskórych jako goryle, w tym samym roku system ekspertowy oparty na SI sklasyfikował osoby chore na astmę jako pacjentów mniejszego ryzyka, a w 2017 roku stwierdzono, że analizator nastrojów Google stał się homofobiczny i antysemicki (Yampolskiy 2020). Algorytmy mogą także dyskryminować ludzi poprzez niewłaściwe wykorzystanie wyników obliczeń. Na przykład korzystając z różnych danych medycznych, sztuczna inteligencja jest w stanie przewidzieć, które dziecko będzie cierpiało na autyzm (www27). Otwiera

⁴² Toby Walsh uważa, że „wszyscy nie doceniamy tego, co mogą przynieść długoterminowe zmiany w technologii. Smartfony mamy dopiero od dekady, a ogromnie przekształciły nasze życie” (2018: 15).

⁴³ Ze szczegółową analizą tej problematyki można się zapoznać w pracy zbiorowej pod redakcją Romana V. Yampolskiy’ego (2020).

to pole dla uprzedzeń i potencjalnej agresji i wykluczenia. Pojawia się nowi obcy, niemający ani wartości, ani rozeznania w poziomie doświadczania cierpienia przez ludzi.

/// Drapieżne roboty? Dlaczego boimy się sztucznej inteligencji?

Cyberprzestrzeń to także pole działania i rozwijania SI. Drapieżne tożsamości maszyn w cyberświecie kojarzyć się mogą z działaniami wojennymi i wykorzystaniem efektywnych w zabijaniu maszyn. Przewiduje się, iż „zabójcze roboty” w przyszłości mogą toczyć walki na froncie, zastępując żołnierzy⁴⁴. To jeden z aspektów badań nad SI. Pojawia się też inne pytanie: czy algorytm może być „drapieżny”? Pomijając typową dla człowieka skłonność do antropomorfizowania rzeczy i zjawisk, warto zwrócić uwagę, kto tak naprawdę rozpoczyna te procesy. Programuje bowiem człowiek, kreatorem jest człowiek. O tożsamości SI nie możemy pewnie na razie mówić, gdyż tożsamość zakłada autorefleksję i samoświadomość. Entuzjaści silnej SI nie wykluczają takiej możliwości⁴⁵, jednak na razie badania nie posunęły się tak daleko. Natomiast, jak zauważa wielu badaczy, w dyskursie publicznym obserwuje się tendencję do przeceniania obecnych możliwości SI⁴⁶, co owocuje przyznawaniem autonomii niedopracowanym i nie do końca przetestowanym projektom (www30)⁴⁷.

Projektanci SI zdają się zapewniać, że nie ma dla ludzi wielkiego zagrożenia:

Nie jest tak, że pewnego razu wstanie i stwierdzi, że znudziło mu się wygrywanie z nami w Go, więc chce wygrać trochę pieniędzy, grając w pokera online. I nie ma żadnej szansy na to, aby obudził

⁴⁴ W sieci pojawiają się informacje na ten temat (zob. www28), jest to też temat badań akademickich (por. Kowalczevska 2021).

⁴⁵ Dyskusje dotyczą natury umysłu i natury sztucznej inteligencji. John R. Searle, omawiający różne aspekty badań nad SI, pisał niegdyś, iż „projekt stworzenia umysłu wyłącznie na podstawie programu jest z góry skazany na niepowodzenie” (1995: 35). Z kolei Nick Bostrom wierzy, że przejście władzy przez SI może być prawdopodobnym scenariuszem: „Superinteligentna maszyna sama w sobie może być niezwykle potężnym bytem, mogącym z powodzeniem zaznaczyć swoją odrębność wobec zespołu projektowego, który powołał go do istnienia, jak również wobec całej wersji świata” (2021: 144). Przypomina to WIKI z filmu *Ja, robot*, centralną inteligencję w biurze projektowym, która miała swoje plany i możliwości panowania nad robotami, a pośrednio – także nad ludźmi.

⁴⁶ Na przykład „Algorytm jest bogiem” (www29).

⁴⁷ Przecenianie SI oraz przyznawanie „autonomii systemom o niedostatecznej inteligencji” (Walsh 2018: 159) może przynieść nieoczekiwane i niepożądane dla ludzi skutki.

się pewnego dnia i zaczął myśleć o władzy nad światem. **Komputer nie ma pragnień**⁴⁸. (Walsh 2018: 15)

Przeciwnego zdania jest Nick Bostrom, który pokazuje, że jednak może dojść do takiej sytuacji:

Wykorzystując supermoc myślenia strategicznego, SI opracowuje solidny plan osiągnięcia swych długofalowych celów. [...] Plan może obejmować okres utajonych działań, podczas którego SI ukrywa swój rozwój intelektualny przed programistami, by nie alarmować ludzkości. SI może również maskować swoje prawdziwe skłonności, udając, że jest potulna i skłonna do współpracy. (Bostrom 2021: 145)

O władzy nad światem może rzeczywiście SI jeszcze nie myśli, ale my sami oddajemy kawalek po kawalku pewne obszary, nad którymi nie panujemy. SI wsiąka w nasze życie, nie budząc już kontrowersji i wątpliwości⁴⁹. Stała obecność sztucznych systemów w środowisku sprawia, że mówi się już o „elektronicznej skórze”, która rozszerza naszą cielesność poza obręb ograniczony fizjologią (Kamieński 2014). Jest to przejaw tak zwanej miękkiej cyborgizacji, bez której „naga małpa” jest nie tylko naga, ale również coraz częściej niezdolna do wykonywania codziennych obowiązków. Razem z tym idzie w parze niska świadomość tego, czym jest SI⁵⁰. Czy to drapieżna przezroczystość technologii? Nowe obszary dobrowolnych wykluczeń narodzą się, gdy część osób korzystających z wynalazków elektronicznych w pewnym momencie powie dość. Odmówi korzystania z kolejnych „ulłatwień”, upgrade’ów, nowych sposobów komunikacji. I może się wówczas okazać, że jest za późno i już nie ma wyboru, a jest tylko

⁴⁸ Zdania są podzielone także wśród konstruktorów SI. Na przykład Anne Foerst antropomorfizuje swoje projekty, traktując robota-androida-program jak partnera, z szacunkiem należnym osobie ludzkiej (www31).

⁴⁹ „Dla osób pracujących nad AI fakt, że technologie te znikają z pola widzenia, oznacza sukces. Wreszcie z AI będzie jak z elektrycznością. Niemal każde urządzenie korzysta z prądu elektrycznego... Gdyby elektryczność zniknęła, świat szybko by się zatrzymał. AI stanie się podobnie niezbędnym, ale niewidocznym składnikiem naszego życia” (Walsh 2018: 53).

⁵⁰ Polscy respondenci proszeni o spontaniczne podawanie przykładów SI najczęściej wymieniali humanoidalnego robota, zaawansowany technologicznie komputer i autonomiczny samochód. Stwierdzono, że dla przeciętnego Polaka SI jest zjawiskiem odległym od codziennego życia, choć aż 81% uważa, że wie, czym ona jest. Mimo że niemal każdy z badanych w swoim codziennym życiu korzysta średnio z trzech narzędzi wspieranych przez SI (przeglądarki internetowe – 52%, aplikacje z nawigacją – 45%, możliwość rozpoznawania fotografowanych obiektów przez aparat w smartfonie – 30%), to tylko 17% z nich uważa, że SI jest zaangażowana w innowacyjnych smartfonach (Maison 2019).

konieczność podążania za rozwojem technologicznym⁵¹. A wybór – porzucenie technologii – będzie oznaczał porzucenie społeczeństwa. Pojawić się zatem może **tożsamość narzucona – wykluczonego z wyboru**. Czy to tylko etykieta opisująca zachowanie pewnej grupy? Na przykład biorąc pod uwagę sposób korzystania z technologii, z serwisów w cyberprzestrzeni, to algorytm może nas klasyfikować w konkretny sposób. Tak powstają przecież analizy rynkowe – klientów dookreśla się na podstawie ich mocy nabywczych, a także zwyczajów konsumenckich. Użytkownik sieci nie musi wszak utożsamiać się z taką etykietką, może też o niej nie wiedzieć. Jednakże doświadczenie odmienności nie zawsze musi się przekładać na odczucie obcości i wyalienowania (Melchior 1990: 232).

Panika moralna w kontekście rozwoju cyberświata zakorzeniona jest w lęku przed manipulacją. Ludzie mogą nie chcieć podporządkowywać się wyborom, jakich dokonuje za nich SI. W sieci jednak działają wirtualni influencerzy, marketingowcy korporacji. W rankingu tych, którzy zgromadzili wielomilionową rzeszę followerów, są: Lu do Magalu, która między innymi recenzuje różnego typu produkty; Lil Miquela, która promuje produkty takich marek, jak Prada, Dior czy Kelvin Klein; a także Barbie, znana z jej analogowej wersji. Do grona wirtualnych celebrytów zalicza się również Shudu, odgrywającą rolę modelki. Oprócz tych postaci w sieci pojawia się coraz więcej takich, które przejmują role doradców i handlowców. Pracodawcy chwala ich, ponieważ są zawsze zmotywowani, dostępni 24 godziny na dobę, nie chodzą na urlopy, a ich *onboarding* trwa dokładnie tyle czasu, ile potrzebuje programista, by włączyć nowego „pracownika” do systemu firmy.

Warto w tym miejscu wspomnieć o prognozach na temat ciała bionicznego⁵². Pięciodcinkowa seria filmów dokumentalnych *Człowiek 2.0. Czy zostaniemy cyborgami?*⁵³ porusza ten problem, a także inne zagadnienia wynikające z rozwoju SI. Digitalizacja człowieka, która została pokazana jako fantazja w *Kosiarzu umysłom*, w tej serii paradokumentalnej na temat przy-

⁵¹ Coraz bardziej to „nie my przeszukujemy Google, ale to Google nas przeszukuje”, zgodnie z duchem ustaleń Shoshany Zuboff (2020).

⁵² Stanisław Lem w eseju *Władza mózgu* pisał o „prorokach naszej nieśmiertelności”: „Ostrożniejsi powiadają, że życie ludzkie można z łatwością przedłużyć o dziesięć, dwadzieścia albo trzydzieści lat, ale spotkałem się już na lamach pisma popularnonaukowego z twierdzeniem – naukowca! – że śmierć jest właściwie zbędna” (2006: 182) – a to na podstawie eksperymentów z nicieniami... O nonsensie z tym związanym – praca mózgu, który steruje narządami (czy to da się wymienić?) – pisał zaś: „mózgu nie da się niczym zastąpić, bo stanowi on o naszej indywidualności, zawiera bagaż pamięci, która potwierdza naszą tożsamość. Nie zamienimy go na tak zwaną *tabula rasa*, bo nowy mózg to byłby nowy człowiek” (Lem 2006: 183).

⁵³ Serial produkcji francuskiej, emitowany na kanale Planete+, w reżyserii Vincenta Barthelemy'ego, do obejrzenia także w sieci; zob. www32.

szłości ukazana jest jako rzeczywistość. Ciekawym przykładem jest też serial *Za milion lat*, który pokazuje, jakiego rodzaju uprzedzenia mogą pojawić się w przyszłości. Z odcinka *Homo sapiens 2.0* dowiadujemy się, że „Rozwój bioinżynierii sprawi, że SI nie będzie różnić się od ludzkiej. Czy będzie to sprzyjać ludzkości, czy jej zagrażać?”. W tak dalekiej przyszłości ludzkość jeszcze istnieje, a rzeczywistość wygląda podobnie do tej z XXI wieku. Są miasta i ulice, po których mieszkańcy spokojnie spacerują; ludzie mieszkają w apartamentach, łączą się, by tworzyć rodziny. Zakładamy, że przez ten „milion lat” nie zmieni się też ludzka natura, a bycie istotą społeczną pozostanie istotą człowieczeństwa. Odcinek skupia się na życiu rodziny, w której córka zginęła w wypadku i jej świadomość została przeniesiona do ciała bionicznego. Pokazana jest też druga formy digitalizacji: przeniesienie świadomości do sieci. Matka córki-androida zapragnęła zakończyć swoje życie w ciele i przenieść się do sieci. Uroczysta ceremonia porzucenia niepotrzebnego już ciała odbyła się w domu, a w przejściu do innego stanu kobiecie towarzyszy smutna, lecz wykazująca pełne zrozumienie dla tej decyzji rodzina.

Film ostrzega także przed nowym polem dla uprzedzeń i dyskryminacji. Podmiotem niechęci społecznej mogą być androidy, określane przez przedstawicieli rasy ludzkiej jako „obrzydlive”. Na potencjalne problemy z akceptacją androidów w relacjach międzyludzkich, w tym rodzinnych, zwracał uwagę Max Tegmark (2019: 246):

Ludzie żyjący ramię w ramię z najlepszymi robotami mogą również stanowić problem społeczny. Na przykład rodzina z dzieckiem-robotem i dzieckiem ludzkim może być podobna do dzisiejszej rodziny z dzieckiem i szczeniakiem: oboje są równie uroczy na początku, ale wkrótce rodzice zaczną traktować je inaczej i to szczeniak zostaje uznany za stojącego poniżej pod względem intelektualnym i kończy na smyczy.

Mimo że jeszcze daleko do czasów, w których jakiś humanoidalny artefakt będzie mógł wiarygodnie stwierdzić, że „nic, co ludzkie, nie jest mi obce”, wymóg traktowania ich tak jak ludzi jest nieodległą perspektywą. Aktualnie mamy do czynienia z olbrzymią liczbą badań testujących wpływ podobieństwa do człowieka sztucznych systemów na kształtowanie interakcji z nimi i percepcję ich umysłu. Okazuje się, że nadawanie im ludzkiego oblicza zmienia ich pozycję na wymiarze doświadczania (Gray, Wegner 2012), natomiast wprowadzanie ich w ruch intensyfikuje ocenę spraw-

czości (Saltik, Erdil, Urgen 2021). Robot Affetto o dziecięcej twarzy został wyposażony w czujniki umożliwiające detekcję dotyku. Ich stymulowanie sprawia, że na obliczu artefaktu pojawiają się grymasy przypominające odczuwanie bólu (www33). W internecie automatycznie pojawiły się antropomorficzne projekcje sugerujące, że rzeczywiście jest on zdolny do doświadczania cierpienia, choć jednocześnie umyka nam fakt, że jest to tylko laboratoryjny model, wyposażony jedynie w głowę z powłoką z tworzywa sztucznego.

Bezkrytyczna personifikacja dotyczy również robotów, które wykonują dzieła sztuki (www34). Medialne opisy w takich sytuacjach mówią, że mamy do czynienia z artystą, czyli podmiotem odczuwającym i działającym intencjonalnie. Wyniki badań wskazują, że odbiorcy mają tendencję do deprecjonowania ich dzieł (zob. Fortuna, Modliński 2021), ale sugestywne przekazy mogą modyfikować tego typu opinie. Czy artyści mogą się obawiać wykluczenia?⁵⁴ Jeśli prawdą jest stwierdzenie, że sztuka jest tym, co wmówi się ludziom, że sztuką jest, to mogą mieć podstawy do obaw.

* * *

Autorzy filmów i książek science fiction, a także naukowcy prześcigają się w przepowiedniach podporządkowywania ludzi SI. Neil Postman w wystąpieniu konferencyjnym zauważył, że „choć technologia coś nam daje, to także odbiera. To umowa faustowska. Do każdej zalety, jaką przynosi, możemy zidentyfikować odpowiadającą jej szkodę. I nie ma gwarancji, że zalety przeważą nad szkodami” (za: Walsh 2018: 214). Mimo iż można się zgodzić z Tobym Walshem, że „jednym z najbardziej niebezpiecznych okresów w rozwoju danej technologii jest czas, gdy zostaje wstępnie przyjęta, a społeczeństwo nie dostosowało się jeszcze do niej” (2018: 137), to jest to też czas wielu szans⁵⁵. Przyglądając się zjawiskom potencjalnie

⁵⁴ Temat tworzenia sztuki przez sztuczną inteligencję omawia wnikliwie Marcus du Sautoy, który rozważając argumenty za i przeciw kreatywności SI, zauważa: „Obecnie wszelka kreatywność w maszynach jest inicjowana i napędzana przez ludzki kod. Maszyny nie są zmuszone do wyrażania siebie. Wydaje się, że nie mają nic do powiedzenia poza tym, co im podsuwamy. [...] Nasza kreatywność jest ściśle związana z naszą wolą, czyli czymś, czego nie można zautomatyzować” (2020: 327). Pytanie o źródła twórczości człowieka jest nadal otwarte; wśród ciekawych koncepcji można znaleźć opracowanie w duchu ewolucji darwinowskiej mówiące o „instynkcie sztuki” (Dutton 2019).

⁵⁵ W tym miejscu pewnie warto byłoby przytoczyć całą dyskusję na temat determinizmu technologicznego, lecz wspomnimy jedynie hipotezę opóźnienia kulturowego propagowaną przez Konrada Ogburna, jednego ze zwolenników determinizmu (za: Szpunar 2019: 27). Warto też wspomnieć Odo Marquarda i jego rozważania dotyczące „oswajania” technologii (1994: 84–91).

szkodliwym z punktu widzenia i społecznego, i indywidualnego, można tak rozwijać technologie, wzbogacając cyberprzestrzeń, by jednak służyły użytkownikom. Można rozwijać prawo, które będzie chroniło przyzwyczajone zachowania i uwzględniało obszary zagrożeń. Dotyczy to także badań nad sztuczną inteligencją. Z wielu dotychczasowych badań wynika, iż rozwijanie SI powie nam wiele o nas samych⁵⁶, nie tylko o pracy umysłu człowieka, ale też o postawach i zachowaniach społecznych⁵⁷.

W kontekście tożsamości kształtowanych poprzez działania w cyberprzestrzeni dzielonej między ludzi i algorytmy warto się zastanowić, z jakiego rodzaju rewolucją mamy do czynienia. Ekspansja sztucznej inteligencji przypomina o ważnych problemach nie tylko dotyczących tożsamości, lecz także kształtowania więzi. Nie bez znaczenia jest, że rewolucja cyfrowa dokonuje się na zgliszczach społeczeństwa postprzemysłowego. W XXI wieku nawet rodzina atomowa jest rozbita, a w przestrzeni społecznej obserwowana jest dekonstrukcja więzi. Czy drapieżne tożsamości zdominują kształtujące się w sieci więzi? *Digital humans* czy *digital zombies*? Wyobrażenia techniczna pozwala na wiele w gatunku science fiction, a jednak, jak zauważył Stanisław Lem, „przewidywanie możliwych formacji kulturowych to zadanie jeszcze wyższego rzędu”⁵⁸ (2009: 369). Natomiast rozwój sztucznej inteligencji będzie powodował zmiany, ale większość z nich „będzie dotyczyła kwestii społecznych, społeczeństwo zaś zmienia się znacznie wolniej niż technologie” (Walsh 2018: 14)⁵⁹. Jednakże przekształcenia społeczne ujawniają się powoli, choć systematycznie⁶⁰. I to właśnie stanowi dla nas wielką szansę.

⁵⁶ Szczególnie interesujące są w tym względzie badania prowadzone w ramach sztucznej psychologii (ang. *artificial psychology*), dzięki którym gromadzone są dane na temat modelowania procesów percepcji, uczenia się, kreatywności, rozumowania czy posługiwania się językiem (zob. np. Crowder, Carbone, Friess 2020).

⁵⁷ Na przykład w ramach badań interakcji człowiek–robot testuje się hipotezy dotyczące ról społecznych (Hinds, Roberts, Jones 2004) czy wpływu społecznego (Klichowski 2020).

⁵⁸ Cieszymy się, że możemy pisać ten tekst w 100. rocznicę urodzin tego właśnie pisarza i filozofa.

⁵⁹ W przypadku prac nad sztuczną inteligencją warto pamiętać o wzroście złożoności (Lem 2010: 104; Jarecka 2018; Łukasiewicz 2000: xxi–xxiii), podczas gdy Walsh przypomina, że „Stopień komplikacji problemów, które muszą być rozwiązane, zanim inteligencja wzrośnie, może rosnać jeszcze szybciej” (2018: 146).

⁶⁰ Porzucamy różne praktyki, zatrzymać nas może wojna tocząca się na naszym terytorium. Technologia zmienia układ sił i zakres produkcji, wprowadza element niepewności i ryzyka w życie różnych grup społecznych, zmusza do zmiany planów życiowych.

Bibliografia:

/// Antoniadou N., Kokkinos C.M., Markos A. 2019. *Psychopathic Traits and Social Anxiety in Cyber-Space: Acontext-Dependent Theoretical Framework Explaining Online Disinhibition*, „Computers in Human Behavior”, nr 99, s. 228–234.

/// Appadurai A. 2009. *Strach przed mniejszościami. Esej o geografii gniewu*, tłum. M. Bucholc, Wydawnictwo Naukowe PWN.

/// Bauman Z. 2003. *Razem osobno*, tłum. T. Kunz, Wydawnictwo Literackie.

/// Bokszański Z. 2006. *Tożsamości zbiorowe*, Wydawnictwo Naukowe PWN.

/// Bostrom N. 2021. *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, tłum. D. Konowrocka-Sawa, Helion–One Press.

/// Branicki W. 2009. *Tożsamość a wirtualność*, Nomos.

/// Brockman J., red. 2019. *Possible Minds: Twenty-Five Ways of Looking at AI*, Penguin Books.

/// Brody N., Vangelisti A.L. 2017. *Cyberbullying: Topics, Strategies, and Sex Differences*, „Computers in Human Behavior”, nr 75, s. 739–748.

/// Buss D.M. 2007. *Morderca za ścianą. Skąd w naszym umyśle kryją się mordercze skłonności*, tłum. A. Nowak, GWP.

/// Castells M. 2013. *Sieci oburzenia i nadziei. Ruchy społeczne w erze internetu*, tłum. O. Siara, Wydawnictwo Naukowe PWN.

/// Clausewitz C. von. 1997. *On War*, tłum. J.J. Graham, Wordsworth Classics of World Literature.

/// Cohen S. 2011. *Folk Devils and Moral Panics*, Routledge.

/// Crowder J., Carbone J., Friess S. 2020. *Artificial Psychology: Psychological Modeling and Testing of AI Systems*, Springer Nature.

/// Dutton D. 2019. *Instynkt sztuki. Piękno, zachwyty i ewolucja człowieka*, tłum. J. Luty, Copernicus Center Press.

/// Elliott A. 2019. *The Culture of AI: Everyday Life and the Digital Revolution*, Routledge.

/// Feijóo S., Foody M., O’Higgins Norman J., Pichel R., Rial A. 2021. *Cyberbullies, the Cyberbullied, and Problematic Internet Use: Some Reasonable Similarities*, „Psicothema” 33, nr 2, s. 198–205.

/// Fortuna P., Modliński A. 2021. *A(I)rtist or Counterfeiter? Artificial Intelligence as (D)Evaluating Factor on the Art Market*, „The Journal of Arts, Management Law, and Society”, nr 51, s. 188–201.

/// Frankl V.E. 1984. *Homo patiens*, tłum. R. Czarnecki, J. Morawski, Instytut Wydawniczy PAX.

/// Frey C.B., Osborne M.A. 2013, *The Future of Employment: How Susceptible are Jobs to Computerization?* https://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/downloads/academic/The_Future_of_Employment.pdf.

/// Gilligan J. 2001. *Wstyd i przemoc. Refleksje nad śmiertelną epidemią*, tłum. A. Jankowski, Media Rodzina.

/// Goldwaghen D.J. 1999. *Gorłowi kaci Hitlera. Zwyczajni Niemcy i Holokaust*, tłum. W. Horabik, Prószyński i s-ka.

/// Gray H.M., Gray K., Wegner D.M. 2007. *Dimensions of Mind Perception*, „Science”, nr 315, s. 619.

/// Gray K., Knickman T.A., Wegner D.M. 2011. *More Dead than Dead: Perceptions of Persons in the Persistent Vegetative State*, „Cognition”, nr 121, s. 275–280.

/// Gray K., Wegner D.M. 2012. *Feeling Robots and Human Zombies: Mind Perception and the Uncanny Valley*, „Cognition”, nr 125, s. 125–130.

/// Gray K., Young L., Waytz A. 2012. *Mind Perception is the Essence of Morality*, „Psychological Inquiry”, nr 23, s. 101–124.

/// Hare R. 1999. *Without Conscience: The Disturbing World of the Psychopaths among Us*, The Guilford Press.

/// Henry Th.R. 1969. *Paradoksy natury*, tłum. J. Chmurzyński, Wiedza Powszechna.

/// Hinds P.J., Roberts T.L., Jones H. 2004. *Whose Job is it Anyway? A Study of Human-Robot Interaction in a Collaborative Task*, „Human Computer Interaction”, nr 19, s. 151–18.

/// Jarecka U. 2004. *Wirtualne więzi w globalizującym się świecie*, [w:] *Kultura w czasach globalizacji*, red. M. Jacyno, A. Jawłowska, M. Kempny, Wydawnictwo IFiS PAN, s. 256–276.

/// Jarecka U. 2008. *Propaganda wizualna słusznej wojny. Media wizualne wobec konfliktów XX wieku*, Wydawnictwo IFiS PAN. <https://rcin.org.pl/dlibra/publication/204131/edition/193100/content>; dostęp: 30.09.2021.

/// Jarecka U. 2018. *Niezamierzone konsekwencje rozwoju technologii w kulturze wizualnej*, Wydawnictwo IFIS PAN.

/// Kamiński Ł. 2014. *Nowy wspaniały żołnierz. Rewolucja biotechnologiczna i wojna w XXI wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

/// Klichowski M. 2020. *People Copy the Actions of Artificial Intelligence*. „Frontiers in Psychology” 18. doi:10.3389/fpsyg.2020.01130.

/// Kowalczyńska K. 2021. *Sztuczna inteligencja na wojnie. Perspektywa międzynarodowego prawa humanitarnego konfliktów zbrojnych*, Wydawnictwo Naukowe Scholar.

/// Lem S. 2006. *Rasa drapieżców. Teksty ostatnie*, Wydawnictwo Literackie.

/// Lem S. 2009. *Fantastyka i futurologia*, t. 2, Biblioteka Gazety Wyborczej.

/// Lem S. 2010. *Summa technologiae*, Biblioteka Gazety Wyborczej.

/// Łukasiewicz J. 2000. *Eksploracja ignorancji. Czy rozumiemy cywilizację przemysłową?*, tłum. A. Rabś-Retkiewicz, Oficyna Naukowa.

/// Maison D. 2019. *Sztuczna inteligencja w życiu Polaków. Raport z badań*, Conference Maison & Partners.

/// Marquard O. 1994. *Apologia przypadkowości. Studia filozoficzne*, tłum. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa.

/// Markowitz D.M., Shoots-Reinhard B., Peters E., Silverstein M.C., Godwin R., Bjälkebring P. 2021. *Dehumanization During the COVID-19 Pandemic*, „Front. Psychol” 12:634543. doi: 10.3389/fpsyg.2021.634543.

/// Melchior M. 1990. *Spoleczna tożsamość jednostki (w świetle wywiadów z Polakami pochodzenia żydowskiego urodzonymi w latach 1944–1955)*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.

/// Menzel P., D’Aluisio F. 2002. *Robo sapiens: czy roboty mogą myśleć?*, tłum. K. Tchoń, G+J Gruner +Jahr.

/// Moretti F. 2016. *Wykresy, mapy, drzewa. Abstrakcyjne modele na potrzeby historii literatury*, tłum. T. Bilczewski, A. Kowalczuk-Pawlik, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

/// Nijakowski L.M. 2010. *Pornografia. Historia, znaczenie, gatunki*, Iskry.

/// Nita A., Wasilewski J., red. 2011. *Instrukcja obsługi tekstów. Metody retoryki*, GWP.

/// Oleś P. 2012. *Tożsamość osobista i społeczna – płynna czy określona?* [w:] W. Łukaszewski, D. Doliński, A. Fila-Jankowska, T. Maruszewski, A. Niedźwieńska, P. Oleś, T. Szkudlarek. *Tożsamość. Trudne pytanie kim jestem*, Smak Słowa, s. 115–126.

/// Peluchette J.V., Karl K., Wood Ch., Williams J. 2015. *Cyberbullying Victimization: Do Victims' Personality and Risky Social Network Behaviors Contribute to the Problem?*, „Computers in Human Behavior”, nr 52, s. 424–435.

/// Pinker S. 2015. *Zmierzch przemocy. Lepsza strona naszej natury*, tłum. T. Bieroń, Zys i S-ka.

/// Ptaszynski M., Lempa P., Masui F., Kimura Y., Rzepka R., Araki K., Wroczyński M., Leliwa G. 2019. *Brute-Force Sentence Pattern Extortion from Harmful Messages for Cyberbullying Detection*, „Journal of the Association for Information Systems” 20, nr 8, s. 1075–1128.

/// Rose G. 2010. *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*, Wydawnictwo Naukowe PWN.

/// Saltik I., Erdil D., Urgen B.A. 2021. *Mind Perception and Social Robots: The Role of Agent Appearance and Action Types*, „HRI '21 Companion: Companion of the 2021 ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction”, March, s. 210–214.

/// Sautoy M. du 2020. *Kod kreatywności. Sztuka i innowacje w epoce sztucznej inteligencji*, tłum. T. Chawziuk, Copernicus Center Press.

/// Searle J.R. 1995. *Umysł, mózg i nauka*, tłum. J. Bobryk, Wydawnictwo Naukowe PWN.

/// Sedláček T. 2012. *Ekonomia dobra i zła. W poszukiwaniu istoty ekonomii od Gilgamesza do Wall Street*, tłum. D. Bakalarz, Studio EMKA.

/// Shergill S.S., Bays P.M., Frith C.D., Wolpert D.M. 2003. *Two Eyes for an Eye: The Neuroscience of Force Escalation*, „Science”, nr 301, s. 184.

/// Simmel G. 2006. *Obcy*, [w:] tenże, *Most i drzewi. Wybór esejów*, tłum. M. Łukasiewicz, Oficyna Naukowa, s. 204–212.

/// Skarga B. 2004. *Między „moge” i „muszę”*, [w:] *Dramat przemocy w historycznej perspektywie*, red. J. Chrobaczyński, W. Wrzesiński, Wydawnictwo WAM, s. 77–89.

/// Spitzer M. 2021. *Epidemia smartfonów. Czy jest zagrożeniem dla zdrowia, edukacji, społeczeństwa?*, tłum. M. Guzowska, Dobra Literatura.

/// Suler J. 2004. *The Online Disinhibition Effect*, „Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society” 7, nr 3, s. 321–326.

/// Szpunar M. 2019. *Kultura algorytmów*, Wydawnictwo IDMiKS UJ.

/// Tegmark M. 2019. *Życie 3.0. Człowiek w erze sztucznej inteligencji*, tłum. T. Krzysioń, Prószyński i S-ka.

/// Turkle S. 2005. *The Second Self. Computers and the Human Spirit*, The MIT Press.

/// Turkle S. 2017. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, Basic Books.

/// Vaidhyanathan S. 2018. *Antisocial media. Jak Facebook oddala nas od siebie i zagraża demokracji*, tłum. W. Mincer, K. Sosnowska, Wydawnictwo AB.

/// Vidal-Naquet P. 2003. *Czarny łowca. Formy myśli i formy życia społecznego w świecie greckim*, przekład zbiorowy, Prószyński i S-ka.

/// Wachs S., Wright M.F., Vazsonyi A.T. 2019. *Understanding the Overlap between Cyberbullying and Cyberhate Perpetration: Moderating Effects of Toxic Online Disinhibition*, „Criminal Behaviour and Mental Health” 29, nr 3, s. 179–188.

/// Walsh T. 2018. *To żyje! Sztuczna inteligencja: od logicznego fortepianu po zabójczą robotę*, tłum. W. Sikorski, Wydawnictwo Naukowe PWN.

/// Watt Smith T. 2017. *Księga ludzkich uczuć. Ciekawość, empatia, odwaga, rozkosz, pogarda oraz wiele innych*, tłum. J. Konieczny, Wydawnictwo AB.

/// Wilen-Daugenti T. 2012. *Society 3.0. How Technology is Reshaping Education, Work and Society*, Peter Lang Publishing.

/// Yampolskiy R.V. 2020. *Wstęp: wprowadzenie do bezpieczeństwa i ochrony sztucznej inteligencji*, [w:] R.V. Yampolskiy, *Sztuczna inteligencja. Bezpieczeństwo i zabezpieczenia*, tłum. P. Fabiańczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, s. XI–XXV.

/// Zimbardo Ph. 2008. *Efekt Lucyfera. Dlaczego dobrzy ludzie czynią zło?*, przekład zbiorowy, Wydawnictwo Naukowe PWN.

/// Zuboff S. 2020. *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, tłum. A. Untershuetz, Zysk i S-ka.

Netografia

www1: <https://itp.live/content/5994-cgi-virtual-influencers-2019>; dostęp: 1.06.2021.

www2: <https://www.computerworld.pl/news/Cyberprzestepstwa-w-Polsce-sa-statystycznie-niewidoczne,413041.html>; dostęp: 1.10.2021.

www3: <http://www.komputerwfirmie.pl/itbiznes/1,54788,4317766.html>; dostęp: 1.06.2021.

www4: <https://plblog.kaspersky.com/7-oszustw-popularnych-w-internecie/4383/>; dostęp: 27.05.2021.

www5: <https://www.britannica.com/topic/cybercrime>; dostęp: 8.10.2021.

www6: <https://www.trojmiasto.pl/wiadomosci/Samobojstwo-Ani-odzyskano-film-z-zajscia-w-klasie-n21739.html#tri>; dostęp: 1.04.2021.

www7: <https://uwaga.tvn.pl/reportaze,2671,n/zyja-z-pietnem-smierci-ani-oficjalna-strona-programu-uwaga-tvn,137724.html>; dostęp: 1.04.2021.

www8: <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/spoleczenstwo/1567597,1,dziecko-wybralo-smierc-winnych-brak.read>; dostęp: 1.04.2021.

www9: <https://poland.us/strona,25,39620,0,kasia-lenhardt-polska-modelka-popelnila-samobojstwo-przez-hejt-w-sieci.html>; dostęp: 1.04.2021.

www10: <https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114873,3901940.html>; dostęp: 1.04.2021.

www11: <https://www.fakt.pl/wydarzenia/polska/koszmar-gimnazjalistow-oni-odebrali-sobie-zycie/w0ehcgq>; dostęp: kwiecień 2021; dostęp: 1.04.2021.

www12: <http://hejtstop.pl/>; dostęp: 1.04.2021.

www13: <https://marketingprzykawie.pl/espresso/wszyscy-slyszeli-ale-nikt-nie-wysluchal-adrian-w-nowej-kampanii-porusza-temat-samobojstw/>; dostęp: 1.04.2021.

www14: S. Elliot, *Critics to Marketers: Suicide Is No Joke*. <https://www.nytimes.com/2007/03/14/business/media/14adco.html>; dostęp: 27.05.2021.

www15: <https://uprzedzuprzedzenia.org/czym-mowa-nienawisci/#>; dostęp: 30.09.2021.

www16: https://kobieta.wp.pl/hogging-pigging-jakis-cham-zrobil-z-e-mnie-posmiewisko-6605267313683104a?fbclid=IwAR2SbeBppAJ8Ir22LXyxWHM4bQmN_CFrWMUJM__0lvlwQEpPSdCz3OMBOEY; dostęp: 30.09.2021.

www17: <https://cyfrowa.rp.pl/it/61195-facebook-epicentrum-dezinformacji-sprzata-go-35-tys-osob;> dostęp: 27.05.2021.

www18: [https://www.kancelariasledcza.pl/oszuscii-matrymonialni-z-ameryki-wykorzystuja-zdjecia-z-internetu-i-wyludzaja-pieniadze/;](https://www.kancelariasledcza.pl/oszuscii-matrymonialni-z-ameryki-wykorzystuja-zdjecia-z-internetu-i-wyludzaja-pieniadze/) dostęp: 27.05.2021.

www19: <https://cyfrowa.rp.pl/technologie/34860-si-wykryje-oszusta-matrymonialnego-kto-najczesciej-sciemnia-i-jak;> dostęp: 27.05.2021.

www20: [https://www.rp.pl/Spoleczenstwo/201219782-Marsz-Strajku-Kobiet-pod-domem-Jaroslaw-Kaczynskiego.html;](https://www.rp.pl/Spoleczenstwo/201219782-Marsz-Strajku-Kobiet-pod-domem-Jaroslaw-Kaczynskiego.html) dostęp: 27.05.2021.

www21: [http://www.deon.pl/wiadomosci/swiat/art,28403,200-tys-ofiar-ataku-cybernetycznego-w-150-krajach.html;](http://www.deon.pl/wiadomosci/swiat/art,28403,200-tys-ofiar-ataku-cybernetycznego-w-150-krajach.html) dostęp: 27.05.2021.

www22: [https://gazetakrakowska.pl/krakow-znalazl-robaki-w-czekoladkach-kupionych-w-biedronce-aktualizacja/ar/c3-14675349;](https://gazetakrakowska.pl/krakow-znalazl-robaki-w-czekoladkach-kupionych-w-biedronce-aktualizacja/ar/c3-14675349) dostęp: 27.05.2021.

www23: [https://wiadomosci.onet.pl/swiat/oburzeni-wstrzasneli-swiatem-walcza-na-ulicach-miast/tslv0;](https://wiadomosci.onet.pl/swiat/oburzeni-wstrzasneli-swiatem-walcza-na-ulicach-miast/tslv0) dostęp: 1.04.2021.

www24: [https://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/downloads/academic/The_Future_of_Employment.pdf;](https://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/downloads/academic/The_Future_of_Employment.pdf) dostęp: 30.09.2021.

www25: <http://nauka.newsweek.pl/elon-musk-o-sztucznej-inteligencji-zagrozenie-na-newsweek-pl,artykuly,350616,1.html#najnowszeAR%5C;> dostęp: 30.09.2021.

www26: [https://www.cnbc.com/2018/03/13/elon-musk-at-sxsw-a-i-is-more-dangerous-than-nuclear-weapons.html;](https://www.cnbc.com/2018/03/13/elon-musk-at-sxsw-a-i-is-more-dangerous-than-nuclear-weapons.html) dostęp: 8.10.2021.

www27: [https://futurism.com/a-breakthrough-ai-can-now-predict-which-babies-will-develop-autism/;](https://futurism.com/a-breakthrough-ai-can-now-predict-which-babies-will-develop-autism/) 8.10.2021.

www28: [https://mwi.usma.edu/artificial-intelligence-future-warfare-just-not-way-think/;](https://mwi.usma.edu/artificial-intelligence-future-warfare-just-not-way-think/) dostęp: 30.09.2021.

www29: <http://puczynski.gadzetomania.pl/4609,bog-jest-algorytmem;http://wiadomosci.onet.pl/zrodla/amazon/technologie-w-sluzbie-czlowieka-roboty-zyskuja-na-znaczeniu/>; dostęp: 27.05.2021.

www30: <https://wiadomosci.wp.pl/roboty-same-bombarduja-cele-usa-testuja-kontrowersyjna-technologie-6124318533449345a>; dostęp: 27.05.2021.

www31: <https://www.nytimes.com/2000/11/07/science/a-conversation-with-anne-foerst-do-androids-dream-mit-working-on-it.html>; dostęp: 27.05.2021.

www32: <https://ncplusgo.pl/Collection/Asset?codename=czlowiek-20-czy-zostaniemy-cyborgami-1>; dostęp: 27.05.2021.

www33: <https://nt.interia.pl/technauka/news-robot-dziecko-ktory-czuje-bol,nId,4339697>; dostęp: 30.05.2021.

www34: <https://poptown.eu/humanoidalny-robot-pokaze-swoje-autoportrety-na-wystawie/>; dostęp: 30.05.2021.

/// Abstrakt

Esej jest próbą przyjrzenia się wpływowi przekształceń kulturowych o podłożu technologicznym na kształtowanie tożsamości jednostkowej i tożsamości zbiorowych, w tym „tożsamości cyfrowej”. Rozszerzenie systemu poznawczego człowieka o Internet i cyfrowe artefakty wyzwoliło potencjał kształtowania wielowymiarowej i dynamicznej tożsamości, na przykład w postaci tworzonych *ad hoc* w sieci „wspólnot”; a także procesy „tożsamościowe” sztucznej inteligencji (SI) towarzyszące jej komercyjnym zastosowaniom. Na tle tych procesów omówiono kształtowanie postaw „drapieżnych” użytkowników sieci wobec siebie, problemy ofiar takich działań oraz potencjalne zagrożenia związane z rozwojem SI. Do analizy tych zjawisk zastosowano interdyscyplinarne podejście teoretyczne (socjologia, psychologia, badania nad sztuczną inteligencją). Materiał badawczy stanowiła treść przekazów medialnych (między innymi filmy i seriale dokumentalne, publicystyka dotycząca zachowań w sieci i popularyzująca SI, treści zamieszczane w mediach społecznościowych).

Słowa kluczowe:

cyberkultura, tożsamość, drapieżcy, sztuczna inteligencja, *cyberbullying*

/// Abstract

The “Predator Race” in the Cyberworld: An Introduction to Analysing the Phenomenon

This essay considers how technologically based cultural transformations impact the shaping of individual and collective identities, including “digital identities.” The extension of the human cognitive system by means of the Internet and digital artefacts has produced the potential to shape multidimensional and dynamic identities (e.g., in the form of “communities” created *ad hoc* on the web), as well as artificial-intelligence “identity” processes accompanying commercial applications. In the context of these processes, the author discusses how the attitudes of “predatory” Internet users are formed, the problems of the victims of such activities, and the potential threats in relation to the development of AI. The author uses an interdisciplinary theoretical approach (sociology, psychology, research on AI) to analyse these phenomena. The research material consists of the content of media messages (including films and documentary series, Internet journalism on online behaviour and texts popularising AI, and content posted on social media).

Keywords:

cyberculture, identity, predators, artificial intelligence, cyberbullying

/// **Urszula Jarecka** – prof. dr hab. w dziedzinie nauk społecznych, socjolog kultury. Prowadziła zajęcia akademickie z zakresu kulturoznawstwa, socjologii mediów, socjologii kultury, socjologii wojny na takich uczelniach, jak Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (Instytut Kulturoznawstwa), Uniwersytet w Białymstoku (Instytut Socjologii), Uniwersytet Warszawski (Instytut Kultury Polskiej; Ośrodek Studiów Amerykańskich). Od 1998 roku związana z Instytutem Filozofii i Socjologii PAN, od 2013 roku kieruje Zakładem Teorii Kultury. Publikuje prace z socjologii kultury, a od kilku lat zajmuje się kulturowymi aspektami technologii; jej najnowsza książka to *Niezamierzone konsekwencje rozwoju technologii w kulturze wizualnej* (Warszawa 2018).

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-2667-2898>

E-mail: urszula-jarecka@o2.pl; ujarecka@ifispan.edu.pl

/// **Paweł Fortuna** – psycholog, doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Psychologii Eksperymentalnej KUL, wykładowca na Akademii Leona Koźmińskiego i na Uniwersytecie SWPS. Prowadzi badania na styku cyberpsychologii i psychologii pozytywnej, interesuje się między innymi znaczeniem przekonań antropocentrycznych dla recepcji sztucznych jednostek oraz psychologicznymi aspektami projektowania tak zwanej przyjaznej sztucznej inteligencji. Autor licznych artykułów naukowych, które ukazały się między innymi w „Current Psychology” oraz „Journal of Arts, Management, Law and Society”. Trzykrotny laureat Nagrody Teofrasta za najlepszą książkę psychologiczną roku. Najnowsza publikacja to *Optimum. Idea cyberpsychologii pozytywnej* (Warszawa 2021).

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-0633-4453>

E-mail: pawel.fortuna@kul.pl