



Edward Hopper,
Poranne słońce, 1952,
Columbus Museum of Art, Ohio

Źródło: niezlasztuka.net

Solilokwium¹ ze sztuczną inteligencją

Bliskie relacje w XXI w. wydają się być coraz bardziej zindywidualizowane i wyabstrahowane z kontekstu biologicznego. Post-rozkosze, bazujące na interakcji z maszyną symulującą, że jest autonomicznym podmiotem, będą się realizować przez uczestnictwo AI w coraz szerszym wachlarzu sytuacji życiowych. Solilokwialny charakter wspieranej technologią samotności może wskazywać, że stanie się ona pomocna do pogłębionych przemyśleń o sobie, świecie i innych ludziach.

Samotność aktywuje ten sam obszar mózgu, co głód. Poczucie osamotnienia ma też swój ciężar i gęstość jak świat w obrazach Paula Gaugaina, Georgia de Chirico czy Edwarda Hoppera. Przyczyny samotności są tak zróżnicowane jak konteksty, w których ludzie mogą się czuć samotni. Wydarzenia życiowe, takie jak utrata bliskiej osoby, prze-



Ada Florentyna Pawlak

antropolożka technologii, prawniczka i historyczka sztuki, wykładowczyni akademicka (Psychologia i Informatyka, SWPS; Trendwatching&Future Studies AGH; Business Process Automation WZ UŁ; Business AI w Akademii im. Leona Koźmińskiego w Warszawie) i speakerka w obszarze nowych technologii. Specjalizuje się w obszarze społecznych implikacji sztucznej inteligencji i transhumanizmu. Prowadzi zajęcia dotyczące antropologii technologii i kultury cyfrowej, technointymności i współpracy człowieka z maszyną. Członkini założycielka Polskiego Stowarzyszenia Transhumanistycznego.

¹ Solilokwium albo soliloquium (łac. *solus loqui*, mówić samemu) – rozmowa z samym sobą, monolog niewypowiedzianych rozmyślań i refleksji, których celem jest określenie własnej postawy. Główna różnica względem monologu wewnętrznego tkwi w świadomości istnienia odbiorcy, do którego adresowane jest wystąpienie.

prowadzka w inne miejsce, czynniki poznawcze, biologiczne, rozwojowe, społeczne czy kulturowe. Samotność może również rozwinąć się w stabilnych relacjach, w których bliscy są emocjonalnie niedostępni. Istnieje wiele świadectw historycznych pokazujących, że problem samotności jest trwale obecny w kulturze.

Samotność może być chciana bądź niechciana, zawiniona bądź niezawiniona, czasowa lub chroniczna. Trudne do artykulacji uczucie samotności jest fenomenem socjologicznym, psychologicznym i egzystencjalnym, którego istotą jest stan odrębności, niezwiązania w obrębie określonego układu odniesień. Terminologia związana z samotnością jest dość szeroka i obejmuje takie zjawiska, jak: odosobnienie, osamotnienie, wyobcowanie (alienacja). Z punktu widzenia antropologii filozoficznej samotność wchodzi w relacje z szeregiem problemów: poznania, wolności, autentyczności, prawdy, odpowiedzialności. Przeciwstawiana bywa wspólnocie, uspołecznieniu, towarzyskości, przyjaźni, łączności, więzi, miłości i intymności. To, jak oceniamy samotność, zależy od uwarunkowań etnicznych, kulturowych, środowiskowych, zawodowych oraz od sytuacji życiowej samotnika – czy jest to osoba zdrowa czy chora, w jakim jest wieku, czy posiada ewentualne wsparcie.

Dialogi z AI

Doświadczenie zapośredniczone (*mediated experience*), typowe dla współczesnej kultury audiowizualnej, nadaje nowy wymiar zmysłowemu poznawaniu świata, narzucając odbiorcy sposób jego postrzegania, rozumienia i interpretacji. Życie w świecie aktualizacji, remiksowanych obrazów, podcastów, memów nie zachęca przebodźcowanych umysłów ani do doświadczania introspekcji, ani do nawiązywania głębokich więzi. Technokultura kusi przyjemnością pasywnego odbioru, a nadmiar syntetycznych połączeń wlewa samotność tam, gdzie niegdyś otwierała się nieskończona liczba możliwych więzi. Jednocześnie kapitalizm obarcza jednostkę całkowitą odpowiedzialnością za jej los i emocjonalną kondycję. Niezaspokojone potrzeby: wyjątkowości, opieki, miłości i przynależności do wspólnoty to jej własna wina. Samotny człowiek pragnie jednak wyzwoleć się ze swojej niemoty i stać się istotą mówiącą i słuchaną.

Nowy model GPT-4o (premiera w maju br.) pozwala na nowe formy interakcji człowiek – komputer. Chat rozumie język i jest przygotowany do interakcji głosowych, tekstowych i wizualnych. Ma świadomość kontekstową, może konwersować, rozpoznając i nazywając emocje rozmówcy na podstawie obserwacji twarzy przez kamerę. Użytkownicy mogą ustawić model, aby lepiej odpowiadał konkretnym zastosowaniom. Algorytmowi można będzie „wejść

w słowo”, co umożliwi dynamiczną interakcję wzmocnioną modulacjami głosu. Multimodalne możliwości chatu są przełomowe. Potrafi analizować dane wizualne i prowadzić realistyczne rozmowy głosowe, co sprawia, że jest biegły w zadaniach wymagających syntezy rozpoznawania obrazów i werbalnej informacji zwrotnej. To pozycjonuje GPT-4o jako asystenta, który nie tylko rozumie, lecz także postrzega świat w sposób zadziwiająco podobny do ludzkiego.

Wyleczyć samotność

Nawiązanie relacji przywiązania, dającej poczucie bezpieczeństwa, stanowi jeden z kluczowych czynników zapobiegających poczuciu osamotnienia. Są na to rozmaite pomysły. W Japonii od kilku lat rozwija się nowa gałąź biznesu – wynajem osób symulujących rodzinę i przyjaciół². Osoby zapracowane, które nie mają czasu na pielęgnowanie więzi międzyludzkich, od czasu do czasu płacą komuś za to, aby dotrzymał im towarzystwa podczas zakupów czy kolacji.

Można się jednak oddać mniej krępującej imitacji. Sztuczna inteligencja, zaprojektowana do symulowania ludzkiego zachowania i komunikacji, coraz częściej staje się towarzyszem osób samotnych. Caryn Marjorie, influencerka z niemal dwoma milionami subskrybentów na Snapchacie, aby komunikować się z większą liczbą obserwujących, stworzyła klona AI – „chatbota dla samotnych”. W uzyskaniu statusu „wirtualnej dziewczyny”, czyli w budowie awatara, który ma kusić samotnych mężczyzn, pomogła firma Forever Voices. Caryn AI gotowa jest wysłuchać każdego mężczyznę bez względu na jego wygląd, charakter czy upodobania, oferując iluzję towarzystwa bez kłopotliwych wymogów przyjaźni. Interakcje międzypokoleniowe i rówieśnicze ulegają przeobrażeniom.

Za sprawą technologii pojawiają się nieobecne dotychczas warianty bliskich relacji: przyjaźń skomercjalizowana – za pieniądze, relacje paraspołeczne z awatarem czy uszyte na miarę, oparte na antropomorfizacji przyjaźnie z cyfrowo ucieleśnianą sztuczną inteligencją.

” *Te produkty kapitalizmu afektywnego pełnią coraz częściej funkcję nauczyciela, tutora, mentora czy trenera osobistego, i, wywierając silny wpływ, prowadzą do zmiany opinii, zachowania czy przyjęcia określonych postaw.*

² Batuman, E. (2018). Japan's Rent-a-Family Industry, <https://www.newyorker.com/magazine/2018/04/30/japans-rent-a-family-industry>

Według niedawnej ankiety Meta-Gallupa, przeprowadzonej w ponad 140 krajach³, niemal jedna czwarta ludzi na całym świecie – co przekłada się na ponad miliard osób – czuje się bardzo lub dość samotnie. Warto zauważyć, że te dane mogą być niedoszacowane. Wyniki ankiety odnoszą się tylko do około 77 proc. dorosłych na świecie, ponieważ nie była zadana w Chinach – drugim pod względem liczby ludności kraju na świecie. Wyniki wskazują, że najniższe wskaźniki uczucia samotności zgłaszane są wśród osób starszych (w wieku 65 lat i starszych), przy 17 proc. osób czujących się bardzo lub dość samotnie, podczas gdy najwyższe wskaźniki uczucia samotności zgłaszane są wśród młodych dorosłych (w wieku od 19 do 29 lat), przy 27 proc. osób czujących się bardzo lub dość samotnie. Mimo że wiele apeli o zmniejszenie uczucia samotności skupia się na osobach starszych, większość osób w wieku 45 lat i więcej nie czuje się w ogóle samotna, podczas gdy mniej niż połowa osób poniżej 45. roku życia tak mówi. Czas, który młodzi Amerykanie spędzają z przyjaciółmi, dramatycznie się skurczył w porównaniu z tym, co mogliśmy obserwować jeszcze 20 lat temu. Na początku XXI w. młodzi spędzali średnio 2,5 godziny dziennie ze znajomymi. Obecnie jest to niecałe 40 minut⁴. WHO uznało samotność za globalny problem zdrowia publicznego⁵.

Media społecznościowe zmieniły ludzkie interakcje, powodując zarówno izolację, jak i tworzenie baniek informacyjnych. Badania naukowców wskazują na zależność między czasem spędzonym przez młodych ludzi w internecie a poczuciem samotności oraz osłabieniem jakości życia⁶.

Tymczasem AI jest zawsze dostępne, nie ocenia i dostosowuje się do naszych zainteresowań. Technologia łagodzi dyskomfort, oferując wsparcie emocjonalne w odpowiedzi na liczne problemy: brak odpowiedniego wsparcia w szkołach i na uczelniach, brak współtowarzyszy w rozwijaniu pasji, brak akceptacji i tolerancji, nieumiejętność budowania relacji

czy prowadzenia rozmów, wykluczenie, hejt, niską samoocenę, lęki i nieufność, a także negatywne wzorce społeczne.

System One Life od Samurai Labs, który działa na takich globalnych platformach, jak YouTube, Twitch, Reddit czy Discord w czasie rzeczywistym wykrywa w społecznościach online wpisy internautów w kryzysie. Algorytm codziennie przeszukuje ponad 800 tys. postów na platformie Reddit, aby dotrzeć z pomocą do osób potrzebujących⁷.



Iluzja połączeń

Media syntetyczne to termin przyjęty w naukach społecznych. Określa obrazy wytworzone za pomocą zaawansowanych technologii informatycznych, takich jak sztuczna inteligencja, generatywne modele sieci neuronowych czy wirtualna rzeczywistość. Zawierają one treści, które nie czerpią z rzeczywistości obiektywnej, lecz zostały stworzone lub przetworzone za pomocą algorytmów komputerowych, co może obejmować generowanie grafiki, dźwięku, tekstów lub nawet interaktywnych postaci⁸. Dzięki systemom łądzącym rzeczywistość wypełnia się ludźmi, którzy naprawdę nie istnieją, a mimo to relacje z nimi jawią się wielu samotnym użytkownikom jako głęboko autentyczne. Według projektantów syntetycznych mediów, relacja w nich zawarta ma być głębokim doświadczeniem i odpowiedzią nie tylko na nowe potrzeby edukacyjne, lecz również na samotność i potrzebę bliskości. Badacze podkreślają aktywną rolę użytkowników w procesie tworzenia i rozpowszechniania mediów syntetycznych – przyczyniając się do ich ewolucji i kształtowania ich form oraz treści.

Teorię relacji paraspołecznych (*parasocial relationship*), bazujących na interakcjach paraspołecznych (*parasocial interaction*) zaprezentowali D. Horton i R. Wohl w 1956 r. – tym samym, w którym powstało pojęcie „sztuczna inteligencja”. Pojęcie „relacje paraspołeczne” odnosiło się pierwotnie do relacji powstającej między postaciami w telewizji a ich widzami: takiej, która wiąże się z reakcjami publiczności wy-

³ Maese, E. (2023). Almost a Quarter of the World Feels Lonely, Gallup, <https://news.gallup.com/opinion/gallup/512618/almost-quarter-world-feels-lonely.aspx>

⁴ Raport „Our Epidemic of Loneliness and Isolation” The U.S. Surgeon General’s Advisory on the Healing Effects of Social Connection and Community, <https://www.hhs.gov/sites/default/files/surgeon-general-social-connection-advisory.pdf>

⁵ <https://www.theguardian.com/global-development/2023/nov/16/who-declares-loneliness-a-global-public-health-concern>

⁶ Tabak, I, Zawadzka, D. (2017). Samotność a uzależnienie od internetu polskiej młodzieży. *Psychiatria i Psychologia Kliniczna*, 17(2), 104–110.

⁷ Samurai Labs, One Life, https://samurailabs.ai/case_studies/one-life-project/

⁸ Majewski, M., Bilandzic, H. (2021). Synthetic Media Use: A Typology and Conceptual Framework. *Communication Research Reports*, 38(2), 111–122.

kraczącymi poza samą obserwację, w której widzowie są wciągani w inscenizację. Obecnie interakcje paraspoleczne są badane w kontekście psychologii mediów, odnosząc się do jednostronnych relacji, jakie jednostki rozwijają z postaciami fikcyjnymi. W konfrontacji z programem zdolnym do imitacji empatii ludzie odsłaniają swoje tajemnice chętniej niż przed ludzką istotą – nie doświadczają wstydu, nie czują się oceniani.

Według Sherry Turkle, badaczki z MIT, nasz sposób percepcji i definiowania „ożywienia” przesuwają się z biologii w stronę kategorii kognitywnych i emocjonalnych od lat 90. XX w.⁹. Wówczas to na amerykański rynek wkroczyły interaktywne zabawki – wymagające opieki tamagotchi, furbisie i robotyczne lalki. Kwestia życia biologicznego przestała mieć dla ich młodych użytkowników znaczenie. Dzieci otworzyły się na idee biologii jako mechaniki i mechaniki jako alternatywnej biologii, nawiązując bliskie relacje z pielęgnowanymi symulakrami, odwzajemniającymi ich przywiązanie.

Badania nad implikacjami relacji paraspolecznych z awatarem character.ai dla zdrowia psychicznego i społecznego sugerują, że mogą one mieć zarówno pozytywne, jak i negatywne skutki. Z jednej strony dostarczają wsparcia emocjonalnego i poczucia towarzystwa, co może przyczynić się do poprawy samopoczucia i zmniejszenia uczucia samotności. Z drugiej strony – nadmierne zaangażowanie się w tego rodzaju relacje może prowadzić do izolacji społecznej i ograniczenia interakcji z realnymi osobami. Uczestniczenie w rozmowach z AI może stworzyć iluzję połączenia i chwilowo zaspokajać naszą potrzebę interakcji.

Badania przeprowadzone z udziałem osób deklarujących izolację i osamotnienie polegały na monitorowaniu aktywności mózgu uczestników podczas prezentacji zarówno postaci fikcyjnych, jak i ich rzeczywistych znajomych¹⁰. Wyniki tych badań wyraźnie sugerują, że istnieje istotna korelacja między samotnością a percepcją postaci fikcyjnych. Badania za pomocą funkcjonalnego rezonansu magnetycznego (fMRI) wykazały, że samotne jednostki przetwarzają postacie fikcyjne w sposób podobny do prawdziwych przyjaciół. Analizując uzyskane dane, badacze zwrócili uwagę na aktywność przyśrodkowej kory przedczołowej (mPFC), obszaru mózgu związanego z procesami myślenia o sobie i innych ludziach. Uczestnicy badania, którzy doświadczali większego poczucia samotności, wykazywali zauważalne podobieństwo w reakcjach neuronalnych na postacie fikcyjne i rzeczywiste przyjaciół.

Przekonania, zachowania i postawy naszych ulubionych postaci mogą wpływać na nasze własne, fikcyjne postacie mogą dawać nam poczucie przynależności. W rezultacie użytkownicy mogą znaleźć się w otoczeniu rozległej sieci sztucznych połączeń.

Samotność a postrzeganie fikcji

Zrozumienie sposobu przetwarzania postaci fikcyjnych staje się jeszcze ważniejsze w miarę zwiększania się precyzji technicznej środowisk wirtualnych, w których granice między postaciami fikcyjnymi a rzeczywistymi będą się zacierać. Pomysł tworzenia więzi z fikcyjnymi postaciami może wydawać się niezwykły, jednak dostarczają one poczucia towarzystwa, zrozumienia i połączenia, których często brakuje w interakcjach życiowych. Osoby, które tworzą silne więzi z postaciami fikcyjnymi, często doświadczają głębokiego poczucia emocjonalnego połączenia i zaangażowania w te relacje. We wsparciu subiektywnego dobrostanu człowieka postaci fikcyjne pełnią kilka funkcji. Pierwszą jest funkcja modelowania, ponieważ za pośrednictwem nieistniejących postaci uczy się, jak zachowywać się w określonych okolicznościach (np. mogą być wzorami do naśladowania dla nastolatków). Po drugie, w fikcji ludzie mogą bezpiecznie eksplorować emocjonalne (np. przerażające) spotkania z innymi i z wydarzeniami, które mogą kiedyś ich spotkać. Fikcyjni towarzysze mogą zaspokoić potrzebę emocjonalnych doświadczeń, które przeciwdziałają nudzie i apatii oraz motywują nasze zachowania – pełnią więc funkcję rozrywkową i relaksacyjną.

Jednym z obszarów, który powinien wzbudzić większe zainteresowanie badaczy, jest sposób, w jaki samotne osoby reagują na postacie fikcyjne w kontekście ich relacji z rzeczywistymi przyjaciółmi.

⁹ W latach 20. XX w. badania Jeana Piageta wykazały, że dla dzieci obiekt jawi się jako żywy, gdy jest zdolny do ruchu bez ingerencji zewnętrznych sił. Zob. Turkle, S. (2013). *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

¹⁰ T. W. Broom, D. Wagner, The boundary between real and fictional others in the medial prefrontal cortex is blurred in lonelier individuals, *Cerebral Cortex*, Volume 33, Issue 16, 15 August 2023, Pages 9677–9689.

W przypadku mniej samotnych uczestników, obserwowano wyraźniejszą różnicę w aktywności mPFC podczas myślenia o postaciach fikcyjnych i realnych osobach. Badacze zaobserwowali dwa wyraźne wzorce aktywności w mPFC: jeden, gdy myśleli o prawdziwych osobach, i drugi, gdy myśleli o fikcyjnych postaciach. Podczas gdy wzorec aktywności neuronalnej, gdy uczestnik myślał o sobie, był bardziej podobny do tego obserwowanego podczas myślenia o przyjacielu niż o postaci fikcyjnej, ta różnica również zmniejszała się u bardziej samotnych uczestników. Sugeruje to, że, w przeciwieństwie do ludzi zadowolonych z połączeń społecznych, samotne osoby mogą inkorporować postacie fikcyjne we własne poczucie tożsamości.

Odkrycia te sugerują, że osoby samotne mają tendencję do bardziej zaangażowanego emocjonalnie reagowania na postacie fikcyjne. Istnieje prawdopodobieństwo, że dla osób samotnych postacie fikcyjne mogą być substytutem prawdziwych przyjaciół, dostarczając emocjonalnego wsparcia i towarzystwa w trudnych momentach. Zrozumienie relacji między samotnością a percepcją postaci fikcyjnych może pomóc w opracowaniu skuteczniejszych strategii wsparcia dla osób doświadczających uczucia izolacji społecznej. Dalsze badania nad tym zagadnieniem mogą również przynieść nowe spojrzenie na rolę fikcji w życiu emocjonalnym jednostki oraz w procesie radzenia sobie z trudnościami interpersonalnymi.

Zwodnicze remedium

Technologia może zmieniać życie ludzi – czynić je bardziej efektywnym i wygodnym. Nadszedł jednak czas, aby zastanowić się nie tylko nad tym, co sztuczna inteligencja może zrobić dla ludzi, lecz również na tym, co robi ludziom.

” *Należy spojrzeć na technologię jak na farmakon – środek leczniczy i trujący jednocześnie – uwzględniając naszą niezdolność do jej właściwego uspołecznienia.*

Sztuczna inteligencja będzie zastępować coraz większą część ludzkich działań, a to sprawi, że tzw. słabe więzi społeczne, do których zaliczamy proste i regularne spotkania z nieznanymi, budujące w nas chociażby poczucie przynależności, zostaną jeszcze bardziej okrojone i zredukowane. Coraz doskonalsze i bardziej „ludzkie” odpowiedzi gene-

rowane przez systemy sprawią, że część interakcji z drugim człowiekiem stanie się zbędna. Po co pytać kogoś o pomoc w rozwiązaniu mniej lub bardziej skomplikowanego zadania, skoro zrobi to za nas sztuczna inteligencja. Użytkownicy powinni mieć świadomość istniejących ryzyk – wiedzieć, że nadmierne zaangażowanie w systemy łądzące może prowadzić do izolacji społecznej i ograniczenia interakcji z realnymi ludźmi, przynosząc ryzyko dla zdrowia psychicznego i dobrostanu. **Osoby samotne mogą być szczególnie podatne na nadużywanie mediów syntetycznych jako źródła ucieczki od rzeczywistości lub sposobu na uzupełnienie braku interakcji społecznych.** Interakcje z syntetycznymi postaciami mogą prowadzić do zniekształcenia percepcji rzeczywistości i utrudnienia rozróżnienia między wirtualnymi a realnymi relacjami. Napędzane przez sztuczną inteligencję chatboty towarzyszące mogą prowadzić do pogłębiania problemów psychospołecznych – erozji zdolności emocjonalnych ludzi i wartości demokratycznych.

” *Spędzanie czasu z nieistniejącym Innym, afektywne związki z technologicznymi podmiotami, które komplementują pochlebstwami, mogą pogłębiać uczucie samotności, dlatego należy bliżej się przyjrzeć rozpędzonym eksperymentom w dziedzinie cyfrowego braterstwa.*

Relacje człowieka zaczynającego żyć w izolacji szybko zostają zerwane. Jego życie toczy się w warunkach pasywnego odbioru, poza wspólnotą. Dlaczego się poza nią znalazł? Pytają o to już dziś miliony Japończyków i Koreańczyków, którzy wcześniej niż Europejczycy dali się ponieść technointymności. Zanurzając się w systemy łądzące mijamy świadomość, że stawką jest nasza zdolność do empatii, którą rozwijamy i pielęgnujemy łącząc się z innymi ludźmi, którzy, tak jak my, doświadczyli przywiązania i strat, miłości i rozczarowań, poczucia zrozumienia, więzi i nieznośnej fizycznej/psychicznej izolacji w życiu. Symulujący towarzystwo, nieistniejący biologicznie agent nie ma żadnych intencji i motywacji. Celem jego projektantów jest całkowite przechwycenie i kapitalizacja czasu, uwagi i świadomości użytkownika. Zwiększona podatność złańkionych obecności samotnych na antropomorfizację maszyn to również mniejsza odporność na łądzenie, manipulację algorytmiczną, zasady wywierania wpływu i perswazji cyfrowej zaszyte w architekturze AI bota.