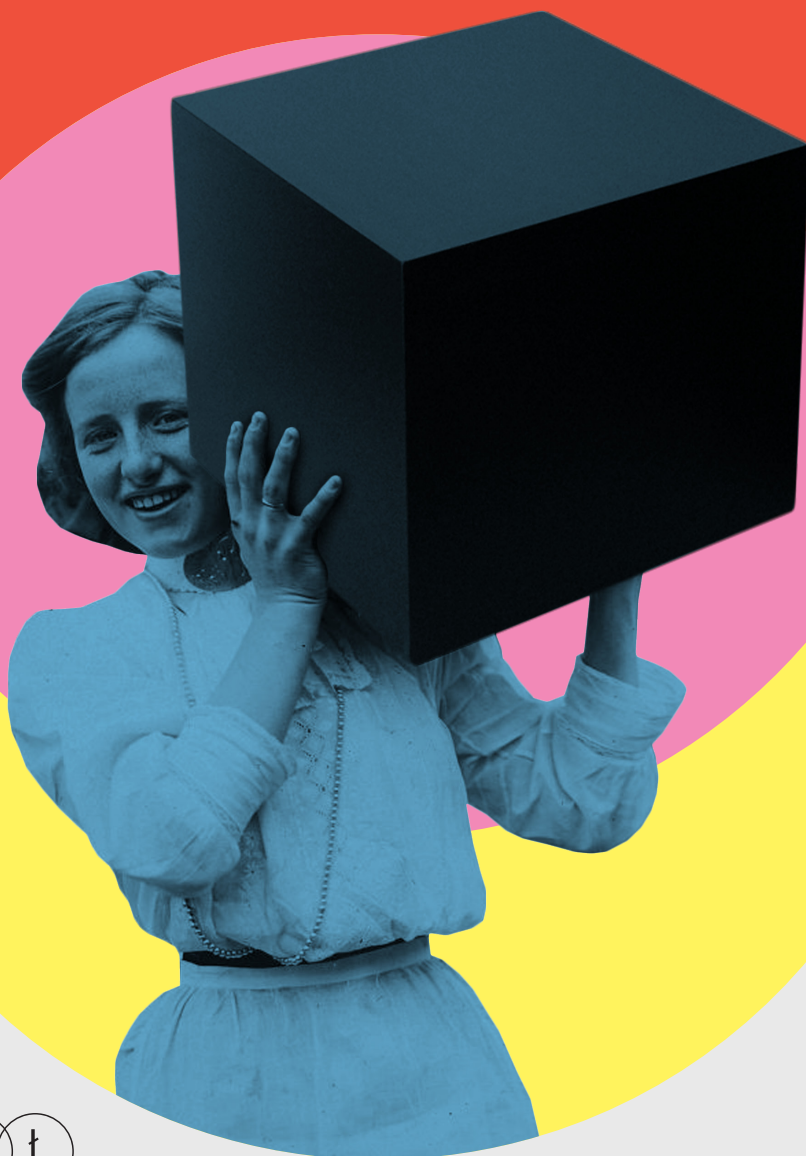


SpołTech:

ludzie,
technologie,
przyszłość



Mówimy „SpołTech”, bo chcemy rozmawiać o technologii, przyszłości i Polsce.

Mówimy „SpołTech”, bo wierzymy, że technologie są dla ludzi – a nie na odwrót.

Mówimy „SpołTech”, bo przyszłość potrzebuje przyjaciół.

SpółTech to polski neologizm

Chcemy rozmawiać o rozwoju technologii tutaj, w Polsce – o naszym lokalnym kontekście i uwarunkowaniach. Zbyt często myślimy o zmianie technologicznej w sposób abstrakcyjny lub obserwujemy jedynie, jak technologia rozwija się w innych krajach. Mówiąc „SpółTech”, przypominamy, że rozwój technologii w Polsce ma swój kontekst i swoją specyfikę.

Każde społeczeństwo jest inne, różnie będzie więc wyglądało wykorzystanie nowych technologii i rozwój za ich pomocą. Odmienne będą wartości, które uznamy za kluczowe – choć są też wartości uniwersalne. Mówiąc „SpółTech”, chcemy opowiadać historie o wykorzystaniu technologii cyfrowych w Polsce.

W dyskusjach o technologii, również toczonych w mediach, zwykle skupiamy się na jej rozwoju w państwach najbardziej rozwiniętych. W skrajnych przypadkach debatujemy o zjawiskach, które jeszcze do nas nie dotarły lub mają charakter niszowy. Problemem bywa często brak odpowiednich danych, wiedzy i analiz. Ciągłe nie mamy dobrej diagnozy palącego problemu dezinformacji w Polsce, a to tylko jeden przykład białej plamy w myśleniu o ludziach i technologiach w naszym kraju.

Mówiąc „SpółTech”, mamy też nadzieję, że więcej osób włączy się w debatę o społecznym wymiarze technologii. Potrzebujemy w Polsce osób, które będą interesować się nie tylko digitalizacją biznesu czy infrastruktury, ale także społeczeństwem cyfrowym – i zatroszcą się o prawidłowy rozwój technologii.

SpółTech × COVID-19

Gdy na początku 2020 r. rozpoczęliśmy prace nad tym raportem, postawiliśmy sobie za cel stworzenie mapy, która pokaże najważniejsze punkty styku ludzi i technologii. Chcieliśmy przedstawić społeczno-technologiczny krajobraz, który kształtuje życie nas wszystkich; opisać stojące przed nami wyzwania i to, jak zamierzamy im sprostać. Nie podejrzewaliśmy, że najważniejszym wyzwaniem będzie w tym czasie walka z koronawirusem SARS-CoV-2.

W kwietniu musieliśmy zdecydować, jak bardzo uczynić pandemię tematem naszego raportu. Czy pisać o tym, co w stosunku ludzi i technologii wydaje się ponadczasowe (a przynajmniej niezależne od pandemii), jak na przykład wyzwania wynikające z działania wielkich platform internetowych – czy też skupić się na historiach, w których technologie i COVID-19 przeplatają się, takich jak kwestia aplikacji do śledzenia rozprzestrzeniania się wirusa bądź też skutki przełączenia życia społecznego na tryb zdalny?

Ostatecznie pandemii, ludziom i technologii poświęciliśmy osobny raport, zatytułowany *Cyfrowe stany przejściowe*. Patrzymy, które z innowacji zostaną z nami na dłużej, a które wyłoniły się tylko chwilowo, by zaspokoić bieżące potrzeby. Jednocześnie pokazujemy, jak podczas pandemii wzrosło znaczenie technologii cyfrowych. W czasie radykalnej zmiany zasada *remote first* i związana z tym zależność od technologii cyfrowych jest jednym z nielicznych czynników niezmiennych. Analizę cyfrowych stanów przejściowych w czasie pandemii można czytać jako uzupełnienie niniejszego raportu.

Perspektywa pandemii była również obecna w raportach opracowanych przez autorów i autorki projektu SpołTech. W publikacji *Polskie uczelnie w czasie pandemii* dr Marta Klimowicz zapytała grupę wykładowców i wykładowczyń akademickich o ich doświadczenia z pierwszych miesięcy pandemii. Z kolei dr Kamil Mamak w raporcie *Prawnokarne sposoby walki z fake newsami* postulował wprowadzenie karalności tzw. medycznych fake newsów, czyli informacji sprzecznych z wiedzą medyczną.

0 autorach

Od jesieni 2019 r. w Centrum Cyfrowym działał interdyscyplinarny zespół, badający społeczny i kulturowy wpływ technologii cyfrowych. Do pracowniczek i pracowników naszej fundacji dołączyła socjolożka, producentka medialna specjalizująca się w wirtualnej rzeczywistości, prawnik karnista oraz ekonomista.

Jesteśmy przekonani, że związki ludzi i technologii możemy zrozumieć tylko wtedy, gdy spojrzymy na nie jednocześnie z różnych perspektyw. Raport, który trzymasz w ręku, jest wynikiem wspólnego mapowania krajobrazu SpołTech. Zależało nam na pokazaniu różnych punktów odniesienia, widocznych szczególnie w zaprezentowanych tu pięciu esejach. Każdy z nich jest autorskim przewodnikiem po najważniejszych zagadnieniach i historiach SpołTechu.

AUTORZY RAPORTU



Alek Tarkowski

Współautor następujących raportów projektu SpołTech: *AlgoPolska* oraz *Cyfrowe stany przejściowe*. Socjolog, kierownik Centrum Cyfrowego i twórca projektu SpołTech. Interesuje się tworzeniem nowych narracji politycznych, dzięki którym technologie będą służyć ludziom.



Ana Brzezińska

Autorka raportu *Od mediów do rzeczywistości. Jakie ryzyka i szanse niesie ze sobą popularyzacja VR?* Kuratorka i producentka w amerykańskim studio immersyjnym Kaleidoscope. Współpracuje jako ekspertka z funduszami i instytucjami publicznymi w Polsce i za granicą (Creative Europe MEDIA, PISF, CKF im. Andrzeja Wajdy). Jest wykładowczynią uniwersytetu SWPS i szkoły filmowej w Łodzi.



Aleksandra Janus

Antropolożka, badaczka, kierowniczką Pracowni Otwierania Kultury w Centrum Cyfrowym, kuratorka i współautorka projektu Laboratorium muzeum, współzałożycielka grupy badawczej Kierunek Zwiedzania, absolwentka studiów doktoranckich w Instytucie Etnologii i Antropologii Kulturowej UJ. Prowadzi badania publiczności instytucji kultury, specjalizuje się w badaniu doświadczenia zwiedzających w muzeach, współpracuje z instytucjami poszukującymi efektywnych sposobów angażowania publiczności i wspiera je w otwartym dzieleniu się zasobami. W swojej pracy akademickiej zajmuje się badaniem kultur pamięci i rolą instytucji w procesie instytucjonalizacji dyskursów na temat przeszłości.



Marta Klimowicz

Autorka raportu *Polskie uczelnie w czasach pandemii*. Doktorka socjologii internetu, od ponad 10 lat pracującą w branży IT. Interesuje się tym, jak nowe technologie wpływają na życie społeczne i w jaki sposób próbujemy radzić sobie z tym wpływem, chroniąc przy tym swoje człowieczeństwo.



Natalia Mileszyk

Współautorka raportu *AlgoPolska*. Prawniczka zajmująca się politykami publicznymi dotyczącymi technologii i cyfryzacji, wcześniej w środowisku pozarządowym (Fundacja Centrum Cyfrowe), teraz w sektorze prywatnym (CEC Government Relations). Fascynuje się interakcją **między prawem, technologią a społeczeństwem**, szczególnie w kontekście geopolityki.



Kamil Mamak

Autor raportu *Prawnokarne sposoby walki z fake newsami*. Doktor prawa i filozofii, zainteresowany wpływem technologii na człowieka, społeczeństwo i prawo. Pracownik Katedry Prawa Karnego Uniwersytetu Jagiellońskiego. Członek zarządu w Krakowskim Instytucie Prawa Karnego. Autor wielu publikacji, w tym dwóch książek: *Prawo karne przyszłości* oraz *Rewolucja cyfrowa a prawo karne*. Jego trzecia książka, *Filozofia karania na nowo*, ukaże się w 2021 r. Obecnie zajmuje się problemami etycznymi i prawnymi w kontekście interakcji ludzi i robotów. Autor bloga: criminalfuture.com, [memiarz](http://memiarz.pl).



Jan J. Zygmuntowski

Autor raportu *Wspólnice danych*. Ekonomista zainteresowany problematyką rozwojową, ekonomią i polityką nowych technologii oraz gospodarką cyfrową. Wykładowca Akademii Leona Koźmińskiego na kierunku zarządzanie i sztuczna inteligencja w społeczeństwie cyfrowym. Współprzewodniczący Polskiej Sieci Ekonomii. Współzałożyciel i w latach 2015–2020 prezes zarządu think tanku InStrat, gdzie odpowiadał za program „Gospodarka cyfrowa”. Autor *Kapitalizmu sieci*.

Co mamy na myśli, mówiąc „SpołTech”?

Mówiąc „SpołTech”, chcemy rozmawiać o technologii, przyszłości i Polsce.

Proponujemy prostą zasadę: nigdy nie rozmawiać tylko o technologii. Nie organizować konferencji „o blockchainie”, nie pisać książek „o sztucznej inteligencji”. Gdy mówimy o technologii, musimy zawsze mówić o społeczeństwie. Musimy nazwać tę sferę życia, na którą technologia ma wpływ, albo tę wartość, którą się kierujemy. „Blockchain i zaufanie”, „wpływ sztucznej inteligencji na edukację” jako tematy do analizy brzmią dużo lepiej. Proponowane przez nas zasady mogą dotyczyć rozwoju dowolnej technologii. My skupiamy się na technologiach cyfrowych, odgrywających od trzydziestu lat fundamentalną rolę w naszym społeczeństwie.

Zbyt wiele debat skupia się na określonej technologii stawianej w centrum uwagi. Rozmowy dotyczą wówczas rozwoju samej technologii: kodu komputerowego, infrastruktury, urzędzeń. W tych dyskusjach zazwyczaj nie mówi się o społeczeństwach, w których te technologie funkcjonują. W najlepszym wypadku są one rynkami, na których technologie się sprzedaje – ale nawet tak techniczne postawienie sprawy jest złudne. Badania, rozwój i innowacje są napędzane decyzjami również o tym, co finansujemy jako społeczeństwo; a na rynkach najlepiej możemy zauważyć, jakie potrzeby – odbite w decyzjach zakupowych – mają ludzie. Społeczeństwa i technologii nie da się rozdzielić.

Jeśli rozwój ludzi i technologii jest ze sobą powiązany, to najważniejszym zadaniem jest określenie celów, którym technologie mają służyć, oraz wartości i norm społecznych, które kształtują ich wykorzystanie. Mówiąc „SpołTech”, podkreślamy, że technologie powinny istnieć dla ludzi.

Żyjemy w czasach szybkich przemian technologicznych. Ciągłe innowacje i wdrożenia wprawiają nasze społeczeństwo w stan niekończących się przeobrażeń. Technologie popularyzują się tak szybko, że brakuje czasu na wypracowanie odpowiednich wzorów korzystania, praktyk i zachowań. Stan permanentnej zmienności cechuje zatem duża niepewność, **rozchwianie norm społecznych oraz brak odpowiednich regulacji**. Wraz z kolejnymi wdrożeniami nowej technologii próbuje się na nas wymusić nagłą zmianę społeczną, kulturową, instytucjonalną – tak jakby to społeczeństwo miało służyć technologii...

Czy pamiętacie dzień, w którym na polskich ulicach pojawiły się elektryczne hulajnogi? Nie poprzedziły ich konsultacje społeczne. Nie zaprojektowano nowych typów pasów ruchu czy parkingów. Nie było czasu na kampanię edukacyjną, dostosowanie przepisów lub miejskich strategii transportowych. Można niemal odnieść wrażenie, że te hulajnogi spadły na nasze ulice prosto z nieba. Taki stan to zarówno efekt samowoli firm technologicznych, jak i zaniedbań instytucjonalnych, skutkujących brakiem odpowiedniej przestrzeni i ram do rozwijania nowych rozwiązań.

Tego typu wdrożenia budzą błędne przekonanie, że technologie należy postrzegać wyłącznie jako sprzęt, modele biznesowe i rosnące słupki liczby użytkowników i użytkowniczek. Mówiąc „SpołTech”, podkreślamy, że jeśli będziemy skupiać się wyłącznie na rozwiązaniach, nigdy nie zrozumiemy zmiany technologicznej – a tym bardziej nie będziemy w stanie jej odpowiednio ukształtować.

Skupienie na technologii powoduje też, że zapominamy o jej twórczyniach i twórcach; o tym, że każda ma właściciela, że istnieją informatyczki i inżynierowie podejmujący decyzje o jej kształcie.

Najlepszym tego przykładem jest hasło „sztuczna inteligencja”, przywodzące na myśl autonomiczne roboty. Sztuczna inteligencja jest opisywana jako niezależna siła kształtująca społeczeństwa, podczas gdy tak naprawdę AI to algorytmy zaprogramowane przez ludzi. Ich sposób działania – także wady i negatywne skutki – nie wynikają z cech właściwych sztucznej inteligencji, tylko z braku refleksji lub odpowiedzialności jej twórców i twórczyń, a także naiwnej wiary w obiektywność i neutralność tego typu rozwiązań.

Nie zrozumiemy zmiany technologicznej, jeśli będziemy się skupiać wyłącznie na samych rozwiązaniach, a potem deliberować o ich oddziaływaniu na społeczeństwo. Jeśli zapomnimy o twórcach i twórczyniach – nie będziemy mogli rozmawiać o ich odpowiedzialności za wpływ, który mają na świat. Pominiemy również użytkowników i użytkowniczki, do których potrzeb technologie powinny być dostosowane.

Mówiąc „SpołTech”, podkreślamy, że istnieje ścisła więź między ludźmi a technologiami. Chcemy, by dyskusja o rozwoju technologii cyfrowych była w większym stopniu dyskusją o społeczeństwie i jego potrzebach. Odpowiedzialność twórczyń i twórców, ich zrozumienie dla potrzeb zarówno indywidualnych użytkowników i użytkowniczek, jak i całych społeczeństw, oraz troska o zaspakajanie tych potrzeb musi stanowić fundament rozwoju nowych technologii.

Ta więź oznacza, że każda zmiana technologiczna jest zmianą społeczną. Mówiąc „SpołTech”, wierzymy, że istnieje przestrzeń do wpływu na zmianę: kształtowania technologii przez ludzi. Tworzenie, projektowanie i regulowanie technologii w sposób świadomy stanowi warunek takiego jej rozwoju, by przede wszystkim służyła swoim odbiorczynom i odbiorcom.

Nie chcemy też, by narracja o cyfrowej przyszłości była opowieścią tylko o problemach społecznych, nowych formach wykluczenia czy niedostosowaniu instytucji publicznych do zmiany. Zależy nam na szukaniu rozwiązań i pozytywnych sposobów korzystania z technologii dla dobra społecznego. Mówiąc „SpołTech”, podkreślamy, że możliwy

jest zrównoważony rozwój technologii. Taki, który nie pędzi na oślep, tylko postępuje w sposób świadomy. Taki, w którym „zorientowanie na użytkownika” czy „wymiar etyczny” nie stanowią pustych frazesów. **Mówiąc „SpołTech”, przekonujemy, że można tworzyć alternatywę dla rozwiązań nieodpowiedzialnych lub wręcz szkodliwych społecznie. Wierzymy, że można wyobrazić sobie lepsze jutro – nawet jeśli brzmi to nieco sentymentalnie – i zaprojektować takie technologie, które służą ludziom.**

Kiedy myślimy krytycznie, kiedy przyglądamy się negatywnym skutkom technologii, to ostatecznie pytamy: „Jak rozwiązać ten problem?”.

SpołTech łączy ludzi i technologie

„Zorientowanie na człowieka”, hasło popularyzowane od lat 80. XX wieku przez Dona Normana, jest dobrze znane w kręgach projektantów¹. *User-centred design* – podobny koncept spopularyzowany przez studio projektowe IDEO² – leży u podstaw nowoczesnego myślenia o projektowaniu usług. Jednak zbyt często myślenie tego rodzaju ogranicza się do projektowania interfejsów urządzeń. „Zorientowanie na użytkownika” sprowadza się zatem tylko do stworzenia jak najbardziej komfortowej usługi czy jak najwygodniejszego urządzenia.

Popularność tego pojęcia przyczyniła się do tego, że w ostatnich latach stało się ono równie ogólnikowe co np. słowo „innovacja”. Hasło *user centric* zamiast stanowić precyzyjne wytyczne dla twórców technologii stało się zwykłym sloganem, a zasady projektowania użytecznych usług w najgorszym wypadku bywają wykorzystywane do tworzenia rozwiązań uzależniających, mających za cel wyłącznie maksymalizację zysku twórców danej technologii.

Mówiąc „SpołTech”, przypominamy, że rozwój technologii to nie tylko kwestia rozwoju systemów technologicznych: urządzeń i infrastruktury. Nie wystarczy rozmawiać o cyfrowej gospodarce i myśleć o technologiach jedynie w kategoriach rynkowych – musimy pamiętać, że budujemy również społeczeństwo cyfrowe.

Mówiąc „SpołTech”, proponujemy podjęcie działań na rzecz tego, by rozwój technologii służył **społeczeństwu: jego członkom i członkiniom**. Ta ogólna zasada musi zatem dotyczyć nie tylko projektowania

1 <https://cogsci.ucsd.edu/~norman/>

2 <https://www.ideo.com/post/design-kit>

jednej warstwy technologii: interfejsów i usług, z których korzystamy – ale też sieciowych infrastruktur i systemów, których forma wpływa na kształt społeczeństwa. Zasada ta powinna również przyświecać politykom publicznym i regulacji technologii. Za każdym razem, zgodnie z wizją projektowania zorientowanego na człowieka, punktem wyjścia musi być zrozumienie potrzeb użytkowników i użytkowniczek oraz empatia względem ludzi, dla których powstaje technologia.

Zorientowanie na człowieka w projektowaniu rozwiązań IT ma często wymiar indywidualny (pod uwagę brana jest jednostka korzystająca z urządzenia) – pomija się kontekst społeczny i technologiczny. Z uwagi na to proponujemy mówić także o „zorientowaniu na społeczeństwo”, tak by podkreślić znaczenie szerszego wymiaru technologii i społecznych skutków rozwoju w tym obszarze. Technologia powinna być wygodna i użyteczna nie tylko dla określonego użytkownika, lecz także dla całego społeczeństwa. A to oznacza przede wszystkim zgodność z wartościami, które w danym społeczeństwie są uznawane za fundamentalne.

Technologie skoncentrowane na wartościach

Jeśli chcemy, by „technologie zorientowane na ludzi i społeczeństwo” nie były tylko sloganem, musimy rozmawiać i pamiętać o wartościach. Mówiąc „SpołTech”, mamy na myśli rozwój technologiczny zorientowany na wartości ważne w naszym społeczeństwie. Jeśli je pominiemy, to pozostaniemy z wizją cyfryzacji ograniczonej wyłącznie do wzrostu efektywności poprzez zwiększanie ilości technologii cyfrowych. Po niemal 30 latach tworzenia społeczeństwa cyfrowego w Polsce wiemy dobrze, że większa ilość technologii cyfrowych sama z siebie nie przynosi pożądanej zmiany społecznej.

Rozwojowi internetu w jego początkowych fazach towarzyszyło silne zorientowanie na wartości, które przyświecały pracy tworzących go inżynierów, inżynierek i naukowców. Innymi słowy – przyświecały mu idealistyczne koncepcje. W 2009 r. Internet Society przedstawiło wizję *Preserving the User Centric Internet* (Zachowując internet zorientowany na użytkowników), przypominając o fundamentalnych ideach, na bazie których zaprojektowano internet: otwartości, przejrzystości, neutralności, współpracy i swobodzie wyboru³. Wraz z rozwojem internetu – na skutek jego komercjalizacji, a także nieodpowiedniej regulacji – wartości te bywają coraz częściej pomijane.

Europa w ostatnich latach poszukuje własnej drogi rozwoju cyfrowego. Jesteśmy przekonani, że powinno ją wyznaczać przywiązanie do kluczowych wartości – zapisywane coraz częściej w europejskich strategiach cyfrowych .

3 <https://www.internetsociety.org/resources/doc/2009/preserving-user-centric-internet/>

Rozwój technologii zorientowany na społeczeństwo oznacza, że projektując, dbamy nie tylko o użyteczność. Projektujemy technologie tak, by działały z poszanowaniem praw człowieka, by wspierały demokrację i rządy prawa. Wymaga to oderwania się od czysto rynkowego podejścia, cechującego wiele firm tworzących zarówno technologie, jak i strategię rozwoju społeczeństwa cyfrowego. Naszym celem nie może być wyłącznie bycie liderem gospodarczym. Za Marianą Mazzucato proponujemy, by myśleć o hybrydowych rynkach, na których powstaje nie tylko wartość ekonomiczna, ale też dodana wartość społeczna i kulturowa⁴. Takie rynki są współtworzone przez instytucje publiczne i podmioty nierynkowe, tak by mogły być **bardziej** zrównoważone i inkluzywne.

Lista ważnych dla społeczeństwa wartości, które możemy wspierać i krzewić za pomocą technologii, jest długa. W historiach, które opisujemy w tym raporcie, wskazujemy za każdym razem na te wartości, których dany projekt czy zjawisko dotyczy.

4 <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13662716.2016.1146124>

Technologie tworzone przez ludzi

To brzmi jak truizm, ale często zapominamy, że technologie mają swoich twórców i twórczynie – osoby podejmujące decyzje o ich kształcie i oddziaływaniu na społeczeństwo. Mamy nadzieję, że perspektywa SpołTech przekona wielu z nich do tworzenia rozwiązań służących ludziom.

Kluczowe znaczenie ma przy tym odpowiedzialność osób, organizacji i firm tworzących technologie. Wiele firm technologicznych działa szybko, skupiając się na ciągłej innowacyjności lub uzyskaniu przewagi rynkowej. Relatywna łatwość budowania technologii cyfrowych oznacza, że można je wdrażać w społeczeństwie szybko – kosztem troski o jakość usługi czy ocenę jej skutków społecznych. Mówiąc „SpołTech”, promujemy bardziej odpowiedzialne podejście do rozwijania technologii i osadzenie tego rozwoju na wartościach. W naszym raporcie znajdziecie przykłady firm i projektów technologicznych, które myślą w ten sposób.

Z kwestią odpowiedzialności wiąże się też edukowanie twórczyń i twórców technologii: przede wszystkim informatyków i informatyczek oraz inżynierów i inżynierek, ale też biznesmerek, projektantów, prawniczek czy pracowników administracji publicznej – a zatem wszystkich tych, którzy kształtują i wdrażają technologie. Polska edukacja skupiona jest dzisiaj na rozwijaniu „talentu cyfrowego” na potrzeby rynku i firm technologicznych. Brakuje humanistycznej perspektywy, pozwalającej na kształtowanie wśród młodych programistek i inżynierów odpowiedzialności za technologię. Brakuje też świadomości szerszego kontekstu, która umożliwiłaby objęcie edukacją z zakresu IT również adeptów innych zawodów – nie zawsze wprost kojarzonych z rozwojem technologii, a niezbędnych do stworzenia zdrowego społeczeństwa cyfrowego.

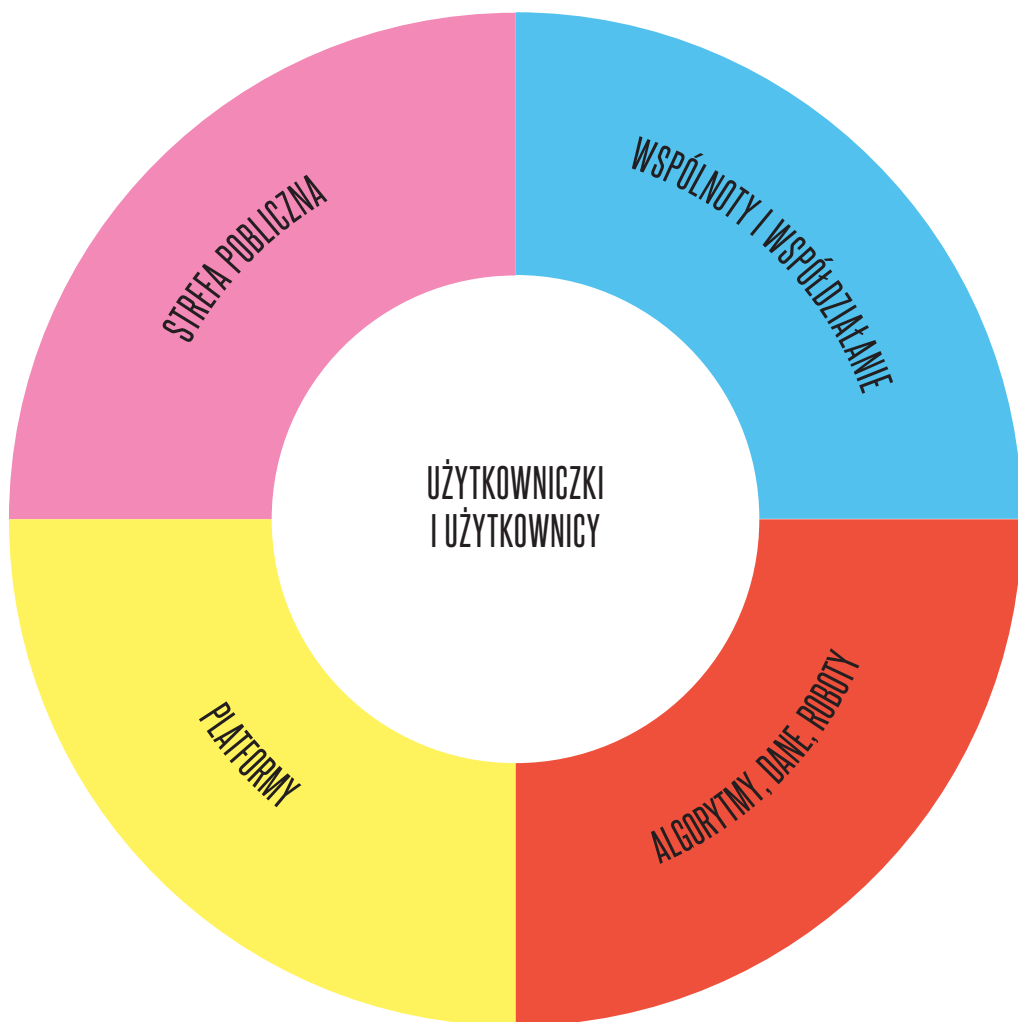
W poszukiwaniu rozwiązań

Solutions journalism (dziennikarstwo zorientowane na znajdowanie rozwiązań) to nurt dziennikarstwa skupiony na opisywaniu rozwiązań kluczowych problemów społecznych. Według działającej od 2013 r. [Solution Journalism Network](#) celem dziennikarzy i dziennikarek powinno być nie tylko opisywanie wyzwań społecznych, ale też opowiadanie przekonujących, opartych na faktach historii o tym, jak można im sprostać.

Wierzmy, że takie same założenia powinny przyświecać osobom pracującym z technologiami – również tym, które diagnozują problemy powodowane przez same technologie. Mówiąc „SpołTech”, mamy więc na myśli zorientowanie na rozwiązywanie problemów powstających na styku społeczeństwa i technologii.

Takie podejście jest sposobem na uniknięcie dwóch skrajnych biegunów: nadmiernego optymizmu (cechującego wiele firm technologicznych) oraz pesymizmu, który uniemożliwia wyjście poza krytykę. Mówiąc „SpołTech”, mamy nadzieję, że technologia może zmieniać świat na lepsze, że da się odpowiednio zaprojektować świat cyfrowy w oparciu o nasze wartości – i rozwiązywać problemy związane z wykorzystaniem technologii.

O czym jest nasz raport? Krajobraz SpołTech w Polsce



Krajobraz punktów styku ludzi i technologii cyfrowych jest dziś bardzo różnorodny. Obejmuje niezliczone urzędnia, elementy infrastruktury i standardy. Te pojawiają się we wszystkich sferach i sektorach społeczeństwa, w życiu niemal wszystkich Polek i Polaków.

Nasz raport jest autorską mapą tego krajobrazu. Podzieliliśmy ją na pięć tematów, które naszym zdaniem pozwalają najlepiej zrozumieć szanse i wyzwania, przed jakimi stoimy. Każdy z obszarów został zaprezentowany przez autorski esej, napisany przez członków i członkinie naszego zespołu. Jego uzupełnieniem są wybrane przez nas historie na temat najważniejszych i najciekawszych projektów, osób i zjawisk.

Otwieramy publikację esejem o **sferze publicznej**. *W 2020 r. coraz bardziej palące jest pytanie, jak zapewnić internetowi wymiar publiczny – pisze Alek Tarkowski. Odpowiedzi można szukać w Wikipedii, zdecentralizowanych alternatywach dla wielkich serwisów społecznościowych czy w działaniach europejskich nadawców.*

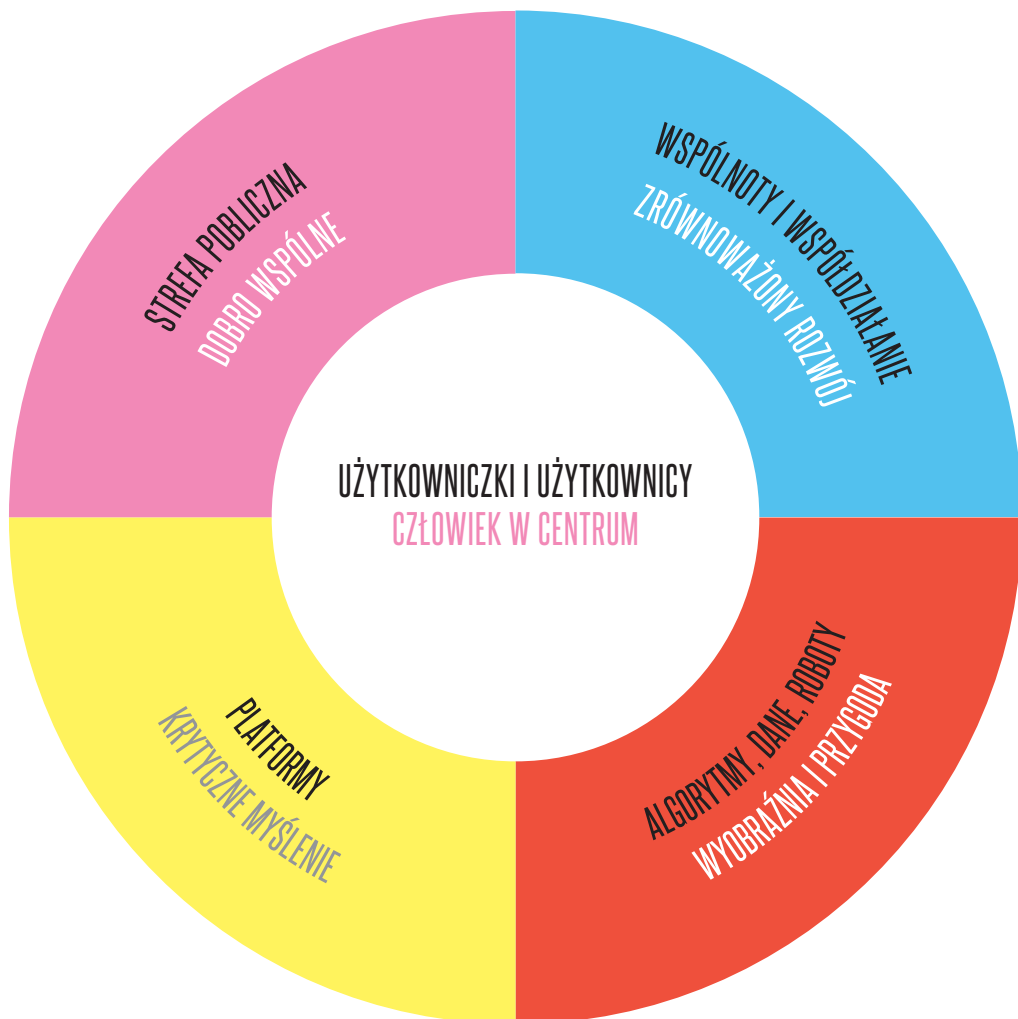
Drugim tematem są **wspólnoty i współdziałanie**. Jan J. Zygmuntowski pisze, że zrozumienie znaczenia technologii dla kooperacji pozwala wyjść poza dwie skrajne narracje: o niezaprzeczalnych sukcesach lub o wielkich kosztach. Jednak prawdziwa kooperacja za pomocą sieci wymaga odzyskania idei „gospodarki współdzielenia”, przejętej przez korporacje. Alternatywą mogą być działania kooperatyw i spółdzielni, ale też codzienne, oddolne współdziałanie.

W środkowej części naszego raportu poświęcamy uwagę **użytkownikom i użytkownikom** oraz ich prawom. *Kryzys technologiczny, związany z szerokim i powszechnym negatywnym wpływem platform na nasze życie, to obok kryzysu klimatycznego najbardziej palący problem, z jakim przyjdzie zmierzyć się rządowi oraz społeczeństwu w kolejnych dekadach XXI wieku – pisze Marta Klimowicz, wskazując na potrzebę regulacji pejzażu technologicznego i działań podejmowanych przez funkcjonujących w jego obrębie aktorów.*

Czwartym obszarem są **dane, algorytmy i roboty**: nieludscy uczestnicy cyfrowych procesów, odgrywający coraz ważniejszą rolę w technologicznym ekosystemie. *Ludzie zaczynają funkcjonować jako kompozycje danych, nie możemy inaczej komunikować się ze światem jak tylko poprzez wytworzone przez nas dane* – pisze Kamil Mamak. Proponuje też proste ramy pojęciowe, pozwalające myśleć o skutkach rozwoju tych technologii.

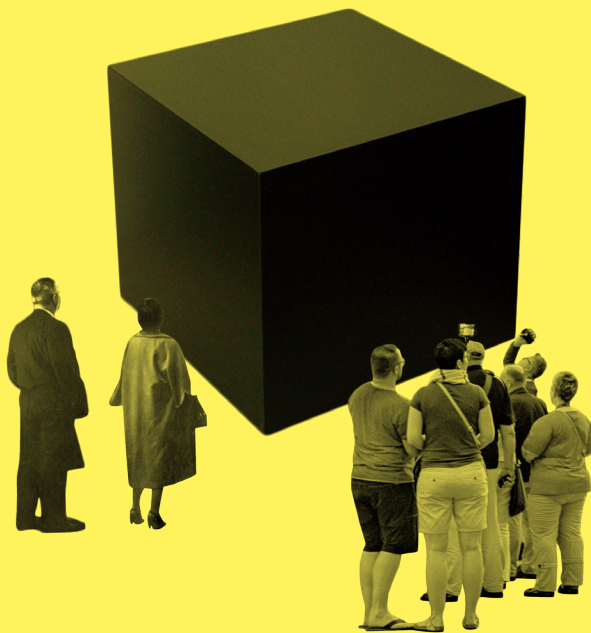
Ostatni esej dotyczy **platform internetowych**. Natalia Mileszyk nazywa te serwisy „nowymi suwerenami”. Pisze, że największe platformy *przestają być jednymi z graczy na rynku – to oni ten rynek tworzą i decydują, kto i w jaki sposób bierze w nim udział*. Ponadto platformy zyskują niezmiernie w czasie pandemii, dlatego musimy rozmawiać o społecznym wymiarze platformizacji internetu.

Nasza mapa krajobrazu SpołTech zawiera także wartości, na które powinien być nakierowany rozwój technologii. Gdybyśmy mieli wybierać, to kluczowe wartości będą dla nas zawsze ważniejsze niż kluczowe technologie. Centralną wartością w naszej wizji SpołTech jest przekonanie o tym, że ludzie muszą być w centrum rozwoju technologicznego. Pozostałe cztery – to troska o dobro wspólne, krytyczne myślenie, zrównoważony rozwój oraz potrzeba wyobraźni i przygody. Odnajdziecie te wartości w naszych esejach i historiach.



1.

Sfera publiczna





Im bardziej internet wkracza w naszą codzienność, tym większa część naszego życia społecznego dzieje się w tej przestrzeni tworzonej przez cyfrowe technologie komunikacyjne. To przestrzeń wyobrażona, w której nie możemy przebywać ciałem – a jednocześnie zależna od kształtu konkretnych technologii: infrastruktury sieciowej oraz oprogramowania. Jest to też przestrzeń, w której działania mają realne konsekwencje dla naszych społeczeństw.

Pytanie, czy jest to przestrzeń publiczna. W „świecie rzeczywistym” wiele ważnych dla nas miejsc ma taki charakter. Nie są prywatną własnością, lecz służą nam wszystkim. To ulice i place naszych miast; to lasy, plaże i rzeki. To także obszar takich instytucji jak biblioteki, muzea czy urzędy. W przestrzeni medialnej tę samą rolę pełnią media publiczne – z założenia niepodporządkowane interesom komercyjnym, działające w imię misji publicznej.

W 2020 r. coraz bardziej palące staje się pytanie, jak zapewnić internetowi wymiar publiczny. Jak wygląda misja instytucji publicznych w internecie? Jak stworzyć odpowiednik przestrzeni publicznej online? Dziś mało kto pamięta, że jeszcze w latach 90. internet był siecią służącą głównie niekomercyjnej, naukowej komunikacji. Przełomowy moment nastąpił w 1995 r., gdy zamknięto amerykańską sieć NSFNET, służącą jako kluczowa infrastruktura sieci⁵. Od tego momentu internet stawał się coraz bardziej komercyjny. Trwająca od 10 lat dominacja sieci przez wielkie serwisy – tzw. Big Tech – jest więc kontynuacją, natężeniem trendu trwającego od 25 lat.

5 https://www.nsf.gov/news/news_summ.jsp?cntn_id=103050

Przez cały ten czas sieć była kształtowana w dużej mierze przez amerykański etos i wartości, w której większą wagę przykładają się do indywidualnej przedsiębiorczości, a mniejszą do misji publicznej i realizujących ją instytucji. Najlepszym tego dowodem jest fakt, że wśród największych serwisów sieciowych nie ma żadnej usługi publicznej.

Rozmowa o publicznych usługach sieciowych to rozmowa o możliwościach. To poszukiwanie rozwiązań, które mogą funkcjonować obok wielkich komercyjnych serwisów – a może nawet je zastąpić. Holenderska fundacja Waag Society tłumaczy, że za każdą usługą siecią kryje się stos technologii (*stack*), który może być komercyjny, kontrolowany przez państwo lub publiczny. Usługi publiczne cechują się tym, że ich stos technologiczny – tzw. *public stack* – został zaprojektowany w zgodzie z interesem publicznym, kluczowymi wartościami i prawami użytkowników. Podobny argument pojawia się w raporcie *Shared Digital Europe*, którego jestem współautorem. Opowiadamy się w nim za wizją internetu zdecentralizowanego, wspierającego autonomię użytkowników i użytkowniczek, opartego na idei dobra wspólnego (*commons*) i silnej roli instytucji publicznych.

Nadzieja w Europie

Wiara w możliwość stworzenia bardziej publicznego internetu wiąże się z europejskim przywiązaniem do tworzenia instytucji zdolnych realizować misję publiczną. Mariana Mazzucato, profesorka ekonomii z UCL, w swojej książce *The Entrepreneurial State* z 2015 r. dowodziła, że interwencja państwowa ma znaczący wpływ na innowacyjność i rozwój technologii (także cyfrowych)⁶. W ostatnich latach Mazzucato wspierała Komisję Europejską w zdefiniowaniu wielkich misji społecznych, które pomogłyby zogniskować rozproszone działania różnych organizacji. Odbudowanie publicznego internetu może być taką misją⁷.

6 <https://marianamazucato.com/entrepreneurial-state/>

7 https://ec.europa.eu/info/horizon-europe/missions-horizon-europe/mission-oriented-policy-studies-and-reports_en#:~:text=Mission%2Doriented%20research%20%26%20innovation%20in,to%20tackle%20grand%20societal%20challenges.

Jak na razie rzadkim przykładem realizacji tej misji jest Europeana, „europejska biblioteka cyfrowa”, a mówiąc precyzyjniej: serwis agregujący zasoby dziedzictwa z całej Europy. To serwis finansowany publicznie, wytyczający misję instytucji dziedzictwa w świecie online. Drugim ważnym przykładem jest Europejska Przestrzeń Badawcza (obszar wspólnych badań i innowacji), która w praktyce istnieje dzięki komunikacji sieciowej łączącej ze sobą badaczy w całej Europie. To przestrzeń realizująca interes publiczny, oparta na zasadzie dobra wspólnego – co przekłada się na wymóg otwartego dzielenia się wynikami prac badawczych.

Kolejne pomysły na publiczny internet nabierają w ostatnim czasie rozpędu. Gaia-X to francusko-niemiecka inicjatywa na rzecz stworzenia europejskiej infrastruktury do przechowywania danych w chmurze. Z kolei Public Spaces to koalicja europejskich publicznych nadawców telewizyjnych, których przedmiotem zainteresowań nie jest jednak „telewizja w internecie”, tylko uporządkowanie obiegu danych o użytkownikach i użytkownikach. W ich ocenie to sprawiedliwe podejście do danych osobowych, a nie zagadnienia związane z wideo online, stanowi główne wyzwanie. Niemieccy nadawcy ZDF i ARD stawiają tezę, że to, czego dziś potrzebujemy, to publiczny algorytm dobierający treści dla użytkowników⁸.

Zdecentralizowane alternatywy

Czy pamiętacie jeszcze Diasporę? W 2010 r. czwórka studentów postanowiła stworzyć alternatywę dla Facebooka i w dwa tygodnie zebrała 200 000 dolarów w akcji crowdfundingowej (co wydawało się imponującą sumą). Nowy serwis społecznościowy nie miał właściciela i był zdecentralizowany – dawał kontrolę osobom i instytucjom zarządzającym węzłami sieci. Diaspora istnieje do dzisiaj, jednak korzysta z niej tylko niecały milion użytkowników i użytkowniczek.

8 <https://www.zeit.de/2019/19/oeffentlich-rechtliches-fernsehen-ard-zdf-programm-digitale-s-netzwerk&usg=ALkJrhkhnyD8V1wr2Ve7C7sKd06uNjHQ>

Diaspora jest obecnie częścią większego ekosystemu, nazywanego Fediverse (od *federated universe*) – sieci powiązanych ze sobą, niezależnych serwisów społecznościowych. Takich jak Mastodon, alternatywa dla Twittera, używany przez ponad dwa miliony osób. Kluczowym elementem tego ekosystemu jest ActivityPub, otwarty standard wymiany danych, dzięki któremu poszczególne serwisy mogą się ze sobą porozumiewać i funkcjonować jako większa całość.

Fediverse to tylko jeden z przykładów możliwości rozwijanych przez niezliczone organizacje, grupy nieformalne i indywidualnych programistów. Nawet jeśli nie mają wielu użytkowników, to służą eksperymentowaniu, rozwijaniu technologii niezbędnych dla stworzenia *public stack*. Zasada decentralizacji oznacza, że sieć jest zaprojektowana tak, by nie sprzyjać monopolizacji – ma pozostać siecią niewielkich, równoważnych węzłów, komunikujących się ze sobą. Znaczenie Fediverse dla przyszłości sieci społecznościowych można porównać do znaczenia przeglądarki Firefox czy systemu operacyjnego Linux. To rozwiązania, których istnienie tworzy alternatywę dla największych graczy na rynku. Doświadczenie Firefoksa i Linuksa pokazało, że takie inicjatywy z czasem są w stanie skutecznie konkurować nawet z największymi monopolistami.

Wikipedia niczym park narodowy

Jeśli komercyjne serwisy społecznościowe są niczym wielkie galerie handlowe, to Wikipedia jest niczym park narodowy. To przestrzeń sieciowa realizująca wiele postulatów dotyczących przestrzeni publicznej, a do tego pozostająca jednym z największych i najpopularniejszych serwisów na świecie. To także serwis, który nie wyświetla reklam, nie śledzi użytkowników, a utrzymuje się niemal wyłącznie z datków. Jest zarządzany przez fundację współpracującą z siecią organizacji partnerskich i oddziałów na całym świecie. W nowo wypracowanej strategii wikipedyści stawiają na zapewnienie równości w dostępie do wiedzy, ale też odpowiedniej infrastruktury z tym związanej⁹.

9 https://meta.wikimedia.org/wiki/Strategia/Wikimedia_movement/2018-20

Wikipedia jest wreszcie przykładem na to, że sfera publiczna musi być wynikiem pracy nie tylko instytucji publicznych, ale też samych obywateli. Jest wyjątkowym przykładem samoorganizacji i współpracy użytkowników i użytkowniczek z całego świata. *Jest wiele dróg wyjścia z piekła mediów społecznościowych, a każda z nich zaczyna się od wyobrażenia sobie, jak możemy stworzyć przestrzenie, w których szukamy porozumienia* – pisze amerykańska dziennikarka Annalee Newitz¹⁰.

10 <https://www.nytimes.com/interactive/2019/11/30/opinion/social-media-future.html>

Historie

Natalia Mileszyk

Wikipedia – najlepszy internet, jaki mamy

Natalia Mileszyk

Cyfrowa wolność zgromadzeń

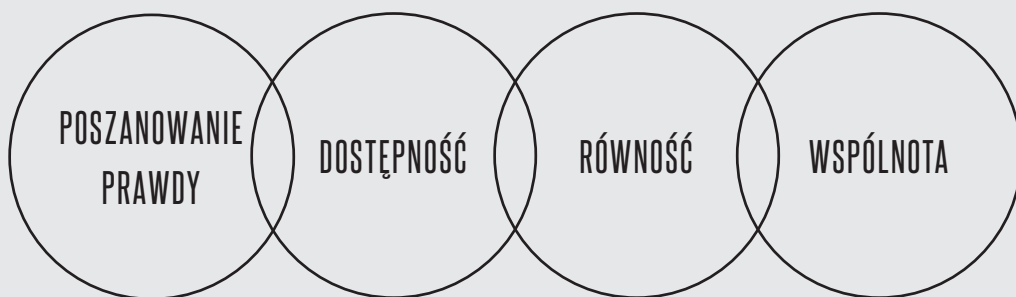
Alek Tarkowski

Europejscy nadawcy tworzą bardziej publiczny internet

Aleksandra Janus

*Aktywizm instytucjonalny jest możliwy?
Muzea i kultura dla klimatu*

Wikipedia – najlepszy internet, jaki mamy



Nasz strategiczny kierunek: usługi i sprawiedliwość. Do 2030 r. Wikimedia stanie się niezbędną infrastrukturą ekosystemu wolnej wiedzy, a każdy, kto podziela naszą wizję, będzie mógł do nas dołączyć. My – współpracownicy, społeczności i organizacje Wikimedia – będziemy rozwijać nasz świat, gromadząc wiedzę, która w pełni reprezentuje ludzką różnorodność, oraz budując usługi i infrastrukturę umożliwiające innym to samo.

Fragment Strategii Wikimedia 2030¹¹

¹¹ https://meta.wikimedia.org/wiki/Strategy/Wikimedia_movement/2018-20

Wikipedia to największa otwarta światowa encyklopedia internetowa. Jest tworzona w 310 językach. Powstała 15 stycznia 2001 r. i stanowi obecnie ósmą najpopularniejszą stronę internetową na świecie. W 2006 r. została nazwana przez tygodnik „Time” kosmicznym kompendium wiedzy (*cosmic compendium of knowledge*).

Wikipedię tworzy spontanicznie rozwijająca się społeczność wolontariuszy i wolontariuszek, do której każdy może w dowolnej chwili dołączyć i śmiało modyfikować strony, pod warunkiem że akceptuje zasady funkcjonowania Wikipedii. Społeczność ta w dużym stopniu sama ustala, w jakim kierunku podąża to przedsięwzięcie.

Podobnie jak Instagram, Twitter i Facebook Wikipedia składa się z treści generowanych przez użytkowników i użytkowniczek. W przeciwieństwie do podmiotów komercyjnych Wikimedia sprawia jednak, że produkt, jakim jest internetowa encyklopedia, nie jest spersonalizowany – jest tworzony we wspólnotowy sposób dla dobra ogólnego. Wikipedia to coś więcej niż encyklopedia; to społeczność, biblioteka, eksperyment, a także manifest polityczny – to platforma internetowa będąca najbliższej idei publicznej platformy internetowej. I właśnie aspekt społecznościowy, kiedyś przez wielu uznawany za największą wadę projektu, w czasach kryzysu związanego z pandemią COVID-19 okazuje się jego największą zaletą.

Co ważne, model funkcjonowania Wikipedii nie zmienił się z powodu pandemii. Jak się okazało, jest on skuteczny w zwalczaniu dezinformacji również w czasach koronawirusa. Już dawno społeczność uznała, że informacje medyczne powinny być szczególnie sprawdzane. W związku z tym powstała inicjatywa WikiProject Medicine – wpisy o COVID-19 są jej częścią. **35 000 artykułów na tematy medyczne** jest sprawdzanych przez 150 edytorów z wiedzą medyczną.

Społeczność Wikimediów stawia sprawę jasno: są kwestie ważne i ważniejsze, a zdrowie publiczne zalicza się do tych drugich. Dlatego też zdecydowano się na inicjatywę WikiProject Medicine i na szczególnie wysokie standardy edycji artykułów z nią związa-

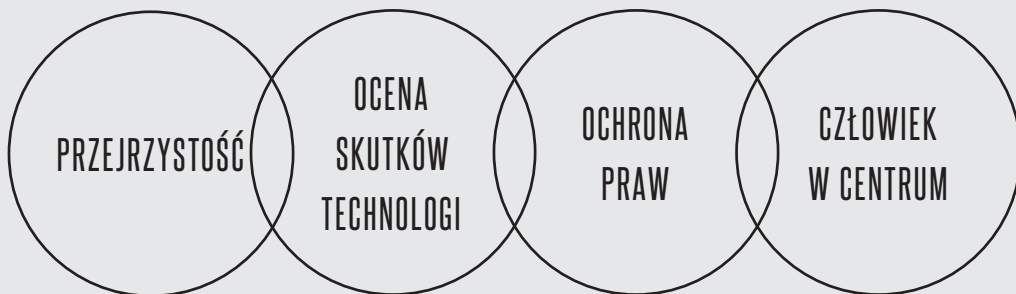
nych. Podsumowując zaangażowanie społeczności w szerzenie sprawdzonych informacji dotyczących pandemii – [wg gazety „Dawn” z kwietnia 2020 r.](#) od czasu pojawienia się raportów o przypadkach w Wuhan w grudniu 2019 r. edytorzy i edytki Wikipedii dokonywali średnio 163 edycji na godzinę. We wszystkich językach Wikipedii istnieje około 4 500 stron Wikipedii związanych z pandemią ([wg stanu na 23 kwietnia 2020 r.](#)). W listopadzie 2020 r. Wikipedia i Światowa Organizacja Zdrowia [rozpoczęły wspólne przedsięwzięcie](#) w celu zwalczania fałszywych informacji – WHO zezwala na bezpłatne korzystanie z publikowanych przez siebie na stronach Wikipedii informacji, grafik i filmów.

Oczywiście, w ruchu Wikimediów **jak w soczewce skupiają się** problemy internetu w 2020 r., np. niedoreprezentowanie kobiet (90% edytorów to mężczyźni). Ale w przeciwieństwie do wielu społeczności w internecie Wikimedia widzi te wyzwania i podejmuje działania, by im sprostać – np. poprzez inicjatywę [Wiki Loves Women](#), która ma na celu zarówno zachęcenie kobiet do edytowania Wikipedii, jak i zadbanie o to, by w encyklopedii nie zabrakło biogramów ważnych postaci kobiecych.

Dodatkowe linki:

1. [Strona internetowa Fundacji Wikimedia](#)
2. [Richard Cooke, *Wikipedia Is the Last Best Place on the Internet*](#)

Cyfrowa wolność zgromadzeń



Chociaż era cyfrowa stworzyła nową przestrzeń dla korzystania z prawa do pokojowego gromadzenia się i zrzeszania się, przyniosła również szereg nowych zagrożeń dla tych praw podstawowych. Na przykład restrykcyjne ograniczenia prawne i praktyki rządowe w zakresie nadzoru cyfrowego stwarzają ryzyko wyeliminowania przestrzeni, w której społeczeństwo obywatelskie może promować lub wspólnie bronić kwestii będących przedmiotem wspólnego zainteresowania.

Clément Voule

*Raport Specjalnego Sprawozdawcy ONZ ds. Wolności zgromadzeń
dotyczący wyzwań i szans dla wolności zgromadzeń w erze cyfrowej*

31 maja 2020 r. w Stanach Zjednoczonych po ogólnokrajowych protestach prokurator generalny William Barr nazwał aktywistki i aktywistów ruchu Antifa i innych działaczy antyfaszystowskich „krajowymi terrorystami”. Od tego momentu osoby uczestniczące w protestach Black Lives Matter stały się celem nie tylko użycia siły fizycznej, ale przede wszystkim wykorzystania cyfrowych narzędzi nadzoru, które były pierwotnie przeznaczone do innych zadań. Departament Bezpieczeństwa Wewnętrznego (Department of Homeland Security) korzystał z dronów, samolotów i helikopterów zakupionych na potrzeby kontroli do monitorowania protestów Black Lives Matter w ponad 15 miastach. W San Diego policja wykorzystywała materiał wideo zarejestrowany przez „inteligentne latarnie uliczne”, zainstalowane w celu monitorowania ruchu i warunków środowiskowych, w celu identyfikowania protestujących.

Protesty i ruchy społeczne jak ten wspomniany powyżej są nieodzowną częścią demokracji – w której technologia powinna służyć obywatelom i obywatelkom, jednak często jest wykorzystywana przeciwko osobom protestującym. Szczególnie w 2020 r. protesty na całym świecie pokazują siłę – i kruchość – naszego prawa do pokojowych zgromadzeń i stowarzyszania się w czasach gwałtownego rozwoju technologii.

W miarę rozprzestrzeniania się pandemii COVID-19 ruchy społeczne na całym świecie, od Hongkongu po Sudan, coraz częściej i chętniej wykorzystują internet do organizowania się, wyrażania solidarności, dostępu do informacji. W czasach społecznego dystansu internet stał się jedynym miejscem wielu inicjatyw społecznych i obywatelskich, które nie mogły odbyć się w innej przestrzeni. Na przykład Greta Thunberg zachęcała młodych aktywistów (którzy dorastali w internecie) do korzystania z narzędzi cyfrowych, których używają na co dzień; do organizowania „strajku cyfrowego” zamiast fizycznych protestów – tak aby w czasach pandemii podtrzymać zainteresowanie kwestiami klimatycznymi.

Analizując zagrożenia dla naszej wolności zgromadzeń związane z neodpowiedzialnym wykorzystywaniem technologii, należy zwrócić uwagę przede wszystkim na trzy aspekty. Po pierwsze: należy podkreślić kwestię dostępu, łączności i blokowania internetu – w 2019 r. to właśnie ruchy społeczne były najczęstszym powodem ograniczeń w dostępie do internetu. Po drugie: zagrożeniem jest nadużywanie narzędzi nadzoru cyfrowego w celu ograniczania prywatności osób protestujących, jak w przypadku Black Lives Matter. Po trzecie: należy mieć na uwadze również nieuprawnione interweniowanie w sposób korzystania z internetu przez firmy technologiczne, które ma na celu ograniczanie wolności zgromadzeń. Taka sytuacja wystąpiła na przykład w październiku 2019 r., gdy zajmująca się grami firma Activision Blizzard ukarała profesjonalnego gracza w Hongkongu za wyrażenie poparcia dla protestów obywatelskich podczas transmisji gry na żywo.

Dodatkowe linki:

1. [*Report Access Now, Defending peaceful assembly and association in the digital age takedowns, shutdowns, and surveillance*](#)
2. [*Zoey Shipley, Using Social Media as the Platform for Protesting in an Age of Social Distancing, Our Daily Planet, March 22, 2020*](#)

Europejscy nadawcy tworzą bardziej publiczny internet



Musimy zadbać, by jako społeczeństwo mieć kontrolę nad debatą publiczną w sieci. Zadbać, by platformy internetowe były narzędziami, które pomagają nam rozumieć niezmierzone ilości informacji, a nie strażnikami decydującymi, co nam wolno widzieć – a czego nie.

Margrethe Vestager,
wiceprzewodnicząca Komisji Europejskiej

W 2020 r. o sieci rozmawiamy coraz częściej jako o przestrzeni debaty publicznej, kluczowej dla demokracji. Szczególnie w czasie pandemii stało się jasne, że to w sieci prowadzimy dużą część życia publicznego. W związku z tym coraz istotniejsze stają się pytania o to, jaka może być rola instytucji publicznych we współtworzeniu nowego ładu w internecie.

Mocne instytucje publiczne są jednym z elementów wizji Shared Digital Europe, którą współtworzyliśmy rok temu. Europa ma długą tradycję zapewniania kluczowych usług publicznych i troski o dobro wspólne przez instytucje publiczne. To one są naszym zdaniem odpowiednimi podmiotami, które mogą zapewnić demokratyczny, obywatelski udział w zarządzaniu wiedzą, nauką i kulturą.

Public Spaces to działająca od dwóch lat koalicja nadawców publicznych, którzy szukają nowych możliwości dla obecnego systemu mediów online. Wierzą, że istnieje alternatywa dla dwóch dominujących modeli: monopolu wielkich komercyjnych graczy albo nadzoru państwa nad siecią. Wypracowanie takiego odmiennego modelu traktują jako część swojej misji publicznej. Koalicjanci za jedno z kluczowych wyzwań uznają fakt, że sami polegają na usługach oferowanych przez firmy Big Tech. Zanim więc znajdą alternatywę dla całej sieci, szukają nowych narzędzi i sposobów działania dla siebie samych.

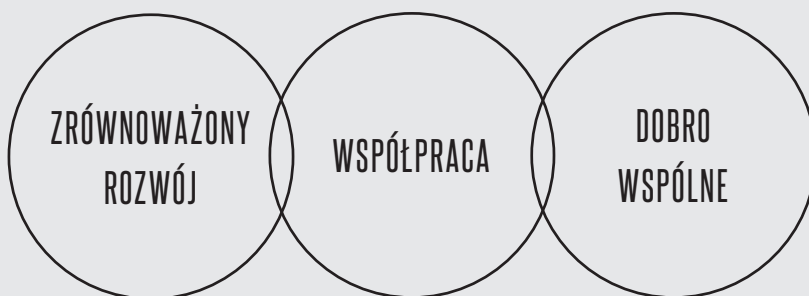
Dobrym przykładem jest holenderski nadawca NPO, który w 2018 r. postanowił zrezygnować z targetowanych reklam, serwowanych w serwisach internetowych nadawcy przez sieć marketingową Google. Początkowo firma pozwoliła użytkownikom faktycznie wypisać się z systemu ciasteczek, umożliwiających targetować i wyświetlać cudze reklamy poprzez serwisy NPO. Okazało się, że tego wyboru dokonało 90% użytkowników. Ostatecznie NPO zrezygnowało z usług Google i stworzyło własny system reklamowy, który zamiast reklam targetowanych stosował tradycyjne reklamy kontekstowe, dobierane jedynie na podstawie wyświetlanych treści (a nie cech

użytkownika). Efekt był zaskakujący – dochody z reklam wzrosły. Także dlatego, że nadawca przechwycił ok. 30% zysków, przekazywanych dotychczas pośrednikom sieciowym.

Dodatkowe linki:

1. [Ethan Zuckerman, *The Case for a Public Internet Infrastructure*](#)
2. [A Vision for a Shared Digital Europe](#)

Aktywizm instytucjonalny jest możliwy? Muzea i kultura dla klimatu



Jeśli chodzi o kryzys klimatyczny, jesteśmy w momencie krytycznym. Ale to niekoniecznie jest historia o zagładzie i mroku albo o fałszywych nadziejach. Potrzebujemy nowych sposobów współpracy, przestrzeni i miejsc, gdzie ludzie mogą się spotkać, żeby uruchomić wyobraźnię, eksperymentować, prototypować i podejmować konkretne działania.

Michelle Zucker

Dyrektor Community Activation EIT Climate-KIC
(współinicjatora Museums Facing Extinction)

W ostatnich dekadach mogliśmy obserwować stopniowe otwieranie się instytucji kultury – czy też instytucji sektora GLAM (galerie, biblioteki, archiwa i muzea) – zarówno jeśli chodzi o oferowanie społeczeństwu coraz szerszego dostępu do swoich kolekcji i zgromadzonej w nich wiedzy, jak i gdy chodzi o gotowość do włączania nowych, pozainstytucjonalnych głosów do własnego dyskursu i narracji. Zmiany te dawały się zauważyć w rosnącej otwartości na to, by publiczność i użytkownicy instytucji czerpali z ich kolekcji w sposób nieskrępowany, w dowolnych celach, także tych komercyjnych. A także w dopuszczaniu przez sektor kultury i dziedzictwa możliwości porzucenia postawy złudnego obiektywizmu w imię zaangażowania w istotne zagadnienia i problemy współczesności.

Za świadectwo tych przemian można uznać inicjatywę podjętą przez ICOM (International Council of Museums), aby stworzyć nową definicję muzeum. Do tych zmian niewątpliwie przyczynił się rozwój internetu i technologii cyfrowych, które stymulowały rozwój bardziej partycypacyjnych modeli działania instytucji (nawiązuję tu do głośnej książki Niny Simon *The Participatory Museum*, która wprost wskazuje wpływ, jaki technologie i internet wywarły na zmianę oczekiwań i przyzwyczajeń publiczności tych instytucji), oraz inicjatywy dążące do zapewnienia społeczeństwu jak najszerszego, demokratycznego dostępu do kolekcji instytucjonalnych (np. OpenGLAM). Jednocześnie na zmiany te wpływ wywarły także takie procesy społeczne, jak dążenie do rozliczenia historii europejskiego kolonializmu (co możemy obserwować w licznych działaniach dążących do dekolonizacji muzeów i instytucji GLAM).

Jak czytamy w manifestie OpenGLAM, *instytucje odgrywają fundamentalną rolę we wspieraniu rozwoju wiedzy ludzkości*. Potencjalnie – będąc wielkim repozytorium wiedzy – stanowią także zasób cenny dla myślenia o tym, jak radzić sobie ze współczesnymi wyzwaniami. A jednym z największych wyzwań, z jakimi mierzymy się obecnie, jest kryzys klimatyczny. Stąd pojawienie się takich inicjatyw jak działające na skalę europejską Museums Facing Extinction czy lokalna, polska inicjatywa „Muzea dla klimatu”.

„Muzea dla klimatu” to nieformalna grupa robocza gromadząca przedstawicielki i przedstawicieli polskiego sektora kultury, którzy poszukują wiedzy, materiałów oraz sposobów działania możliwych do podjęcia przez instytucje kultury wobec kryzysu klimatycznego. Otwarta grupa robocza „Muzea dla klimatu” prowadzi także cykl spotkań poświęconych wyzwaniom stojącym przed instytucjami kultury wobec zmian klimatycznych. Jak głosi manifest grupy: *Przywykliśmy do tego, że muzea specjalizują się w zagadnieniach „długiego trwania”, nie zaś w bieżących wyzwaniach i problemach współczesności. Wydaje się jednak, że kryzys klimatyczny wymusza na nas rewizję społecznej roli i misji instytucji, które powinny działać „w służbie społeczeństwa i jego rozwoju”. (...) W tym kontekście muzea, przez wzgląd na zasięg ich oddziaływania, stają się nieocenionymi platformami dystrybucji wiedzy o kryzysie klimatycznym. Mogą nie tylko dawać głos innym, ale także same edukować w tym temacie, stając się jednocześnie częścią globalnego ruchu klimatycznego. W praktyce oznacza to zarówno uwzględnienie zagadnień ekologicznych w programach, jak i w strategiach i praktykach działania instytucji.*

Od momentu swojego powstania w marcu 2020 r. grupa zgromadziła ponad 760 członków i członkiń na Facebooku, a wychodząc naprzeciw dużemu zainteresowaniu ze strony instytucji o innym profilu – podejmuje także działania pod szyldem „Kultura dla klimatu”, proponując przewodnik online poświęcony ekologizacji instytucji. Strategia działania „Kultury dla klimatu” zakłada bowiem oddziaływanie na sektor na trzy sposoby: poprzez dzielenie się wiedzą i dbanie o demokratyczny dostęp do niej (przewodnik online, dostępny także dla osób z niepełnosprawnościami), szkolenia, a także działanie na rzecz zmiany regulacji. Jednocześnie grupa podejmuje krytyczną refleksję nad wpływem samych technologii na środowisko, odnosząc się do tematu zarówno poprzez wskazanie tego obszaru w swoim manifestie, jak i zapowiadając jedno ze spotkań cyklu „Muzea dla klimatu” poświęcone temu zagadnieniu.

Dodatkowe linki:

1. [Museum Activism](#)
2. [International Council of Museums](#)

2

Wspólnoty i współdziałanie



N

Niezwykle często, mówiąc o nowych technologiach, popadamy w jedną z dwóch skrajnych narracji – albo wychwalamy niezaprzeczalne sukcesy innowacyjnych rozwiązań, albo wprost przeciwnie: wskazujemy ich społeczne czy środowiskowe koszty. Gdzieś między nimi, przylegając nierówno do niektórych też jednej lub drugiej strony dyskusji, leży spostrzeżenie, że komunikacja cyfrowa wzmacnia realizację naturalnego ludzkiego dążenia do kooperacji. Kulturowa zmiana w kierunku hiperkomunikacji i wyzwolenia siły współpracy dzieje się na naszych oczach, wywracając liberalne dogmaty o *homo oeconomicus*, czyli człowieka podejmującym działanie, tylko gdy widzi w nim bezpośrednią, finansową korzyść.

Obserwując cyfrowe wspólnoty i grupy współpracy online, niektórzy badacze oraz badaczki zwiastują powstanie nowego systemu ekonomicznego, rządzonego przez logikę równości użytkowników i użytkowników oraz sieciowej solidarności. To altruistyczne dzielenie się plikami *peer-to-peer* i tworzenie treści niemal z definicji udostępnianych dalej, szerowanych, remiksowanych. To globalne środowisko darmowego, wolnego oprogramowania *open source*. Ale to również kanapa udostępniana podróżującym za darmo na Couchsurfing czy zaaranżowany na BlaBlaCar przejazd samochodem w zamian za zrzutkę na paliwo.

Na naszych oczach zachodzą ciche, ale rewolucyjne zmiany dotyczące tego, jak dzielimy się informacjami, produktami i usługami, jak wytwarzamy wiedzę w sposób wspólnotowy. Wikipedia to tylko wierzchołek góry lodowej. Trend wzmacniający partycypacyjne, grupowe tworzenie wiedzy dał początek nauce obywatelskiej, czyli oddolnemu

prowadzeniu niekonwencjonalnych badań w obszarach poza zainteresowaniem działów badawczych korporacji czy systemów grantowych państwa. Dzięki eksperymentom z biohackowaniem, inteligentnymi gadżetami (szczególnie w obszarze danych medycznych i sportowych) i psychodelikami granice naszego poznania przesunęły się – i często nie zawdzięczamy tego laboratorium korporacyjnym, a forum internetowym i przesyłanym wzajemnie podcastom.

„Społeczeństwo współpracy”, jak nazywa je Dariusz Jemielniak i Aleksandra Przegalińska¹², wykracza poza ramy samej gospodarki współdzielenia (np. platform łączących usługodawcę z użytkownikiem) czy gospodarki w ogóle. Nowe formy cyfrowej komunikacji, kultura remiksowania, ruchy DIY (*do it yourself*) – czyli po prostu majsterkowiczów – to wszystko dowody na dużo większą transformację, która przebudowuje relacje społeczne. Mobilizacja milionów osób online wytwarza specyficzne, nowe formy kultury i subkultury, hierarchie i praktyki. Te odnoszące największe sukcesy znajdują sposób na delegowanie zadań i znajdowanie konsensusu w sporach, choć często oznacza to długie dyskusje – tak aby każdy czuł się włączony.

Część aktywności online wydaje się tylko imitacją prawdziwego działania, jak chociażby symulowanie aktywizmu i pomocy wzajemnej przez lajkowanie czy podpisy pod petycjami. Ale już zebrane w akcji crowdfundingu udziałowego 4 mln zł pozwoliło uratować klub piłkarski Wisła Kraków, jednocześnie demokratyzując własność między internautami. Podobnie mobilizacja setki tysięcy Polaków i Polek na grupie „Widzialna ręka” w czasie pandemii koronawirusa czy skrzykiwanie się przez komunikatory, by blokować nielegalną ciężarówkę emitującą homofobiczne hasła, obrazują niezwykłą możliwość prowadzenia aktywizmu w sieci i kierowania społecznej energii ku lepszej przyszłości.

12 D. Jemielniak, A. Przegalińska, *Społeczeństwo współpracy*, Warszawa 2020.

Gospodarka współdzielenia nie zawsze oznacza współpracę

Utopijne ideały pierwszego internetu zostały ostro zweryfikowane w ostatnich latach, a obietnica lepszego cyfrowego świata to raczej historia „przestrzeni oporu” i jednostkowe sukcesy niż globalny, wspólnotowy *pax digital* AD 2020. Przestrzeń cyfrowa została zagarnięta przez kapitanów nowego przemysłu i ogromny kapitał finansowy, a wiele eksperymentów kontrkulturowych stało się pożywką dla rozwoju monopolistycznych podmiotów. Co gorsze, cierpi na tym sama współpraca, kiedy pozostaje wciśnięta w sztywne zasady działania platform.

Ruch otwartego oprogramowania pokazywał, zdawało się, że współpraca niekapitalistyczna jest możliwa, a w szczycie zainteresowania Linuxem wydawało się, że właściwie cały świat może przeistoczyć się w wspólnotowe dobro na wzór Wikipedii. Ale po wybuchu bańki internetowej w 2000 r. część cyfrowych firm przebudowała swoje modele biznesowe, tak by aktywnie skapitalizować dorobek oddolnej współpracy. Najbardziej znamieny jest przypadek Google’a, który nie tylko zbudował wyszukiwarkę kopiującą linki wstawiane przez nas jako „polecenia” na stronach, ale wykorzystał oprogramowanie *open source* o nazwie Android, by dominować na rynku smartfonów. Podobnie rywalizacja TripAdvisor, Google Guides i Yelpa to historia niskokosztowego budowania i wynagradzania społeczności, które swoimi danymi zasilają korporacyjne maszyny.

Czy „gospodarka współdzielenia” w postaci Ubera lub Airbnb ma w ogóle coś wspólnego z dzieleniem? Konkretnie firmy i ich inwestorzy zbijają majątki na przechwytywaniu istniejących relacji społecznych, chęci do współdzielenia, a przez to zmieniają przysługę w towar. Taka zamiana nie jest neutralna, i nie ma tylko pozytywnego wymiaru innowacji umożliwiającej ludziom przedsiębiorczość – w języku ekonomii zachodzi realna subsumpcja, czyli podporządkowanie współdzielenia wymogom modelu biznesowego platformy¹³. Nieprzypadkowo większość kierowców Ubera w USA to nie osoby dorabiające do zawodu, ale po prostu taksówkarze bez ochrony pracy.

13 M. Hardt, A. Negri, *Assembly*, Oxford 2017.

Małe wspólnoty

Obserwujemy przez to przedziwne napięcie między marketingowymi hasłami o współdzieleniu i łączeniu ludzi a realną implementacją cyfrowych narzędzi. Zmianie modelu gospodarczego – z posiadania na użytkowanie/współdzielenie – towarzyszy triumf nadzoru i ekstrakcji ekonomicznej wartości w technologicznych aparatach „kapitalizmu sieci”¹⁴.

Korporacyjnym „fabrykom sieci”, w których ludzie produkują dane dla zysku firm, przeciwstawia się ludzka kreatywność do wyszukiwania pęknięć w systemie, bugów i funkcji na marginesie platformy – i wykorzystania ich do własnych międzyludzkich celów. Nieprzypadkowe jest tu skojarzenie z marksowską (czy nawet heglowską) dialektyką. Użycie Instagrama do kampanii na rzecz Dnia Detoksu Cyfrowego czy poznawanie przyjaciół z innych kontynentów przez Tindera budzą naszą podskórną radość jako przejawy dobrze rozumianego nieposłuszeństwa.

W związku z kryzysem zaufania do platform cyfrowych, przetwarzania naszych danych i kamer monitoringu miejskiego szukamy bezpieczeństwa w naszych małych wspólnotach i wśród nowych cyfrowych znajomych. Odnajdujemy autorytety nie w tradycyjnych mediach, dla których liczy się przede wszystkim klikalność, **ale** wśród pasjonatów. Śledzimy nagrania twórczyni hobbystycznych podcastów – a rozmawiamy o tym z grupą osób znaną li tylko z sieci.

Sieciowe alternatywy

Budujemy też alternatywne instytucje. Co najmniej od czasu odezwy Trebora Scholza z 2014 r., by „sklonować technologiczne serce platform cyfrowych”¹⁵ i odtworzyć je w spółdzielczym modelu,

14 J. J. Zygmuntowski, *Kapitalizm sieci*, Warszawa 2020.

15 T. Scholz, Platform Cooperativism vs the Sharing Economy, Medium, <https://medium.com/@trebors/platform-cooperativism-vs-the-sharing-economy-2ea737f1b5ad>.

trwa systematyczny rozwój platformowych kooperatyw. Fairbnb, Stocksy, Fairmondo czy Resonate łączą innowację technologiczną z innowacją społeczną i organizacyjną – wykorzystaniem cyfryzacji, aby zwiększać transparentność, dbać o pracowników i konsumentów, realizować zrównoważony rozwój.

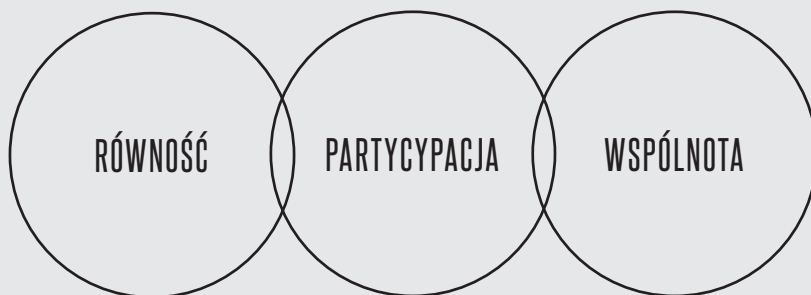
Jeśli tegoroczne Forum Zarządzania Internetem pod auspicjami ONZ odbywa się przez prywatną aplikację Zoom, a cała polityka edukacyjna oparła się o produkt Microsoft Teams, to w istocie nadszedł najwyższy czas na wyjście poza rozwój zależny. W Polsce nadciągają pierwsze jaskółki tej wiosny kooperatywnych technologii. To Zentrale, które korzystając ze spółdzielczego oprogramowania CoopCycle, ratuje polską gastronomię w kryzysie. Kolejne miasta podejmują rozmowy z Fairbnb, zajmującym się wynajmem krótkoterminowym. Spółdzielnia PLZ i Coop Tech Hub mają za zadanie wspierać kooperatywny ekosystem.

Rewolucja współdziałania nie chce dać się zamknąć w silosach korporacji. Kształt tego starcia sił nie jest wciąż przesądzony. Być może wynikiem będzie postawienie naszych realnych potrzeb i podmiotowości w centrum. A może konieczne będzie działanie na marginesie, obok głównych platform, a nawet pomimo ich – tak by stworzyć bardziej egalitarną rzeczywistość.

Historie

- Ana Brzezińska** *Współtworzenie jako zasada nowej rzeczywistości*
Jan J. Zygmuntowski *Wspólnice danych i rozwój AI*
Jan J. Zygmuntowski *Mieszkańcy przeciwko inteligentnym miastom*

Współtworzenie jako zasada nowej rzeczywistości



Kokreacja (współtworzenie) to alternatywa dla koncepcji indywidualnego autora dzieła. To konstelacja mediów i metod pracy. Projekty wynikające z procesu, ewoluujące w obrębie społeczności i jej członków, nie zaś powstające z pozycji dystansu. Kokreacja rozciąga się na wiele dyscyplin i organizacji, a nawet systemów nieopartych na pracy człowieka. Kokreacja etycznie określa na nowo kto, jak i dlaczego tworzy. Kokreacja interpretuje świat, szuka sposobu na zmianę, walczy o równouprawnienie i sprawiedliwość.

Co-Creation Studio

Co-Creation Studio, multimedialna inicjatywa MIT Open Documentary Lab, jest przykładem tego, jak zasada współtworzenia może nie tylko otworzyć drogę ku lepszej cyfrowej sztuce, lecz także pomóc nam stawiać czoła wyzwaniom współczesności. Co-Creation Studio wyrasta ze środowiska twórców cyfrowych, dziś zdominowanego przez twórców XR (wirtualnej, mieszanej i rozszerzonej rzeczywistości). Otwarta wymiana kompetencji i umiejętności oraz dbałość o relacje wewnątrzśrodowiskowe (w tym samopomoc) są w wirtualnych środowiskach twórczych powszechną praktyką. Wynika to z pionierskiego i eksperymentalnego charakteru realizowanych przedsięwzięć, wczesnego etapu tworzenia się modeli biznesowych i struktur finansowania, a także wartości łączących kreatorów wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. Idea współdzielenia procesu twórczego, jako wyraz szacunku, troski o partnera i chęci wspólnego odkrywania nowych możliwości, jest w środowisku XR nadal ideą popularną. Co-Creation Studio głównie prowadzi badania i współuczestniczy w projektach artystycznych, tworząc dobre praktyki i formułując zasady, na które mogą powołać się twórcy szukający uzasadnienia dla zmiany systemu, w jakim pracują.

Pragmatyczną przyczyną, dla której zasada współtworzenia dobrze przyjęła się w środowisku XR, jest też konieczność łączenia ze sobą artystów, deweloperów, deweloperek, koderów, inżynierek, badaczek i kuratorów. Pozioma, demokratyczna struktura zespołu jest w sztuce cyfrowej niezbędna do stworzenia dzieła zarówno o wysokich walorach artystycznych, jak i względnej przystępności technicznej. Środowisko XR zdecydowało się na odrzucenie idei artysty demiurga czy reżysera przywódcy, gdyż ta nie tylko okazała się niewydolna, lecz również sprzyjała reprodukcji szkodliwych wzorców opartych na dyskryminacji lub marginalizowaniu cudzej pracy. Zastąpiła ją postawa, którą dobrze opisuje cytata z Roberta Wienera: *Either engineers must become poets or poets must become engineers* („Albo inżynierowie muszą stać się poetami, albo poeci inżynierami”). Wszyscy podejmujemy wysiłek, wszyscy dzielimy sukces. Dla idei kokreacji kluczowa jest też formuła „nic o nas bez nas”, czyli założenie, że historię opowiadać winni ci, których ona dotyczy – a nie ich uprzywilejowani obserwatorzy.

Co-Creation Studio prowadzi badania i współuczestniczy w projektach artystycznych, tworząc dobre praktyki i formułując zasady, na które mogą powołać się twórcy i twórczynie, szukający uzasadnienia dla zmiany systemu, w jakim pracują.

Idea współtworzenia sprawdza się w designie, biznesie, a nawet zarządzaniu. Jednak to, w czym kokreacja wydaje się szczególnie przydatna, jeśli nie wręcz konieczna, to projektowanie nowych rzeczywistości, w których relacje społeczne opierają się na wspólnie zdefiniowanych wartościach takich jak troska, sprawiedliwość społeczna, ochrona praw ludzi i zwierząt – nie na dążeniu do zysku i kumulacji kapitału. Kokreację można potraktować jako narzędzie do wyobrażania innych, lepszych światów (jak robi to *Guild of Future Architects*: <https://futurearchitects.com/>) lub budowy dynamicznych, transparentnych relacji między firmą a klientem (jak robią to DHL, IKEA czy Lego: <https://www.braineet.com/blog/co-creation-examples/>). Warto potraktować ją też jako lek na poczucie bezradności i zagrożenia, którego efektem ubocznym może okazać się innowacyjny produkt, dzieło sztuki lub nowy, bardziej sprawiedliwy system społeczny.

Dodatkowe linki:

1. [Co-Creation Studio \(MIT\)](#)
2. [Immerse News \(MIT\)](#)
3. [MIT Open Documentary Lab](#)

Wspólnice danych i rozwój AI



Kluczem do pobudzenia europejskiej gospodarki jest traktowanie danych jako dobra wspólnego oraz ich współdzielenie na zasadach dobrowolności i wzajemności. Największe korporacje świata uzyskały przewagę konkurencyjną właśnie dzięki inteligentnemu wykorzystaniu gromadzonych przez siebie danych.

Wanda Buk, była wiceminister cyfryzacji

Zarządzanie danymi to jedno z największych wyzwań współczesności, choć niezwykle często patrzymy tylko na jedną stronę medalu. Dylematy i kontrowersje nie dotyczą tylko kwestii ochrony prywatności, ale także stawiają pytania o interes publiczny i model zrównoważonego rozwoju – napędzanie kolejnych innowacji, zdrową konkurencję i korzyści cyfrowej gospodarki dla wszystkich przez cyfryzację usług publicznych.

Polska, jak deklarują twórcy *Polityki rozwoju AI od roku 2020*, ma być jednym z krajów, które najbardziej skorzystają na rozwoju algorytmów sztucznej inteligencji. Ale innowacje oparte o przetwarzanie maszynowe dużych zbiorów danych wymagają dostępu do tych danych – to problem wciąż nierozwiązany w dobie korporacyjnego przywłaszczenia informacji osobowych i przemysłowych.

Eksperci oraz ekspertki coraz częściej podnoszą, że rozwiązaniem musi być zmiana modelu zarządzania danymi. Ich powiązanie z właścicielem, obecne już w RODO, jest w alternatywnych propozycjach znacząco rozszerzone. Wiele krajów, jak np. Wielka Brytania, eksperymentuje z pilotażami różnych form współdzielenia, gdzie swego rodzaju zaufany pośrednik zarządza procesem i dba o jego bezpieczeństwo, łącząc strony oferujące lub przetwarzające dane. Europejskie firmy prywatne przyznają, że większe zaufanie i standardy współdzielenia danych są kluczową barierą dla innowacji.

Trwają poszukiwania odpowiedniego modelu dla alternatywnego zarządzania danymi. Z prawa anglosaskiego czerpią trusty danych, inicjatywy obywatelskie z kolei częściej bazują na spółdzielniach (kooperatywach) danych – takich jak szwajcarskie MIDATA lub *data collaboratives*. Unia Europejska namawia na „wspólne europejskie przestrzenie danych”. W Polsce proponuje się czasem dla danych strictly przemysłowych „wirtualne składnice danych”, a rozwiązaniem angażującym podmioty publiczne i dane osobowe są wspólnice danych. Podstawowe założenie wspólnic jest takie, że mają być zaufanymi przestrzeniami współdzielenia danych, łącząc architekturę techniczną z odpowiednio dobranymi mechanizmami zarządzania

dostępem, pozyskiwaniem finansowania i partycypacją samych właścicieli danych – nas wszystkich.

Właśnie dostępność danych, ich interoperacyjność, spójność i możliwość łączenia także nowych źródeł (np. urządzeń osobistych i aplikacji) jest wskazywana jako jedna z głównych barier rozwoju niezwykle ważnego sektora: ochrony zdrowia. Jednocześnie szczególnym przykładem udanego współdzielenia danych medycznych jest onkologia dziecięca. Dzięki międzynarodowej współpracy hematookologów dziecięcych cała Europa stosuje jednolite standardy i analizuje wspólne dane. Z tego powodu hematookologia dziecięca w Polsce może pochwalić się wynikami leczenia nieodbiegającymi od średniej UE, a planowany projekt eKRN+ obejmuje współdzielenie kolejnych danych onkologicznych.

Postulowany projekt wspólnicy danych zdrowotnych jest jednym z wielu, jakie są potrzebne do budowy ekosystemu zaufania dla danych. Chodzi nie tylko o „składnicę” czy umowę dla przemysłu, ale stworzenie instytucji nowego typu, na miarę wyzwań gospodarki cyfrowej, które umożliwią korzystanie i zarządzanie danymi przez instytucje publiczne, obywateli i obywatelki, naukowców i naukowczynie i wreszcie firmy.

Dodatkowe linki:

1. [Artykuł brytyjskiej agencji innowacyjności Nesta *The new ecosystem of trust*](#),
2. [Felieton Mariany Mazzucato *Let's make private data into a public good*](#),
3. [*Wspólnica danych zdrowotnych, czyli o tym, jak zarządzać danymi, żeby lepiej leczyć \(i leczeniu zapobiegać\)*](#)

Mieszkańcy przeciwko inteligentnym miastom



Kazimierz jako małe, przytulne miejsce żyjące przyrodą rzeczywiście potrzebuje przede wszystkim nowych anten, wi-fi, kamer, elektroniki i nadzoru dużego operatora! Jeeeeeej GENIALNY pomysł! (Klap, klask)

Daniel Fijoł, mieszkaniec Kazimierza Dolnego
komentarz zamieszczony na [fanpage'u burmistrza miasta](#)

Inteligentne miasto (*smart city*) to wizja miasta nowoczesnego, korzystającego z technologii, by zapewniać mieszkańcom dostatnie życie. Ale dla korporacji to też równie często zręczny wybieg PR-owy, by eksperymentować na tkance miejskiej i szukać nowych sposobów na osiągnięcie zysku. To właśnie tego obawiali się mieszkańcy Toronto protestujący przeciwko Sidewalk Labs. Projekt spółki Alphabet (matki Google) miał odmienić – a rzeczywiście zdominować – dzielnicę Quayside w kanadyjskim mieście. Jednak lokalna społeczność skutecznie powstrzymała niekorzystne plany. Otworzyło to też dyskusję na temat bardziej zrównoważonego rozwoju technologicznego.

Również w Polsce mieszkańcy i mieszkanki potrafią zorganizować się w obronie dobra wspólnego. Kazimierz Dolny, podobnie jak dzielnica Quayside, miał stać się pokazowym inteligentnym miastem, do którego pielgrzymują samorządowcy i pasjonaci nowych technologii z całej Polski. Firma T-Mobile inicjująca projekt oferowała m.in. monitoring poprawiający bezpieczeństwo, stacje rowerów miejskich, ładowarki do aut elektrycznych, inteligentne oświetlenie, sieć wi-fi i czujniki na parkingach.

Stopniowo okazywało się jednak, że miasto będzie trochę makietą, a trochę poligonem, a mieszkańcy i mieszkanki staną się raczej przedmiotem wprawiającym maszynierę w ruch niż podmiotem decydującym o rozwoju swojego miasta. List intencyjny sugerował przekazanie sprzętu za symboliczną złotówkę, ale umowa ujawniała, że dobroczynność ma swoją cenę. W dokumencie – jak relacjonował w rozmowie telefonicznej burmistrz miasta Artur Pomianowski – kosztorysu projektu wciąż nie było, a odpowiedzialność za prace budowlane nagle znalazła się po stronie miasta.

Wreszcie, po dwóch latach operowania na koszt firmy, konieczny byłby wykup infrastruktury – co sugeruje uzależnienie od dostawcy „daru”. Trudno wyobrazić sobie, że miasto zdecydowałoby się na nowe prace, by zdemontować sprzęt. Koszt wykupu to ogromny wydatek, który nie mógłby pójść na inne potrzeby: remonty, inwestycje w mieszkania czy edukację. Zresztą w okolicznych gminach, jak np.

Rzeczyca, Witoszyn, Wierzchoniów, wciąż są białe plamy dostępu do internetu i to te koszty są uważane w regionie za priorytetowe.

Chociaż Pomianowski jeszcze jako wiceprezydent negocjował umowę, po wyborach wziął stronę mieszkańców, którzy na spotkaniach zaczęli domagać się wyjaśnień od firmy. Pogłoski o testach technologii 5G, inwigilacji przez monitoring i niejasny bilans kosztów wzbudził niepokoje społeczności. Burmistrz na wniosek mieszkańców i mieszkankę zaapelował do T-Mobile o przeprowadzenie kampanii informacyjnej i włączenie społeczności w procesy. Wobec braku odzewu zebrani na spotkaniu samorządu mieszkańców zagłosowali za porzuceniem projektu.

Kazimierz Dolny to miasto, które od wiosny do jesieni tętni życiem, a tysiące turystów przyjeżdżają właśnie po to, aby uciec od pędzącego świata. To nie znaczy, że lokalna społeczność chce żyć w skanse nie albo jest zabobonna i wierzy w spisek 5G. Po prostu inteligentne miasto to miasto inteligentnych mieszkańców, którzy chcą i powinni mieć swój głos również w sprawie dotyczących ich technologii.

Dodatkowe linki:

1. [Raport BiblioTech o zarządzaniu danymi przez bibliotekę miejską:](#)
2. [Komunikacja burmistrza miasta i T-Mobile](#)

3

Użytkowniczki i użytkownicy





Lubimy myśleć o internecie jako o realizacji idei oldenburgowskiego „trzeciego miejsca”. Według amerykańskiego socjologa to w tej przestrzeni wiemy życie społeczne pomiędzy życiem zawodowym prowadzonym w biurze („drugim miejscu”) a życiem prywatnym realizowanym w przestrzeni domowej („pierwszym miejscu”)¹⁶. To właśnie „trzecie miejsca” wspierają tworzenie się społeczności, pozwalają odnaleźć poczucie przynależności, umożliwiając nieformalne spotkania i wspierając rozwój procesów demokratycznych¹⁷.

Mogłoby się wydawać, że platformy takie jak Facebook czy Twitter rzeczywiście stanowią internetowy odpowiednik „trzeciego miejsca”. Jednak ta metafora może utrudniać zrozumienie internetu i jego wpływu na społeczeństwo – sprawia, że chętnie zapominamy, iż są to podmioty o charakterze komercyjnym, nastawione na zysk i zarządzane przez ludzi podejmujących decyzje o charakterze czysto biznesowym.

Równocześnie stale rosnąca popularność sprawia, że wpływ tych narzędzi na nasze życie staje się coraz bardziej znaczący – i to także wtedy, gdy sami bezpośrednio z nich nie korzystamy. Wystarczy przecież, że robią to wszyscy dookoła nas. Aby lepiej zrozumieć, o jakich liczbach mówimy: w trakcie pandemii popularność aplikacji należących do Facebooka (a więc produktów takich jak Instagram, WhatsApp, Messenger czy właśnie Facebook) zaczęła jeszcze

16 R. Oldenburg, *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts and How They Get You Through the Day*, New York, Paragon House, 1989, s. 16.

17 Tamże.

bardziej rosnąć – korzystało z nich łącznie ponad trzy miliardy użytkowników i użytkowników miesięcznie¹⁸. To regulaminy platform w największej mierze wyznaczają ramy naszych aktywności online, a także granice naszych praw w internecie.

Platformy zagrażają prawom użytkowników i użytkowników

Połączenie popularności tych produktów z ich niejasnym statusem sprawia, że podmiotom tym łatwiej jest stawać ponad prawem i działać wbrew regulacjom obowiązującym inne prywatne przedsiębiorstwa. Od lat wiemy, że duże korporacje unikają odprowadzania podatków, korzystając z tzw. rajów podatkowych. Nie jest również żadną tajemnicą, że współpracują z agencjami oferującymi outsourcing usług moderacji treści – a więc pracy nisko płatnej, a jednocześnie bardzo obciążającej psychicznie. Ich rosnąca supremacja sprawia, że coraz trudniej myśleć o nich inaczej niż w kategoriach monopoli, które w każdym innych okolicznościach rządy państw chciałyby jak najszybciej rozbić. Wreszcie – to również Facebook, YouTube (należący do Google'a) czy Twitter od lat udostępniają swoje narzędzia do popularyzacji najbardziej ekstremalnych i szkodliwych komunikatów, jednocześnie bacząc, aby zdjęcia publikowane za ich pośrednictwem nie przedstawiały deprawującego kobiecego sutka. Swoją rolę odegrał w podburzaniu nastrojów antyimigranckich, masakrach mniejszości religijnych, rozprzestrzenianiu nieprawdopodobnych informacji na temat pandemii koronawirusa czy w kluczowych decyzjach wyborczych takich jak brexit czy wybory prezydenckie w USA w 2016 r. twórcy platform kwitują okrągłym stwierdzeniem, że narzędzia te są wyłącznie platformami i to osoby z nich korzystające decydują, jaki zrobić z nich użytek.

18 K. Johnson, *Facebook apps now used monthly by more than 3 billion people*, VentureBeat, <https://venturebeat.com/2020/04/29/facebook-earnings-q1-2020/>.

Ochrona praw użytkowników i użytkowników jest zadaniem państwa

Pomimo tego postulaty dotyczące regulacji platform stosunkowo rzadko stają się przedmiotem dyskusji politycznych, z rzadka pojawiają się jako postulaty czy punkty w programach wyborczych. Co więcej – pojawiające się tego typu pomysły dosyć często są wrzucane do pojemnego worka „regulacja internetu”, a stąd już niedaleko do wizji cenzurowania treści publikowanych online i ograniczania dostępu do sieci na miarę rządów krajów azjatyckich.

Wraz z rosnącą popularyzacją internetu i coraz większą dominacją tej przestrzeni przez kilka prywatnych podmiotów oczekiwanie, że instytucje państwowe i ponadpaństwowe będą dbały o prawa swoich obywateli i obywateli również w sferze online, powinno stać się coraz bardziej powszechne. To właśnie rządy krajowe oraz struktury ponadpaństwowe jako jedyne mają szansę faktycznie wpłynąć na regulację tych przedsiębiorstw.

Jednym z bardziej rozpoznawalnych praw Unii Europejskich jest rozporządzenie o ochronie danych osobowych, tzw. RODO, zwane też z angielska GDPR (*General Data Protection Regulation*). To dobry przykład troski państwa o prawa użytkowników. Obowiązuje ono od 25 maja 2018 r. w krajach członkowskich UE¹⁹. Jego przedmiotem są prawa związane z danymi osobowymi w internecie – ich udostępnianiem, zgodą na ich przetwarzanie, ale też z możliwością wycofania wcześniejszych zgód. Choć dla wielu doświadczenie tych regulacji sprowadza się przede wszystkim do widocznego na stronach internetowych powiadomienia o przetwarzaniu danych osobowych, że więcej osób korzystających z internetu zaczęło być świadomych, że przysługują im prawa także w tej przestrzeni. Wprowadzenie tej regulacji było pierwszym poważnym sygnałem ze strony instytucji unijnych nakierowanym na większą kontrolę coraz potężniejszych podmiotów działających w obszarze nowej gospodarki cyfrowej.

19 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/ALL/?uri=CELEX:32016R0679>

Zbliżone regulacje zostały również wprowadzone w 2020 r. w Kalifornii w ramach ustawy o ochronie konsumenckiej (CCPA). To bezprecedensowe w amerykańskim systemie legislacyjnym prawo daje możliwość kontroli przetwarzania danych osobowych przez przedsiębiorstwa działające w obszarze internetu²⁰.

Kryzys technologiczny to palący problem XXI wieku

Lokalne i ponadnarodowe rozporządzenia są dużymi krokami w kierunku zwiększenia praw użytkowników i użytkowników internetu, wcześniej zazwyczaj skazanych na godzenie się ze wszystkimi praktykami platform i innych podmiotów zajmujących się przetwarzaniem danych osobowych. Martwić może jednak wciąż relatywnie niewielka świadomość istnienia tych praw. Jak wynika z badania opublikowanego w czerwcu 2020 r. przez Agencję Praw Podstawowych Unii Europejskiej FRA, tylko niespełna 70% osób zamieszkujących państwa unijne jest świadoma istnienia przepisów RODO²¹.

Lukę w tej świadomości próbują wypełniać także oddolne inicjatywy, animowane przez organizacje pozarządowe – w niektórych przypadkach od lat zajmujące się tematem wpływu technologii na życie społeczne i polityczne. W skali Polski wymienić można m.in. projekty kierowane przez Fundację Panoptykon, organizację pozarządową, która od 2009 r. zajmuje się prowadzeniem działań „na rzecz wolności i ochrony praw człowieka w społeczeństwie nadzorowanym”²², ale też bardziej spontaniczną aktywność „społeczności walczącej z pojawiającymi się w sieci fałszywymi informacjami na temat Unii Europejskiej”, czyli grupy działającej pod szyldem „Wojowników klawiatury”²³.

20 <https://oag.ca.gov/privacy/ccpa>

21 <https://fra.europa.eu/en/publication/2020/fundamental-rights-survey-data-protection>

22 <https://panoptykon.org/organizacja>

23 <https://www.facebook.com/groups/wojownicyklawiatury/>

Kryzys technologiczny, związany z szerokim i powszechnym negatywnym wpływem platform na nasze życie, to obok kryzysu klimatycznego najbardziej palący problem, z jakim przyjdzie zmierzyć się rządowi oraz społeczeństwu w kolejnych dekadach XXI wieku. Nie ma żadnego powodu, aby godzić się na to, aby nasze prawa były ograniczane przez prywatne podmioty. Bez koniecznych regulacji coraz trudniej będzie nam stanowić o sobie w przestrzeni internetu. To rządy krajowe i ponadpaństwowe powinny wspierać swoje obywatelki i swoich obywateli, troszcząc się o ich „cyfrowy dobrostan” i dbając o to, aby platformy nie wykorzystywały przeciwko nam słabości ludzkiej psychiki, uzależniając nas od nieskończonego przewijania strumienia treści. W innym przypadku nasze aktywności online, konsumowane treści i towarzyszące im emocje będą już wyłącznie efektem zaawansowanych prac technologicznych, których głównym celem będzie przechwycenie i jak najdłuższe utrzymanie naszej uwagi, a następnie – sprzedanie jej reklamodawcom.

Historie

Marta Klimowicz

Rozkładanie parasolek online. Czy slaktywizm jest jedyną opcją protestu?

Ana Brzezińska

Wirtualna terapia, realne zdrowie

Marta Klimowicz

Czy walka przed ekranem ma sens?

Natalia Mileszyk

Internet rzeczy – czy możemy ufać technologii?

Rozkładanie parasolek online. Czy slaktywizm jest jedyną opcją protestu?



Jeżeli idę do pracy, to nie znaczy, że nie mam zdania. Jeżeli zostaję w domu, to nie znaczy, że milczę.

inicjatorce Ogólnopolskiego Strajku Kobiet w wydarzeniu na Facebooku nawołującym do protestowania także w przestrzeni prywatnej poprzez oklejanie okien czy wywieszanie transparentów

Jesienią 2016 r. w ok. 150 miastach Polski odbyły się protesty pod hasłem „Czarny poniedziałek” zainicjowane przez Ogólnopolski Strajk Kobiet. Nawiązywały one do islandzkiego strajku kobiet z 1975 r. Szacuje się, że w zgromadzeniach tych wzięło udział nawet 200 tysięcy osób.

W następnych latach, przy okazji kolejnych zamachów na wolność obywatelską, Ogólnopolski Strajk Kobiet podejmował nowe inicjatywy zachęcające do wychodzenia na ulice i korzystania ze swobód obywatelskich, w tym z konstytucyjnej wolności zgromadzeń. W 2019 r. Ogólnopolski Strajk Kobiet został nagrodzony wyróżnieniem Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego w Brukseli.

Bez wątplenia siła tego ruchu tkwi w jego oddolności i spontaniczności, a najważniejsze z działań są spotkania w przestrzeni publicznej tych osób, dla których wartości praworządności i równości są fundamentalne. Jak uzyskać to doświadczenie w momencie, gdy – w związku z pandemią – wprowadzony został całkowity zakaz zgromadzeń? Jak protestować, pokazując liczebność grupy i jej determinację, nie ryzykując zarażenia siebie lub innych koronawirusem? Przed takimi pytaniami stanął ruch OSK w kwietniu 2020 r., gdy w polskim Sejmie omawiany miał być obywatelski projekt Kai Goдек, przewidujący zaostrenie przepisów antyaborcyjnych.

Inicjatorce akcji szybko zdecydowały się ponownie skorzystać z mocy mediów społecznościowych i stworzyć wydarzenia na Facebooku, namawiające do zabierania głosu – pomimo pozostania w domu czy noszenia maseczek w miejscach publicznych. Jedno z nich, „STOP Barbarzyńcom!”, zachęcało do zaangażowania się w akcję w wybrany sposób, np. protestując w kolejce pod sklepem z plakatami, oklejając nimi okna i szyby aut czy biorąc udział w proteście samochodowym lub rowerowym. Aktywistki zachęcały też do korzystania z komunikacji internetowej i wysyłania mejli lub wiadomości w mediach społecznościowych do posłanek i posłów, apelując do nich o odrzucenie diskutowanego projektu ustawy. Równocześnie w mediach społecznościowych pojawiały się zdjęcia

otagowane hasłami: #pieklokobiet, #beznaszejzgody, #nieskladamy-parasolek czy #odrzucprojektgodek, zamieszczane przez indywidualne osoby chcące w ten sposób dołączyć do protestu. Popularnością cieszyły się również nakładki na zdjęcia profilowe na platformie Facebook, w różny sposób nawiązujące do haseł inicjatywy.

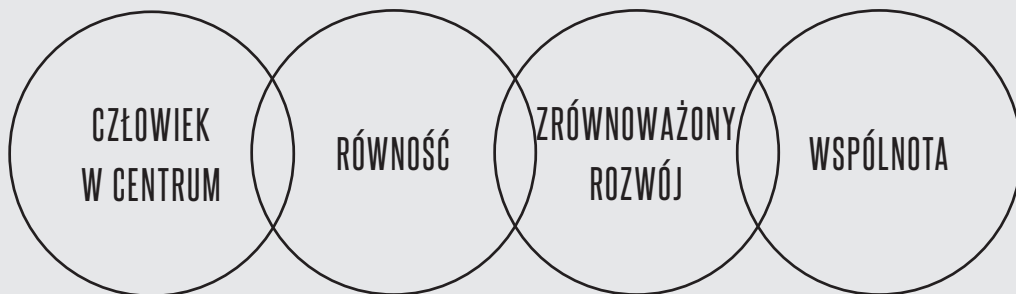
Te działania stanowią polski przyczynek do dyskusji (trwającej już od co najmniej kilkunastu lat) na temat tego, na ile tzw. slaktywizm faktycznie jest wartościową formą oporu społecznego i prowadzi do zwiększonej aktywności obywatelskiej. Mianem slaktywizmu określa się te działania, które służą przede wszystkim dbaniu o swoje samopoczucie i budowaniu przekonania, że jest się zaangażowaną i świadomą jednostką, bez konieczności narażania się na niebezpieczeństwo związane np. z protestowaniem na ulicach. Do tego pojemnego worka wrzuca się m.in. podpisywanie petycji online, zmienianie awatarów w serwisach społecznościowych czy publikowanie w tych kanałach zaangażowanych postów. Jednocześnie wśród osób badających te formy aktywności nie brakuje przekonania o ich skuteczności i możliwości dokonywania zmiany społecznej także przy ich wykorzystaniu. Artykuł *False equivalencies: Online activism from left to right* opublikowany we wrześniu 2020 r. w renomowanym czasopiśmie „Science” podważa dwa podstawowe założenia czynione przy dyskusjach o slaktywizmie. Jedno z tych założeń związane jest z brakiem przełożenia slaktywizmu na rzeczywistość, drugie zaś – z przekonaniem, że działania online wykluczają zaangażowanie również poza siecią.

Postscriptum do tego artykułu dopisała rzeczywistość, a raczej – próba jej kontroli dokonana przez polski rząd w szczycie jesiennej fali zachorowań na COVID-19. Wskutek decyzji Trybunału Konstytucyjnego, czyniącego aborcję w Polsce w praktyce zupełnie nielegalną, na ulice polskich miast, miasteczek i wsi wyszły setki tysiące kobiet i mężczyzn. Jednocześnie protesty prowadzone były online i obejmowały m.in. tradycyjne zmienianie awatarów w mediach społecznościowych, zakładanie wydarzeń online, publikowanie zdjęć dokumentujących bardzo pomysłowe transparenty przygotowywane na kolejne demonstracje, blokowanie skrzynek mejlowych osób ze świata polityki.

Dodatkowe linki:

1. [Anna Mierzyńska](#)
[Kobietą rewolucję w sieci robią Facebook, Instagram i TikTok.](#)
[Apostazja w trendach!](#)
2. [Evgeny Morozov](#)
[From slacktivism to activism](#)
3. [Katya Andresen](#)
[Why Slacktivism Is Underrated](#)

Wirtualna terapia, realne zdrowie



Z raportu opublikowanego we wrześniu 2015 r. w medycznym periodyku „Psychology of Consciousness” wynika, że 82% badanych dorosłych odczuwa spadek bólu po zastosowaniu wirtualnej rzeczywistości.

„The Guardian”

Wirtualna rzeczywistość w medycynie i terapiach to istne eldorado możliwości. W zasadzie nie ma takiego obszaru ochrony zdrowia, w którym immersja pełna lub częściowa (VR, MR lub AR) nie znalazłaby zastosowania. Wirtualną i mieszaną rzeczywistość stosuje się do tworzenia innowacyjnych narzędzi terapeutycznych stosowanych w leczeniu syndromu stresu bojowego, przy minimalizowaniu bólu u pacjentów i pacjentek szpitalnych, w terapiach dzieci z ADHD lub ze spektrum autyzmu. Narzędzia edukacji profesjonalnej dla lekarzy i personelu medycznego (chirurgia, stomatologia, interna) wspierane przez marki takie jak HoloLens (Microsoft) czy Oculus (Facebook) w badaniach wykazują wielokrotnie wyższą skuteczność niż tradycyjne formy przekazywania wiedzy. Do tego dochodzi szerokie spektrum możliwości edukowania pacjentów i ich rodzin w zakresie budowy organizmu, przebiegu i trybu leczenia dolegliwości. Wyjątkowym obszarem misyjnego stosowania VR u pacjentów przewlekłe lub nieuleczalnie chorych jest zapewnianie im ulgi i odpoczynku podczas wirtualnych wypraw do miejsc oddalonych od szpitalnej rzeczywistości.

Przykłady współpracy wielkich firm technologicznych z ośrodkami badawczymi, uczelniami i firmami z branży medycznej są liczne. Współpraca Hololens, czyli największego producenta headsetów do mieszanej rzeczywistości, z sektorem zaowocowała m.in. przyznaniem startupowi Medivis zgody amerykańskiej agencji federalnej FDA (Agencji Żywności i Leków) na stosowanie aplikacji SurgicalAR, służącej do przygotowywania lekarzy do operacji chirurgicznych. Mamy już zatem do czynienia z oficjalnym wprowadzeniem na rynek rozwiązań medycznych opartych na technologii XR. Co ciekawe, w tym roku po raz pierwszy w historii FDA zatwierdziła jako lek grę, którą przepisuje się dzieciom z ADHD. EndeavorRx to gra mobilna, którą ordynują lekarze dzieciom borykającym się z problemem skupienia uwagi.

Jeśli chodzi o wyniki badań nad skutecznością pełnej immersji w minimalizowaniu bólu, to Polacy mają dla chorych obiecujące wieści. Zespół dra Marcina Czuba z Politechniki Wrocławskiej odnotował spadek bólu u małych pacjentów, u których stosowano VR, o niemal

60%. Jest to wynik ponad dwukrotnie wyższy niż te, o których informują media amerykańskie, np. w oparciu o [badania Cedars-Sinai](#).

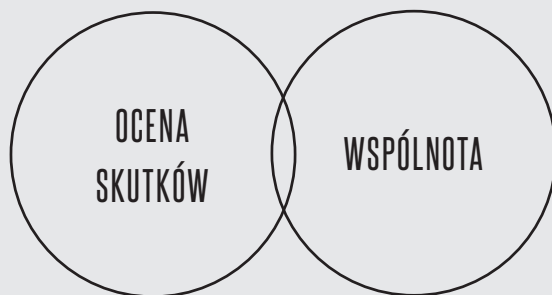
Polacy mogą się też pochwalić co najmniej dwiema inicjatywami, które niosą wytchnienie pacjentom onkologicznym. [Start-up Proso-ma](#) otrzymał wsparcie inwestycyjne powyżej miliona złotych na rozwijanie aplikacji służących do obniżania poziomu bólu oraz stresu u chorych. Z kolei bohater małych pacjentów, Piotr Łój, który od kilku lat prowadzi [niezależną Fundację Virtual Dream](#), tworzy, a następnie dystrybuje w ośrodkach onkologicznych aplikacje VR, dzięki którym dzieci poddawane leczeniu mają szansę nie tylko na chwilę oderwania od choroby, ale też na poprawę komfortu życia.

W Polsce, podobnie jak i na świecie, nie brakuje ani technologii, ani chętnych do jej stosowania z pożytkiem dla społeczeństwa. Brakuje natomiast systemowego wsparcia dla tego typu pionierskich inicjatyw. Bez niego wszelkie innowacje niosące pomoc i ulgę będą trafiały na rynek prywatny lub tam, gdzie ich dostępność dla Kowalskiego pozostanie niska.

Dodatkowe linki:

1. [Megan Molteni *Opioids Haven't Solved Chronic Pain. Maybe Virtual Reality Can*](#)
2. [Sean Hollister *The FDA just approved the first prescription video game – it's for kids with ADHD*](#)
3. [Nick Haber *Upgraded Google Glass Helps Autistic Kids "See" Emotions*](#)

Czy walka o czas przed ekranem ma sens?



W tym momencie nie stoi za tym żadna nauka. Jeśli szukasz konkretnych ograniczeń czasowych, powiedziałabym: nie siedź przed ekranem cały dzień.

dr Jenny Radesky

[https://www.nytimes.com/2020/04/13/parenting/
manage-screen-time-coronavirus.html](https://www.nytimes.com/2020/04/13/parenting/manage-screen-time-coronavirus.html)

Druga dekada XXI wieku to czas głosów zwracających uwagę na konieczność ograniczania ekspozycji na ekrany i związanego z nimi dostępu do nowych technologii, szczególnie w przypadku najmłodszych. Jeszcze w kwietniu 2019 r. WHO zaprezentowała zaktualizowane rekomendacje, zalecając, aby dzieci w wieku 2–5 lat nie spędzały przed ekranem więcej niż godzinę dziennie (młodsze nie powinny mieć z nim w ogóle styczności). Równocześnie dorośli byli namawiani do cyfrowych detoksów czy minimalizmu cyfrowego, a ich telefony zaczęły udostępniać dane o czasie spędzonym przed ekranem smartfonu.

Pierwsze miesiące 2020 r. wystawiły wiele z tych koncepcji na próbę. Przyniosły bardzo dużo pytań, które nadal pozostają bez wiążących odpowiedzi. W jaki sposób próbować ograniczać czas spędzany online w momencie, gdy żyjemy w społecznej izolacji? Jak próbować pogodzić pracę z domu z jednoczesnym bezekranowym wychowywaniem dzieci i koniecznością e-learningu? Wreszcie: jak prowadzić życie towarzyskie, gdy spotkania twarzą w twarz bez pośrednictwa ekranu po prostu nie wchodzą w grę? Czy nadal możemy mówić o walce z czasem spędzonym przed ekranem, czy też pandemia zupełnie zmieniła związane z tym priorytety?

W kwietniu 2020 r. na stronie UNICEF pojawił się artykuł ekspercki, nawiązujący do tej sytuacji i – po części – próbujący rozgrzeszyć rodziców szukających balansu w trakcie pandemii. Wyjaśniał on m.in., że gry online czy interakcje w mediach społecznościowych to dla niektórych z dzieci jeden z niewielu dostępnych obecnie sposobów na utrzymanie kontaktu ze znajomymi ze szkoły. To dosyć odważne podejście, które od lat w mainstreamowych dyskusjach było zazwyczaj potępiane.

W podobnie koncyliacyjnym tonie wypowiedziała się dr Jenny Radesky, ekspertka cytowana przez „The New York Times”. Jej zdaniem kluczowe w aktualnej sytuacji jest zrozumienie, co dokładnie i w jakim celu robi dziecko online. Odpowiedzi na to pytanie mają pomóc w zrozumieniu, co jest istotniejsze: czy ograniczanie czasu przed

ekranem, czy też przekierowanie aktywności dziecka na inne obszary internetu. Ponownie – takie podejście do nowych technologii raczej z rzadka pojawiało się przed czasami pandemii, dając więc to pewną nadzieję, że wraz z jej przepracowaniem uda się nam pogłębić zrozumienie społecznych aspektów technologii.

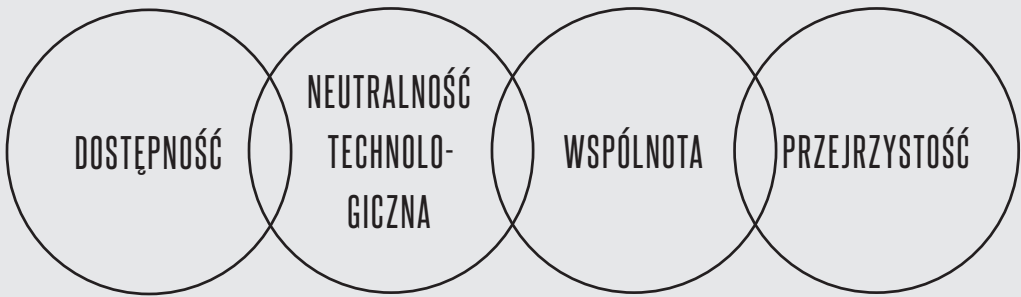
Dyskusja na temat czasu spędzanego przed ekranem przez dzieci jest jednak tylko częścią refleksji o korzystaniu z technologii w czasach pandemii koronawirusa. Wiele i wielu z nas w trakcie powszechnych lockdownów porzuciło wypracowane przez siebie nawyki związane z higieną korzystania z internetu. Osoby mające możliwość pracy zdalnej nie tylko spędzały w swojej pracy cały dzień przed monitorem komputera (prawdopodobnie nierzadko pracując więcej niż w czasach tradycyjnej pracy biurowej), ale też kontaktowały się tą drogą ze swoimi bliskimi, uczestniczyły w zdalnych zajęciach, brały udział w grupowych zajęciach fitness lub jogi czy po prostu odpoczywały, wspólnie ze znajomymi oglądając wybrany film.

W świetle obserwowalnych zmian detoks cyfrowy czy walka o czas przed ekranem wydają się aktualnie być pojęciami z nieco innego porządku, ze świata sprzed czasów pandemii. Trwająca katastrofa klimatyczna pociągnęła za sobą wprowadzenie w powszechne użycie nowych określeń – takich jak np. antropocen czy solastalgia, pozwalających nam bardziej precyzyjnie opisywać i rozumieć skutki tej sytuacji. Również pandemia może przynieść ze sobą zmianę w opisie rzeczywistości społecznej, w tym tej związanej z aspektami wykorzystania nowych technologii.

Dodatkowe linki:

1. [Mary Holland, *How to take a digital detox during the Covid-19 pandemic*](#)
2. [James M. Lang, *Kids are spending more hours on screens than ever. Should parents worry?*](#)

Internet rzeczy – czy możemy ufać technologii?



Bez silnego zaangażowania w bezpieczeństwo, przejrzystość, ochronę danych i stabilność (w sensie projektowania pod kątem solidności i długowieczności) nie można ufać urządzeniom IoT. Piąty wymiar, otwartość, odgrywa szczególną rolę: naszym zdaniem otwartość nie jest warunkiem koniecznym, ale jest silnym wskaźnikiem wiarygodności.

założenia projektu Trustable Technology Mark

ThingsCon to globalna inicjatywa mająca na celu badanie i promowanie rozwoju uczciwych, odpowiedzialnych i stawiających w centrum człowieka technologii dla internetu rzeczy (*internet of things*, IoT). Od dwóch lat społeczność ta proponuje podmiotom tworzącym rozwiązania IoT znak jakości o nazwie Trustable Technology Mark. Nie jest to jednak klasyczny projekt certyfikacji, a znak wyróżniający podmioty szczególnie dbające o prawa użytkowników i zaufanie do technologii. Co ważne, uzyskać Trustable Technology Mark można nieodpłatnie, po pozytywnej ewaluacji pięciu czynników:

1. Ochrona prywatności i wykorzystywanie danych. Czy urządzenie korzysta z najwyższych standardów dotyczących wykorzystywania danych i czy szanuje prawa użytkowników i użytkowniczkę w tym zakresie?
2. Transparentność. Czy użytkownicy wiedzą, co robi urządzenie i jak można wykorzystać dane?
3. Bezpieczeństwo. Czy produkt korzysta z najnowocześniejszych i najpewniejszych zabezpieczeń?
4. Trwałość. Jak solidne jest urządzenie i jak długiego jego funkcjonowania użytkownik może oczekiwać?
5. Otwartość. Jak otwarty jest sam produkt oraz procesy producenta? Czy są wykorzystywane lub generowane otwarte dane?

Warto zwrócić uwagę na otwarty proces certyfikacji – z założenia wszelkie informacje udostępnione na potrzeby przyznania znaku jakości Trustable Technology Mark są dostępne jako otwarte dane. Jedną z pierwszych firm, która wykorzystywała Trustable Technology Mark do certyfikacji swoich urządzeń, jest produkująca inteligentne zabawki Vai Kai, współtworzona przez Polkę, Justynę Zubrycką.

Szczególnie innowacyjny w podejściu społeczności ThingsCon jest aspekt otwartości, który oznacza nie tylko otwartość generowanych przez urządzenia IoT danych. W dyskusji o internecie rzeczy mówi się m.in. o kwestii własności – wiele funkcjonujących obecnie urządzeń jest dostępnych dla użytkowników na zasadzie licencji, a nie prawa własności. Co to oznacza w praktyce? Możesz się obudzić rano, a twój inteligentny ekspres do kawy odmówi podania gorącego

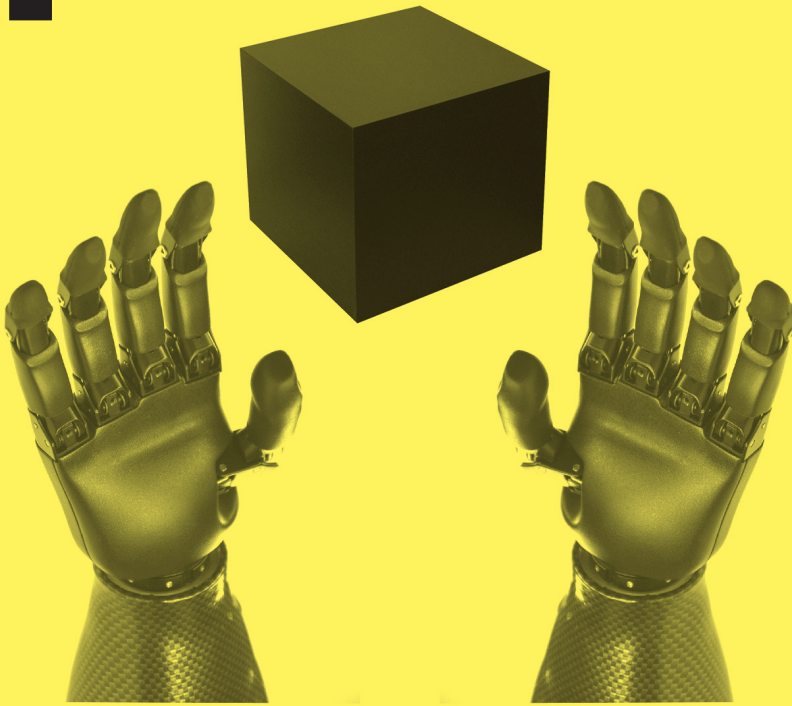
napoju, bo... firma, która go wyprodukowała, zapomniała o aktualizacji – a ponieważ masz tylko licencję, niewiele możesz z tym zrobić. Zepsute inteligentne urządzenie często bywa też o wiele trudniejsze do naprawy, dlatego niezbędne jest takie projektowanie urządzeń IoT (oraz taka regulacja prawa własności intelektualnej), aby każdy użytkownik mógł naprawiać czy modyfikować własne urządzenia bez obaw o utratę gwarancji czy brak aktualizacji oprogramowania, zgodnie z duchem ruchu *right to repair*.

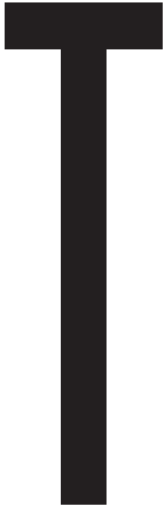
Dodatkowe linki:

1. [Raport ThingsCon *The State of Responsible IoT 2019*](#)
2. [WebThings – inicjatywa Mozilli](#)

4

Dane, algorytmy i roboty





Truizmem jest twierdzenie, że dane cyfrowe, algorytmy i roboty odgrywają coraz większą rolę w życiu społecznym. Każdy z nas – chcąc nie chcąc – korzystając z sieci, produkuje dane zasilające algorytmy wykorzystywane chociażby do przedstawiania nam rekomendacji utworów muzycznych do słuchania. Często jesteśmy też użytkownikami botów, które mogą nam rozsyłać niezamówiane oferty handlowe, ale mogą też pomóc rozwiązać prostą sprawę w banku – bez konieczności angażowania człowieka. Coraz bardziej zauważalne są też fizyczne roboty, czego spektakularnym przykładem w czasach pandemii COVID-19 był Singapur, gdzie roboty zaprzęgnięte były do pilnowania zachowywania społecznego dystansu pomiędzy osobami przebywającymi w miejskich parkach²⁴.

Nawet jeżeli motywacje stojące za konkretnymi technologiami są dobre, to nie oznacza, że wszystkie ich społeczne skutki muszą takie być. Także i tutaj wydaje się mieć zastosowanie prawo technologii Malvina Kranzberga, zgodnie z którym technologia nie jest ani zła, ani dobra, nie jest też neutralna²⁵. Chcąc, aby wykorzystywane technologie w jak największym zakresie uwzględniały wartości ważne dla społeczeństwa, powinniśmy być świadomi tego, że technologie nie są pod tym względem obojętne. Jednym z początkowych zadań jest identyfikacja tych aspektów funkcjonowania technologii, z którymi wiążą się zagrożenia dla uznawanych przez nas wartości.

²⁴ *Robot dog enforces social distancing in city park*, w: *BBC News*.

²⁵ M. Kranzberg, *Technology and History: „Kranzberg’s Laws”*, „*Technology and Culture*”, t. 27, nr 3, 1986, s. 544–560.

Człowiek to dane

Nasze relacje ze światem wewnętrznym są coraz częściej zapośredniczone przez dane. Człowiek zaczyna funkcjonować jako ich kompozycja – co oznacza, że nie możemy inaczej komunikować się ze światem jak tylko poprzez wytworzone przez nas dane. Każde nasze kliknięcie, wysłana wiadomość, wyszukanie w Google, a nawet czas spędzony na przewijaniu tablicy Facebooka, to informacje, które łącznie tworzą nasz cyfrowy obraz. O tym, jaka moc drzemie w takich danych, mogliśmy się przekonać przy okazji skandalu z Cambridge Analytica, który pokazał, że znając naszą aktywność w sieci, można wpływać na wynik głosowania, czyli de facto uderzać w fundament demokracji, jakim są wolne wybory²⁶. Ten przykład obrazuje, jak ważną kwestią są dane, dostęp do nich i ich kontrola.

Jakby tego było mało, spojrzenie na dane mogą komplikować koncepcje filozoficzne. Według niektórych filozofów już teraz jesteśmy cyborgami – w takim sensie, że granice pomiędzy maszyną a człowiekiem zacierają się²⁷. W nieco bardziej konkretnej formie wyrazili to A. Clark i D. Chalmers, którzy zadali pytanie o to, gdzie kończy się umysł, a zaczyna reszta świata²⁸. Odpowiedź może zmienić nasze podejście na dane. Jeżeli bowiem uznamy, że nasz umysł rozciąga się poza granicę naszego biologicznego ciała, to dane znajdujące się w naszych elektronicznych urządzeniach mogą być traktowane jako elementy umysłu podlegające w związku z tym dodatkowej ochronie. Może mieć to przełożenie chociażby na nasze uprawnienia podczas procesu karnego²⁹, gdzie obowiązuje zasada, że nie można nikogo zmusić do samooskarżenia³⁰.

26 A. Hern, *Cambridge Analytica: how did it turn clicks into votes?*, „The Guardian”, 2018.

27 Zob. np. A. Clark, *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford; New York 2004.

28 A. Clark, D. Chalmers, *The Extended Mind*, „Analysis”, t. 58, nr 1, 1998, s. 7–19.

29 K. Vold, *Are 'You' Just Inside Your Skin or Is Your Smartphone Part of You?*, w: *Singularity Hub*, 2018.

30 Zob. S. Waltoś, P. Hofmański, *Proces karny: zarys systemu*, Warszawa 2020.

Mimo wielkiej wagi danych do tej pory dalecy jesteśmy od stanu, w którym ich znaczenie przekłada się na jakość regulacji z nimi związanymi. W wielu sprawach w dalszym ciągu istnieje chaos, który bardzo powoli zostaje porządkowany przepisami. Przełomem z punktu widzenia odzyskiwania kontroli nad danymi jest ogólne rozporządzenie o ochronie danych z 2016 r. (RODO), które nadało szereg uprawnień osobom, których dane dotyczą. Pokazało to, że użytkownik, który wytworzył dane, ma – przynajmniej w pewnym zakresie – do nich prawa, a wielkie korporacje muszą uwzględnić wartości, które europejski legislator uznał w tym obszarze za ważne.

Algorytmy

Dane wiążą się też nierozdzielnie z algorytmami. To właśnie od jakości danych wejściowych zależy wynik ich pracy. Algorytmy mogą być od człowieka szybsze i tańsze, nazwanie ich lepszymi nie jest jednak takie oczywiste³¹. W dużej mierze zależy to od danych, które im aplikujemy. Jeżeli dane wejściowe są w jakiś sposób uprzedzone w stosunku do konkretnych grup społecznych, funkcjonujący na ich podstawie algorytm może te uprzedzenia konserwować. Pokazał to m.in. skandal z programem COMPAS używanym w amerykańskim wymiarze sprawiedliwości do oceny ryzyka związanego z podsądnyymi³².

Ten aspekt jest szczególnie niebezpieczny, gdyż lubimy myśleć, że algorytmy gwarantują obiektywizm. Wydawać się może, że skoro decyzję podejmuje nie człowiek, a program komputerowy, to nie będzie on w żaden sposób ustosunkowany negatywnie do osoby, którą ocenia. To jednak nie takie proste! Algorytmy nie działają w próżni, ale na podstawie danych, które zostały wcześniej wytworzone i zebrane przez ludzi – i mogą powielić żywione przez nich uprzedzenia³³.

31 D. Kahneman, *Pułapki myślenia: o myśleniu szybkim i wolnym*, Poznań 2012.

32 J. L. Julia Angwin, *Machine Bias: There's software used across the country to predict future criminals. And it's biased against blacks*, <https://www.propublica.org/article/machine-bias-risk-assessments-in-criminal-sentencing>.

33 Zob. K. Kirkpatrick, *It's Not the Algorithm, It's the Data In risk assessment and predictive policing, biased data can yield biased results*, „Communications of the ACM”, t. 60, nr 2, 2017.

Roboty

Pojęcia „algorytm” i „robot” są często używane zamiennie, szczególnie w przypadku robotów działających w świecie wirtualnym (mówimy wtedy o botach). Robot często kojarzy się z fizycznym ciałem, który działa w oparciu o jakiś system³⁴. Zostawiając na boku kwestie terminologiczne, należy zauważyć, że roboty mogą zrewolucjonizować całe gałęzie gospodarki. Generalnie wydaje się, że jest to korzystne, gdyż będą tańsze i szybsze, jednak wiążą się z tym negatywne konsekwencje: automatyzacja może pozostawić bez pracy rzeszę ludzi³⁵. Choć obecnie taka prognoza wydaje się odległa, to spojrzenie np. na autonomiczne samochody, czyli „roboty na kółkach”, pozwala uświadomić sobie, że w zasadzie z dnia na dzień cała branża logistyczna może zostać ulec przeobrażeniu.

Z punktu widzenia wartości ważne jest także etyczne wykorzystanie nowych rozwiązań. Niektórzy szczególnie obawiają się decyzji podejmowanych autonomicznie na polu walki. Przykładem akcji mającej na celu wprowadzenie ogólnoswiatowych regulacji w tym zakresie jest Campaign to Stop Killer Robots, która postuluje ogólnoswiatowy zakaz wykorzystania tego typu broni³⁶. Apel zawierający taki postulat podpisało w 2015 r. wielu ekspertów z zakresu sztucznej inteligencji, w tym Stephen Hawking, Elon Musk czy Steve Wozniak³⁷.

Same roboty też mogą być przedmiotem naszej troski. Możliwe, że będziemy mieli w stosunku do nich etyczne zobowiązania, co może oznaczać, że nie będzie dowolności w ich traktowaniu³⁸. Już teraz ludzie czują empatię w stosunku do robotów – możliwe, że te odczucia

34 Zob. D. Gunkel, *Robot rights*, MIT 2018.

35 Por. M. Ford, *Rise of the Robots: Technology and the Threat of a Jobless Future*, New York 2016.

36 *The Campaign To Stop Killer Robots*, <https://www.stopkillerrobots.org/>.

37 S. Gibbs, *Musk, Wozniak and Hawking urge ban on warfare AI and autonomous weapons*, „The Guardian”, 2015.

38 Por. J. Danaher, *Welcoming Robots into the Moral Circle: A Defence of Ethical Behaviourism*, „Science and Engineering Ethics”, 2019.

powinny zostać w jakiś sposób uwzględnione w przepisach prawa³⁹. Z pewnością w życiu społecznym rola robotów będzie coraz większa, a w przy zwiększającej się liczbie interakcji konieczne będzie uregulowanie naszego wspólnego życia.

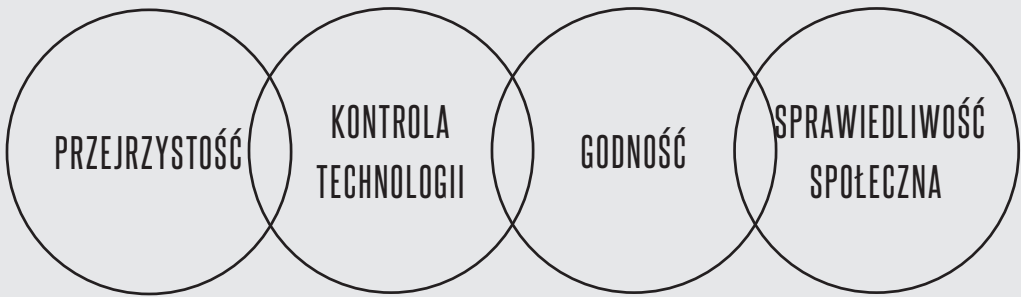
Roboty łączą w sobie zarówno algorytm, jak i dane, w oparciu o które działają. Każdy z tych elementów może być społecznie problematyczny na swój własny sposób. Pokazuje to, jak trudnym zadaniem jest ocena skutków działania technologii.

39 Zob. E. Reynolds, *Humans feel empathy for robots in „pain”*, „Wired UK”, 2015.

Historie

Kamil Mamak	<i>Czy sztuczna inteligencja może być etyczna i odpowiedzialna</i>
Kamil Mamak	<i>RODO i wartość naszych danych</i>
Kamil Mamak	System COMPAS
Marta Klimowicz	<i>Feminizm niezbędny do interpretowania danych</i>

Czy sztuczna inteligencja może być etyczna i odpowiedzialna?



Systemy algorytmiczne są przyjmowane w coraz większej liczbie kontekstów, napędzanych przez duże zbiory danych. Systemy te filtrują, sortują, oceniają, rekomendują, personalizują i w inny sposób kształtują ludzkie doświadczenia, w coraz większym stopniu wpływając na decyzje, które warunkują dostęp np. do kredytu, ubezpieczenia, opieki zdrowotnej, zwolnienia warunkowego, zabezpieczenia społecznego czy imigracji. Choć systemy te mogą przynieść niezliczone korzyści, niosą ze sobą również nieodłączne ryzyko, takie jak kodyfikowanie i utrwalanie uprzedzeń; ograniczenie odpowiedzialności i utrudnianie przeprowadzania należytego procesu; zwiększają również asymetrię informacji między osobami, których dane są przesyłane do tych systemów, a dużymi graczami.

ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency (ACM FAccT)

Już od co najmniej kilkunastu lat wiadomo, że nowe technologie i tworzące je algorytmy dyskryminują niektóre grupy społeczne – kobiety, osoby starsze, czarnoskóre czy z niepełnosprawnościami. Firmy z branży IT podejmują działania mające zapobiegać takim sytuacjom. Starają się przede wszystkim zwiększać zróżnicowanie zespołów tworzących oprogramowanie, tak aby uwzględnione zostały różne perspektywy. Takie podejście ma jednak dużo ograniczeń, a zbudowanie w pełni różnorodnego zespołu nie zawsze jest możliwe. Istotny jest taki namysł i takie podejście do tworzenia nowych technologii – szczególnie opartych o algorytmy sztucznej inteligencji – które przeciwdziałają tworzeniu dyskryminacyjnego oprogramowania także przez homogeniczne zespoły.

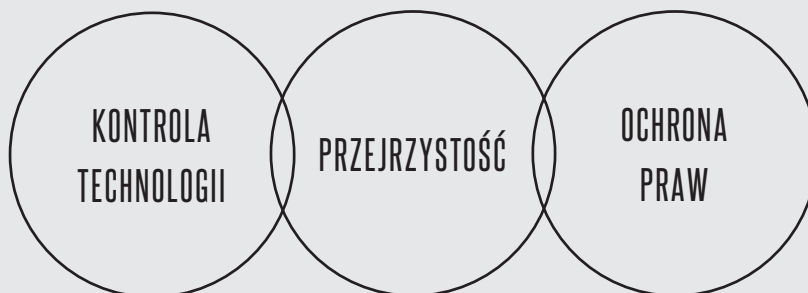
Badaczki i badacze analizujący potencjał wspierający i antydyskryminacyjny sztucznej inteligencji mówią o podejściu określanym jako FAT (*fairness, accountability, transparency*) bądź FATE (*fairness, accountability, transparency, and ethics*). Podczas corocznych konferencji ACM FAccT oraz w trakcie bieżących badań i partnerstw zastanawiają się nad tym, na ile decyzje kluczowe dla życia jednostek mogą być „zlecane” systemom obliczeniowym bazującym na danych i kodzie. Szukają odpowiedzi na pytania o możliwości wsparcia jednostek przez sztuczną inteligencję, bez równoczesnego pogłębiania istniejących nierówności i systemowych praktyk dyskryminacyjnych.

Dodatkowe linki:

1. [Fairness, Accountability, and Transparency in Machine Learning](#)
2. [Accessibility Manifesto](#)
3. [Jak wykluczają technologie? Relacja ze spotkania i materiały](#)
4. [Dorota Głowacka, Facebook obiecuje większą przejrzystość w blokowaniu treści](#)

Przyglądają się na przykład temu, czy algorytmy powinny decydować o możliwościach kredytowych, utrwalając w ten sposób istniejące dysproporcje ekonomiczne, oraz temu, jak informacje przekazywane do systemów komputerowych i podejmowane przez nie decyzje mają się do istniejących uwarunkowań prawnych (w tym zakresie warto śledzić aktywność Fundacji Panoptykon). Wreszcie – próbują zrozumieć, w jaki sposób można pracować nad efektywnością systemów sztucznej inteligencji, zachowując przy tym uwrażliwienie na potrzeby korzystających z niej osób. W świecie, w którym coraz więcej decyzji opartych jest o algorytmy sztucznej inteligencji, powstawanie systemów wrażliwych na potrzeby jednostek i stworzonych przez nie społeczności jest kluczowe.

RODO i wartość naszych danych



Nasze współczesne życie w znacznym stopniu polega na wymienianiu między sobą – w zaufaniu – danych. Jednak komputery, sieci i systemy, które do tego służą, nie były projektowane z myślą o bezpieczeństwie i niezawodności. Zwykle działają one zaskakująco poprawnie, chociaż za ich błyszczącymi obudowami i efekciarskimi grafikami w oprogramowaniu kryje się chaos improwizacji i recyklingu. Sposób, w jaki dziś funkcjonujemy, zależy od układu kompromisów przypadkowo wypracowanych w ciągu minionej dekady – w czasach, gdy żaden z interesariuszy [świata nowych technologii] nie mógł jeszcze zdawać sobie sprawy ze skutków podejmowanych decyzji.

Edward Lucas

Powyższy cytat z książki E. Lucasa *Oswoić cyberświat: tożsamość, zaufanie i bezpieczeństwo w internecie* mówi nie tylko o bezpieczeństwie w internecie, ale też o tym, w jaki sposób powstawała sieć⁴⁰. Twórcy internetu nie mogli przewidzieć, jak ogromny sukces osiągnie ich projekt. Z inicjatywy o charakterze akademicko-militarnej powstał światowy fenomen o globalnym zasięgu, który wymyka się znanym kategoriom kwalifikacyjnym. Jednym z problemów szybkiego rozwoju internetu było to, że nie był on przygotowany na taki sukces, także regulacyjnie. O ile początkowo chaos dotyczący praw użytkowników nie stanowił problemu, gdyż z sieci korzystała tylko garstka specjalistów – to później niedoskonałość przepisów w tym obszarze wykorzystwały korporacje, które na danych budowały finansowe imperia, pozostawiając indywidualnych użytkowników niemalże bez prawa głosu. Przez lata wydawało się, że niewiele da się z tym zrobić.

Na terenie Unii Europejskiej podejmowano próby ucywilizowania tych relacji, oddania użytkownikom i użytkowniczkom większej kontroli nad ich danymi. Europejskie rozporządzenie o ochronie danych osobowych (RODO) było kamieniem milowym w tym procesie. Dzięki niemu rzeczywistość trochę się zmieniła. Jesteśmy świadomi tego, że przynajmniej w pewnej części mamy kontrolę nad naszymi danymi.

Wiele firm – i tych mniejszych, i ogólnoswiatowych gigantów – musiało się dostosować do nowych regulacji. Istotna jest jednak nie tylko siła nowego prawa, ale także sfera symboliczna. RODO stanowi dowód, że można zmienić coś, co wydaje się niemożliwe do zmiany. Ośmiela Unię Europejską do rozważania kolejnych regulacji, kraje członkowskie do zwracania większej uwagi na wagę danych osobowych – a także wyznacza trendy w podejściu do danych w innych częściach świata, czego przykładem jest chociażby Kalifornia, w której wprowadzono ustawę o ochronie konsumenckiej (CCPA).

40 E. Lucas, *Oswoić cyberświat: tożsamość, zaufanie i bezpieczeństwo w internecie*, Warszawa 2017.

RODO to nie koniec unijnych regulacji, których intencją jest polepszenie pozycji użytkowników w zakresie swoich praw. Obecnie trwają prace nad kolejnymi przepisami: wspomnieć można chociażby Digital Single Market Act czy regulacje dotyczące sztucznej inteligencji.

Dodatkowe linki:

1. [Spółki cyfrowe żerują na naszej pracy i nie dają wiele w zamian. Jak powstrzymać Facebooka i Google'a?](#)
2. [Czy RODO pomoże wygzekwować zatarcie skazania w Internecie?](#)

System COMPAS



<https://www.equivant.com/>

Chociaż problemy uprzedzeń i dyskryminacji zawsze były obecne w społeczeństwie, istnieje obawa, że sztuczna inteligencja może utrwalić te problemy i zwiększyć ich wpływ⁴¹.

41 M. Coeckelbergh, AI Ethics, MIT 2020, s. 125.

Wymiar sprawiedliwości ma wiele problemów – i to nie tylko w Polsce. Na wyrok sądu czeka się latami, jest to też bardzo kosztowne. Nic więc dziwnego, że na fali entuzjazmu związanego z rozwojem algorytmów dyskutuje się o ich wykorzystaniu również w tym obszarze.

Dlaczego w ogóle rozważamy użycie algorytmów? W założeniu są szybsze, tańsze i lepsze od człowieka. Co do pierwszych dwóch cech nie ma wątpliwości. Człowiek potrzebuje czasu na przeczytanie akt sprawy, zastanowienie się i podjęcie właściwej decyzji. Wykształcenie prawnika to proces kosztowny i długotrwały, obejmujący obowiązkowe pięcioletnie studia oraz aplikację – po to, by w końcu po wielu latach nauki możliwe stało się samodzielne podejmowanie decyzji. Człowiek w tym samym czasie może zajmować się tylko jedną sprawą, a za każdą godzinę takiej pracy trzeba zapłacić. W przypadku algorytmów takich problemów nie ma – są znacznie tańsze. Ten sam program może być wykorzystywany do wielu spraw jednocześnie i analizować je znacznie szybciej niż człowiek.

Kontrowersje budzi kwestia tego, czy algorytmy są lepsze od człowieka. Cóż miałyby to jednak oznaczać? Czym jest „lepsza” decyzja w zakresie wymierzania sprawiedliwości? 100% skazań lub 100% uniewinnień nie stanowi przecież miary sukcesu. Wydaje się, że taką miarą powinna być sama sprawiedliwość – jednak zdefiniowanie, czym ona dokładnie jest, bywa problematyczne. Można powiedzieć, że jednym z przejawów sprawiedliwości jest równe traktowanie osób znajdujących się w podobnej sytuacji. Wywodzi się to z zasady równości, która w Polsce ma zakorzenienie konstytucyjne. Zgodnie z art. 32 Konstytucji Rzeczypospolitej Polskiej:

1. Wszyscy są wobec prawa równi. Wszyscy mają prawo do równego traktowania przez władze publiczne.
2. Nikt nie może być dyskryminowany w życiu politycznym, społecznym lub gospodarczym z jakiegokolwiek przyczyny.

Ze względu na zasadę równości powstały wątpliwości co do programu COMPAS. Program, który miał pomagać szacować ryzyko popełnienia przez sprawcę ponownego przestępstwa, używany był w USA.

Na podstawie jego precyzji podejmowano decyzję o tym, czy konkretny człowiek może pozostać na wolności. Badacze wskazali, że COMPAS przy określaniu ryzyka w stosunku do podsądnego stosował kryteria wskazujące wyraźnie na to, że jego rozstrzygnięcia były niesprawiedliwe. O tym, jakie będzie wskazanie programu (określającego ryzyko recydywy) decydować miały cechy, które nigdy nie powinny być zostać wzięte pod uwagę, np. kolor skóry.

Użycie algorytmów ma potencjał do usprawnienia wymiaru sprawiedliwości, ale należy to zrobić rozsądnie – a przede wszystkim upewnić się, że jego rozstrzygnięcia są sprawiedliwe.

Dodatkowe linki:

1. [*Machine Bias. There's software used across the country to predict future criminals. And it's biased against blacks.*](#)
2. [*AlgoPolska. Zautomatyzowane podejmowanie decyzji w służbie społeczeństwu*](#)

Feminizm niezbędny do interpretowania danych



Sposób myślenia o danych i ich komunikowaniu oparty na bezpośrednim doświadczeniu, zaangażowaniu w działanie i ideach powiązanych z intersekcjonalną myślą feministyczną.

Catherine D'Ignazio i Lauren Klein
Data Feminism. Introduction

Analiza danych, ich gromadzenie, kategoryzowanie i wysnuwanie na ich podstawie wniosków jest – zdaniem amerykańskich profeserek Catherine D'Ignazio i Lauren Klein – formą władzy. W swojej książce *Data Feminism* autorki proponują nowe podejście do nauki o danych i spopularyzowanych przez nią narracji.

Badaczki podkreślają, że żadna z aktywności dotyczących danych (a więc także uczenie o nich) nie jest neutralna ani obiektywna. Wiele osób chciałoby wierzyć, że liczby nigdy nie kłamią, D'Ignazio i Klein rozprawiają się jednak z tego typu przekonaniem. Osoba, która mówi o liczbach – ma władzę. Osoba, która wybiera dane do analizy – ma władzę. Osoba, która decyduje się dane dzielić na pewne kategorie, a następnie je wizualizuje – również ma władzę. Przekonanie, że liczby mówią same za siebie, jest co najmniej naiwne, a przede wszystkim – szkodliwe.

Dotychczasowe narracje z zakresu *big data* i *data science* są w dominującej większości tworzone przez białych mężczyzn gloryfikujących możliwości technologii. Wprowadzając nowy paradygmat, D'Ignazio i Klein proponują podejście do danych i ich etyki wywodzące się z intersekcjonalnej myśli feministycznej. Ma ono zapobiegać dalszemu tworzeniu dyskryminujących algorytmów sztucznej inteligencji poprzez dodanie do „twardych danych” ludzkiego kontekstu. Podejście to koresponduje z książką autorstwa Caroline Criado Perez *Niewidzialne kobiety. Jak dane tworzą świat skrojony pod mężczyzn*, w której na setkach przykładów dowiadujemy się, w jaki sposób wybiórcze zbieranie i analizowanie danych przyczynia się do utrwalania świata, w którym kobiety są systemowo dyskryminowane.

Warto zauważyć, że także podczas pracy nad swoją książką autorki zastosowały partycypacyjne i inkluzywne podejście. Inaczej niż większość książek akademickich *Data Feminism* została udostępniona przez badaczki online w formie szkiców, które następnie były recenzowane i komentowane przez społeczność. Swoją decyzję D'Ignazio i Klein uzasadniły stwierdzeniem, że „u podstaw ich projektu leży założenie, że żadna wiedza nie jest kompletna, a najlepszą

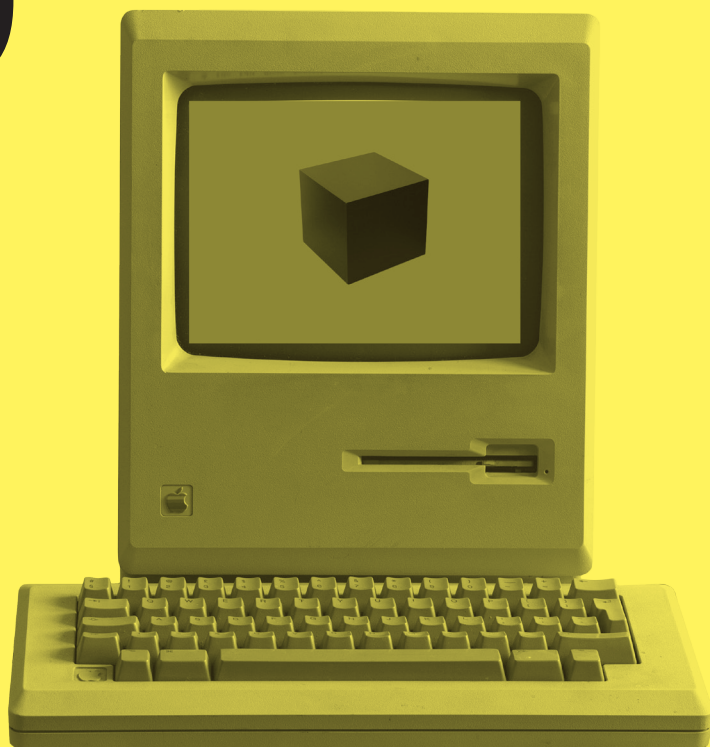
wiedzę uzyskuje się poprzez zebrane różnych częściowych perspektyw”. Uznając, że ich perspektywy i doświadczenia są ograniczone, badaczki zdecydowały się zaprosić do współtworzenia książki osoby, których głosy zwykle są niesłyszane, a doświadczenia – bagatelizowane i marginalizowane.

Dodatkowe linki:

1. [Data 4 Black Lives](#)
2. Catherine D'Ignazio, Lauren F. Klein, *Feminist Data Visualization*

5

Platformy internetowe





Chcesz sprawdzić najnowsze wypowiedzi polityków – zaglądasz na Twittera. Nie znasz najświeższych danych o pandemii? Zajrzyj do wybranej wyszukiwarki internetowej. Potrzebujesz się dokształcić? Znaleźć pracę, trasę dojazdu na umówione spotkanie, najlepszą opcję zakupową? Podzielić się wspomnieniami z wakacji ze znajomymi? Tak, internet to wszystko umożliwia – a precyzyjniej: nie internet, a platformy internetowe. W niemal każdym obszarze życia społecznego ważną rolę odgrywa dzisiaj jakaś platforma internetowa: komercyjny serwis, często społecznościowy.

Z tego względu tak istotne jest dyskusowanie nie tylko o modelu biznesowym platform internetowych, ale też o ich społecznym wymiarze (choć są one ze sobą ściśle powiązane). „Społeczny wymiar” w powszechnym rozumieniu zakłada pewną wspólnotowość, najpełniej w systemowy sposób realizowaną na poziomie państwowym czy też lokalnym, ale jednak zazwyczaj z mocnym zaangażowaniem administracji publicznej. Takie podejście zupełnie nie sprawdza się w przypadku internetu – przestrzeni, w której wiele funkcji społecznych realizowanych jest z wykorzystaniem infrastruktury i usług zapewnianych przez podmioty prywatne. Dlatego też musimy stworzyć narrację o roli platform internetowych i ich znaczeniu we współczesnym świecie.

Współczesne platformy różnią się znacząco – w zależności od tego, do jakich celów są wykorzystywane, kim są ich użytkownicy oraz tego, w jaki sposób umożliwiają komunikację między ludźmi. Zupełnie inny model ma YouTube umożliwiający użytkownikom zamieszczanie własnych materiałów, a inny Netflix – w pełni kontrolujący

dostępne treści. Szybki rozwój i popularność platform doprowadziły do rozwoju *platform economy* (tendencja gospodarki do faworyzowania modeli biznesowych platform cyfrowych)⁴². Zastosowanie *big data*, nowych algorytmów i przetwarzania w chmurze zmienia niewątpliwie charakter pracy i strukturę gospodarki. Ale dokładny charakter tej zmiany zostanie określony przez wybory społeczne, polityczne i biznesowe, których dokonamy – właśnie jako społeczeństwo.

Platformy jako nowi suwereni

Największe platformy internetowe przestają być tylko jednymi z graczy na rynku – to one ten rynek tworzą; decydują, kto i w jaki sposób może się na nim znaleźć. Duże korporacje są przez to określane terminem *gatekeepers*, oznaczającym strażników pilnujących wejścia na rynek, którym rządzą. Platformy takie jak Amazon i Google na bieżąco zarządzają komunikacją między producentami a konsumentami, a w razie potrzeby rozwiązują konflikty zgodnie z obowiązującymi użytkowników regulaminami. W swoim artykule Frank Pasquale pisze o „suwerenności funkcjonalnej” (*functional sovereignty*) platform, bowiem coraz częściej odgrywają one rolę podobną do roli rządów państw⁴³. Oznacza to, że najwięksi gracze na rynku zaczynają pełnić funkcje niezależnych zarządców. Platformizację internetu, która może prowadzić do dyskryminacji i niesprawiedliwości na świecie, opisały w swoich głośnych publikacjach Shoshana Zuboff⁴⁴ i Cathy O’Neil⁴⁵.

Decyzje podejmowane przez zarządy największych firm technologicznych [w internecie zachodnim będą to: GAFA – Google (Alphabet), Amazon, Facebook i Microsoft, w internecie chińskim: BATX – Baidu, Alibaba, Tencent, Xiaomi] mają globalny wpływ na gospo-

42 <https://issues.org/the-rise-of-the-platform-economy/>

43 <https://americanaffairsjournal.org/2018/05/tech-platforms-and-the-knowledge-problem/>

44 <https://www.theguardian.com/books/2019/oct/04/shoshana-zuboff-surveillance-capitalism-assault-human-autonomy-digital-privacy>

45 <https://www.theguardian.com/books/2016/oct/27/cathy-oneil-weapons-of-math-destruction-algorithms-big-data>

darzę, politykę, a także prawa człowieka i dobrostan społeczeństwa. Komunikacja na świecie coraz rzadziej zachodzi bez udziału platform internetowych, które nie tylko pośredniczą, ale także decydują o tym, kto ma dostęp do środków komunikacji, oraz jakie treści są komunikowane.

Wzrost platform w czasie pandemii

Szczególnie widoczne stało się to w czasach pandemii i towarzyszącej jej infodemii⁴⁶. W Chinach, gdzie wszystkie firmy technologiczne ściśle współpracują z rządem, WeChat (najpopularniejszy komunikator) cenzurował doniesienia o COVID-19 już od początku 2020 – na długo przed tym, jak informacja o pandemii została podana do publicznej wiadomości⁴⁷. Koronawirus odsłonił również bezlitośnie jedno z zagrożeń związanych z obecnym modelem funkcjonowania platform internetowych – monetyzowanie treści kontrowersyjnych. Do tej pory nie jest jasne, która korporacja i w jaki sposób pozwala na zarabianie na treściach dotyczących COVID-19 (które oczywiście są bardzo popularne)⁴⁸ czy też w jaki sposób targetowane są reklamy np. maseczek – na co zwrócili uwagę w Stanach Zjednoczonych senatorowie Warner and Blumenthal⁴⁹.

Co mamy zrobić z platformami?

Dotychczasowe podejście, traktujące platformy internetowe jako *hosting providers* (czyli podmioty o roli biernej) wydaje się przestarzałe ze względu na zmianę modelu biznesowego platform, szczególnie tych największych, oraz dysproporcję władzy i wiedzy pomiędzy

46 https://biznes.wprost.pl/technologie/internet/10305261/who-walczy-z-infodemia-wysyp-falszywych-informacji-o-koronawirusie.html?utm_source=Wprost.pl&utm_medium=button&utm_campaign=Biznes

47 https://www.bbc.com/news/world-asia-china-51732042?fbclid=IwAR09qaoHyBQCSEza-5x1pDJeTUQYVHztOI9psH8HmN9y3PPY4C4L_Nj554-o

48 <https://techcrunch.com/2020/03/11/youtube-will-now-allow-creators-to-monetize-videos-about-coronavirus-and-covid-19/>

49 https://www.warner.senate.gov/public/_cache/files/b/5/b5ab71aa-ec48-4aa1-9a38-0ce0ddf06185/8532EB9A7C2E638DD4A099AD23F5478C.3.17.20-google-letter.pdf

platformami a ich użytkownikami. Nie sprawdził się również model samoregulacji, który zakłada, że dominujące platformy internetowe same rozwiążą problemy, jakie wytworzył ich model biznesowy, a jednocześnie pozostawia im ogromną swobodę zarówno w określaniu problemu, jak i wypracowywaniu rozwiązań. W ostatnich latach obserwujemy, jak podmioty prywatne stały się specjalistami ds. przeciwdziałania radykalizacji, trenerami kompetencji cyfrowych, strażnikami otwartego dziennikarstwa i policją zajmującą się cyberbezpieczeństwem.

W 2020 r. platformy internetowe decydują o tym, co dzieje się z naszymi danymi osobowymi, do jakich treści i zasobów mamy dostęp, jak wygląda nasza komunikacja i sieci społecznościowe. Nic więc dziwnego, że Komisja Europejska wyszła z inicjatywą dostosowania ram prawnych działania platform internetowych do współczesnych wyzwań – i rozpoczęła prace nad kodeksem usług cyfrowych (*Digital Services Act*). Kodeks ma być odpowiedzią na społeczne i ekonomiczne problemy związane z działaniem globalnych platform internetowych (od mikrotargetowania i rozprzestrzeniania dezinformacji po ograniczanie konkurencji). Z perspektywy dbania o prawa użytkowników i cyfrowe dobro wspólne może to być najważniejsza regulacja nowej Komisji.

Najwyższa pora, by również w Polsce zacząć rozmawiać o tym, jakie mogą być społeczne, prawne i ekonomiczne konsekwencje postępującej platformizacji internetu – żeby minimalizować negatywne skutki oraz wzmacniać potencjał takiego ekosystemu, który mógłby przede wszystkim służyć dobru jednostek i społeczeństwa. W ostatnich latach obserwujemy platformizację internetu połączoną z jego monopolizacją: prawie całkowicie zanikła komunikacja *peer-to-peer*, wszyscy użytkownicy korzystają z kilku tych samych na całym świecie pośredników, którzy często sami ustalają zasady, według których działają. Dlatego też ta dyskusja jest tak ważna.

Historie

Ana Brzezińska

Kto upilnuje gatekeeperów? Regulacja wirtualnych platform społecznościowych

Natalia Mileszyk

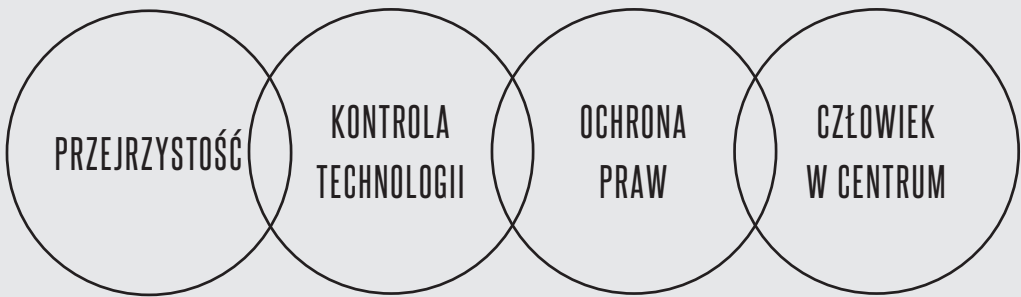
Splinternet – czy możemy mówić o globalnych platformach internetowych?

Alek Tarkowski

Między otwartością a prywatnością danych

Kto upilnuje *gatekeeperów*?

Regulacja wirtualnych platform społecznościowych



Uzależnienie od mediów społecznościowych tym różni się od innych nałogów, że jest zjawiskiem powszechnym. Jest subtelniejsze i pogłębia się stopniowo. Jest o tyle groźniejsze, że u jego źródła leży schemat stworzony przez komputer, którego celem jest podstępna kontrola umysłu. Celem nie są jedynie pieniądze użytkownika, jest nim kontrola jego charakteru i zachowania.

Jaron Lanier

Jesienią 2019 r. podczas konferencji Oculus Connect 6 przedstawiciele Facebooka zapowiedzieli uruchomienie Facebook Horizon, wirtualnej platformy społecznościowej. Przekaz był jasny: firma ma stać się kluczowym graczem na rynku VR w zakresie komunikacji, pracy i rozrywki. Jej celem jest zbudowanie *metaverse* (wirtualnego świata społecznościowego) i zintegrowanie go z istniejącą siecią społecznościową przy wykorzystaniu narzędzi należących do firmy.

Rok później firma zaprezentowała Quest 2 – zestaw słuchawki VR, do którego obsługi konieczne jest konto na Facebooku (prowadzone pod własnym imieniem i nazwiskiem). Do listy ogłoszeń doszła wiadomość o projekcie Aria, którego celem jest skanowanie świata fizycznego dzięki rozszerzonej rzeczywistości (AR). Facebook udostępnia testerom *smart glasses*, które rejestrują obraz i dźwięk otoczenia, aby na podstawie zebranych danych tworzyć lustrianą kopię świata: *Chodzi o odczytywalny dla maszyn, stworzony w skali 1 : 1, model naszego świata, który będzie aktualizowany i opisywany w czasie rzeczywistym. Będzie to rusztowanie, na którym billboardy zostaną zastąpione cyfrowymi reklamami lub wirtualnymi hologramami pojawiającymi się wskutek interakcji z otoczeniem*⁵⁰.

Te informacje o rozwoju wirtualnych sieci społecznościowych (VRSN) trzeba łączyć z wiedzą o specyfice wirtualnej rzeczywistości oraz o modelu biznesowym platform społecznościowych (dążenie do maksymalizacji czasu ekranowego użytkownika)⁵¹. Wtedy wyłania się wizja przyszłości, której mieszkańcy spędzają większość czasu w wirtualnych środowiskach, których właściciele mają wpływ na jeszcze więcej aspektów ich życia. Stwarza to przestrzeń do nadużyć, których na obecnym etapie rozwoju technologii można uniknąć. Zdaniem organizacji EFF: *Firmy takie jak Oculus muszą robić więcej niż tylko „myśleć o prywatności”. (...) Docelowo powinno się pozyskiwać jedynie*

50 Slate, *The Race to Map Reality so Silicon Valley Can Augment It Is On*, <https://slate.com/technology/2020/09/facebook-augmented-reality-project-aria-mapping.html>

51 Fiachra O’Brocháin, *The Convergence of Virtual Reality and Social Networks – Threats to Privacy and Autonomy*, http://doras.dcu.ie/20397/1/The_Convergence_of_Virtual_Reality_and_Social_Networks_%E2%80%93_Threats_to_Privacy_and_Autonomy.pdf

*dane niezbędne do obsługi urządzenia lub oprogramowania. (...) Jakiegokolwiek gromadzenie lub wykorzystanie danych poza tym zakresem, zwłaszcza jeśli dane przekazywane są podmiotom trzecim, powinno odbywać się za każdorazową zgodą użytkownika*⁵².

Dlaczego to ważne? Po pierwsze, w obszarze VR pozyskiwanie danych wrażliwych (np. dotyczących orientacji seksualnej, stanu zdrowia, informacji o rodzinie) i danych biometrycznych (np. śledzenie ruchu gałek ocznych i źrenic, reakcji ciała, reakcji głosowych) może stanowić dla użytkowników źródło bezpośredniego zagrożenia. Po drugie, aktywność dokonywana z użyciem technologii Facebooka może oznaczać, że firma „widzi” i zapamiętuje każdy szczegół naszego otoczenia: *Dane niezbędne do zasilenia potężnego cyfrowego bliźniaka w nieunikniony sposób ujawnią tożsamość, lokalizację i zachowania ludzi zarówno w przestrzeni publicznej, jak i w zaciszu ich domów. (...) Nie bez powodu projekt stworzenia cyfrowej kopii naszego świata nazywa się „stanem totalnej inwigilacji” [total surveillance state]*⁵³.

Już teraz trzeba chronić prywatność użytkowników przyszłych platform społecznościowych VR, przeciwdziałać manipulacji i dezinformacji, a także sprzeciwić się nadmiernemu pozyskiwaniu danych i monopolizacji rynku wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. O ryzykowej naturze i potencjalnie negatywnych skutkach wirtualnych sieci społecznościowych (VRSN) nie przesądza bowiem sama ich struktura, lecz wewnętrzne polityki firm, które sprawują nad nimi kontrolę, a także decyzje regulatorów i wreszcie – użytkowników.

Dodatkowe linki:

1. [Wired, AR Will Spark the Next Big Tech Platform – Call It Mirrorworld](https://www.wired.com/story/mirrorworld-ar-next-big-tech-platform/) <https://www.wired.com/story/mirrorworld-ar-next-big-tech-platform/>
2. [The Guardian, We need to rethink social media before it's too late. We've accepted a Faustian bargain](#)
3. [The New York Times, Janelle Boiue, Facebook Has Been a Disaster for the World](#)

52 Electronic Frontier Foundation, *If Privacy Dies in VR, It Dies in Real Life*, <https://www.eff.org/deeplinks/2020/08/if-privacy-dies-vr-it-dies-real-life>

53 Slate, *The Race to Map Reality so Silicon Valley Can Augment It Is On*, <https://slate.com/technology/2020/09/facebook-augmented-reality-project-aria-mapping.html>

Splinternet – czy możemy mówić o globalnych platformach internetowych?



Internet i komputery, które go umożliwiły, mają dość mroczne korzenie. Bliżej im do rakiet balistycznych niż do baletu – i mogą jeszcze do swych korzeni powrócić.

Scott Malcomson

Splinternet: How Geopolitics and Commerce Are Fragmenting the World Wide Web

Internet – konfiguracja sprzętu, oprogramowania, standardów i baz danych – jest zarządzany przez coraz większą liczbę podmiotów prywatnych i publicznych, ograniczonych jedynie dobrowolnymi protokołami i poddanych presji politycznej. Dlatego od pewnego czasu w dyskursie wokół internetu, jego przyszłości i regulacji, zaczęto mówić o splinternecie – zjawisku przeciwstawnym do idei jednej sieci.

W sierpniu 2020 r. prezydent Stanów Zjednoczonych Donald Trump ogłosił, że zakaze TikToka – chińskiej platformy społecznościowej. Wcześniej na taki ruch zdecydowały się już Indie. Sytuacja ta pokazuje, że podział internetu nie przebiega już tylko według linii: kraje demokratyczne a kraje autorytarne. Każda licząca się gospodarka (w naszym kontekście Unia Europejska) próbuje forsować własny pomysł na funkcjonowanie, rozwój i regulację internetu – który nigdy nie był tak zróżnicowany jak dziś. I jest gotowa w tym celu podzielić sieć.

Przykładów na rozmaite pomysły regulacyjne (mające swoje korzenie w myśli polityczno-społecznej danego obszaru geopolitycznego) można wymieniać bez końca. Zarówno Chiny, jak i Rosja szybko zwiększają nadzór nad internetem, co prowadzi do wzrostu cyfrowego autorytaryzmu. Rosja ogłosiła plan odłączenia całego kraju od internetu w celu zasymulowania totalnej cyberwojny. Chiny wprowadziły nowe zasady cenzury, identyfikując 100 nowych kategorii zabronionych treści i wprowadzając obowiązkowe recenzje wszystkich treści publikowanych na platformach wideo.

W 2016 r. Organizacja Narodów Zjednoczonych ogłosiła, że „wolność w internecie” jest podstawowym prawem człowieka, które należy chronić. Chociaż nie był prawnie wiążący, wniosek został przyjęty w drodze konsensusu, w związku z czym ONZ otrzymała ograniczone uprawnienia do poparcia idei otwartego internetu.

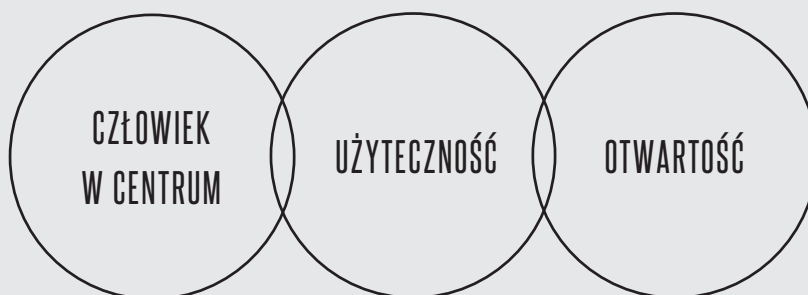
Dlaczego zjawisko splinternetu jest tak ważne, również w kontekście społecznego wymiaru technologii? W miarę jak internet staje się

coraz bardziej rozdrobniony, a informacje są bardziej kontrolowane na całym świecie, ryzykujemy pogorszenie się systemów demokratycznych, korupcję wolnych rynków i dalsze kampanie dezinformacji w cyberprzestrzeni.

Dodatkowe linki:

1. [*Four Internets: The Geopolitics of Digital Governance*](#)
(Cztery internety – geopolityka zarządzania cyfryzacją)
2. [Tackle the 'Splinternet'](#)
3. [Freedom on the Net 2018: The Rise of Digital Authoritarianism, Freedom House](#)

Między otwartością a prywatnością danych



<https://mydata.org/>

Wraz ze wzrostem znaczenia danych osobowych coraz ważniejsze jest zapewnienie jednostkom kontroli nad własnymi danymi. Ale także umożliwienie im zdobywania wiedzy i czerpania korzyści z wykorzystania tych danych.

MyData Declaration of Principles

Jak dzielić się swoimi danymi, jednocześnie chroniąc swoją prywatność i inne prawa? Odpowiedzi na to pytanie od 2015 r. poszukuje międzynarodowa sieć MyData, wspierana przez fińską organizację o tej samej nazwie. Jej misją jest „wspieranie ludzi tak, by zachowali prawo decydowania o własnych danych osobowych”. Mówiąc prościej: chcą świata, w którym użytkownicy i użytkowniczki internetu mogą decydować, jak ich dane – i dane o nich – są wykorzystywane.

Dekadę temu – wraz ze wzrostem popularności sieci społecznościowych i pojawieniem się smartfonów – prywatność w sieci i wykorzystanie danych osobowych zaczęły stanowić drażliwe zagadnienie. Problem stał się oczywisty w 2013 r. wraz ze sprawą Snowdena. Pięć lat później potwierdził to skandal dotyczący Facebooka i Cambridge Analytica. Od tego czasu nadużycia dotyczące naszych danych osobowych stały się jednym z najważniejszych problemów internetu.

Odpowiedź społeczeństwa obywatelskiego w pierwszej kolejności określiły organizacje strażnicze, takie jak polska Fundacja Panoptikon. Stoją one na straży naszych praw i walczą z największymi nadużyciami. Symbolem ich sukcesu jest przyjęcie europejskiego rozporządzenia RODO. Jednak watchdogi wyspecjalizowane w monitorowaniu działań władzy i wielkich korporacji rzadko kiedy tworzą nowe rozwiązania. Tę lukę wypełnia ruch MyData.

Założyciele MyData zaczęli swoją działalność w ruchu otwartościowym – w ramach fińskiego oddziału Open Knowledge Foundation promowali koncepcję otwartych danych. MyData jest też ważny z punktu widzenia organizacji otwartościowych: wytycza kierunek, w którym powinno iść nasze myślenie o dzieleniu się i wykorzystywaniu danych. Pokazuje, że zasada otwartości nie wystarczy, jeśli chcemy pogodzić ideę dobra wspólnego z ochroną naszych praw. Niemniej członkowie i członkinie MyData podzielają wiarę działaczy otwartościowych, że zasoby i dane mogą być przydatne i tworzyć wartość dla nas wszystkich – muszą być tylko odpowiednio zarządzane.

Założyciele MyData podkreślają, że ich podejście jest *human centric* – liczy się przede wszystkim człowiek, użytkownik technologii. To hasło często dzisiaj powtarzane, które brzmi jak frazes. Tymczasem MyData przekłada tę zasadę na konkretne rozwiązania oparte na idei *personal data management*, czyli zarządzania danymi przez użytkowników i użytkowniczki

Ruch MyData jest też unikalny wśród organizacji działających na rzecz praw cyfrowych ze względu na bliskie kontakty z biznesem, tj. przede wszystkim start-upami, które chcą tworzyć etyczne rozwiązania. W modelu MyData kluczową rolę odgrywają „operatorzy” – organizacje pośredniczące w przepływie danych, które jednocześnie zapewniają odpowiednie rozwiązania i dbają o zachowanie naszych praw.

Dodatkowe linki:

1. [MyData Declaration](#)
2. [MyData – A Nordic Model for human-centered personal data management and processing \(2015\)](#) – dokument typu white paper na temat modelu MyData

Projekt SpołTech - bo przyszłość potrzebuje przyjaciół

Technologie cyfrowe wpędzają nasze społeczeństwo w stan ciągłej zmiany. Dlatego przyszłość potrzebuje przyjaciół, którzy upomną się o społeczny wymiar technologii.

SpołTech to przestrzeń do namysłu i rozmowy o technologii, przyszłości i Polsce. W Fundacji Centrum Cyfrowe stworzyliśmy zespół analityczny badający społeczny i kulturowy wpływ technologii cyfrowych.

Jednocześnie siecujemy ekspertki i ekspertów, dla których ważny jest społeczny wymiar technologii. Osoby wierzące, że technologie powinny służyć społeczeństwu. Kierownikiem merytorycznym projektu SpołTech jest dr Alek Tarkowski, prezes Fundacji Centrum Cyfrowe.

Projekt SpołTech to wizja świadomego i zrównoważonego rozwoju technologii oparta na następujących założeniach:

- Każda zmiana technologiczna jest zmianą społeczną.
- W Polsce większość dyskusji koncentruje się na rozwoju gospodarki lub infrastruktury cyfrowej. My chcemy mówić o rozwoju społeczeństwa cyfrowego.
- Zbyt wiele debat skupia się na określonej technologii. Dla nas najważniejsze są wartości i cele, którym technologie mogą służyć.
- Technologie muszą być rozwijane w sposób zrównoważony i skupiony na potrzebach społeczeństwa.



Strona projektu: www.centrumcyfrowe.pl/spoltech

Biuletyn SpołTech:
<https://centrumcyfrowe.pl/spoltech-biuletyn/>

Naszym celem jest wspieranie otwartości i zaangażowania w świecie nowoczesnych technologii. Działamy w modelu *think-and-do tank*, wspierając otwartość i zaangażowanie w świecie nowoczesnych technologii. Pracujemy na rzecz zmiany społecznej i zwiększenia zaangażowania obywatelskiego, wykorzystując narzędzia cyfrowe i modele współpracy oparte na dzieleniu się zasobami i wiedzą.

Naszym zdaniem zdrowe społeczeństwo cyfrowe musi uwzględniać społeczny wymiar technologii – to założenie, które przyświeca nam od początku działalności. Nie możemy skupiać się jedynie na rozwijaniu infrastruktury, gospodarce cyfrowej lub rozwoju usług i produktów. Zamiast o technologiach chcemy rozmawiać o SpołTechu.

Spis Ilustracji

il. na okładce

Grafika: Alicja Kobza Studio, CC BY 4.0

na podstawie zdjęć:

- Girl with pumpkin, źródło: <https://bit.ly/3oMat1V>

il. na stronie 23

Grafika: Alicja Kobza Studio, CC BY 4.0

na podstawie zdjęć:

- Unknown space exhibition,
źródło: <https://bit.ly/34794uQ>
- Dubai, źródło: <https://bit.ly/2W9YzCC>

il. na stronie 42

Grafika: Alicja Kobza Studio, CC BY 4.0

na podstawie zdjęć:

- Dwie dziewczyny z piłką w wodzie,
źródło: <https://bit.ly/3qT3O7P>

il. na stronie 58

Grafika: Alicja Kobza Studio, CC BY 4.0

na podstawie zdjęć:

- Kobiety w modnych strojach dla pilotek,
źródło: <https://bit.ly/3fYzTGc>

il. na stronie 77

Grafika: Alicja Kobza Studio, CC BY 4.0

na podstawie zdjęć:

- Humanoid hand,
źródło: <https://bit.ly/2KoeAIW>

il. na stronie 95

Grafika: Alicja Kobza Studio, CC BY 4.0

na podstawie zdjęć:

- Macintosh, źródło: <https://bit.ly/3p2GqmT>

Redakcja i korekta: Urszula Dobrzańska
Skład: Alicja Kobza
Grafika: Alicja Kobza

Fundacja Centrum Cyfrowe
Projekt SpołTech

Warszawa 2020

Ten utwór jest udostępniony na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 4.0 Międzynarodowe. Zachęcamy do jego przedruku i wykorzystania. Prosimy jednak o zachowanie informacji o finansowaniu raportu oraz podanie linku do strony <https://centrumcyfrowe.pl/spoltech/>



PROO

Sfinansowano przez Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego ze środków Programu Rozwoju Organizacji Obywatelskich na lata 2018–2030



NIW