

Tadeusz Bąk

Państwowa Wyższa Szkoła Techniczno-Ekonomiczna

im. ks. B. Markiewicza w Jarosławiu

tadeusz.bak@pwste.edu.pl  <https://orcid.org/0000-0001-8826-6978>

Bartosz Łukaszewski

Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie

bartosz.lukaszewski@upjp2.edu.pl  <https://orcid.org/0000-0002-1871-412X>

Cyfrowe zagrożenia dla bezpieczeństwa wewnętrznego. Nowe subkultury sieciowe, wirtualna rzeczywistość, sztuczna inteligencja

1. Cyfrowe zagrożenia dla bezpieczeństwa wewnętrznego w kontekście zmian społecznych

Ponowoczesna faza rozwoju społeczeństwa, związana immanentnie z postindustrialnym charakterem systemu ekonomicznego, charakteryzuje się swoistym dualizmem. Z jednej strony w wyniku rozwoju technologicznego dostrzec można szereg nowych form aktywności zawodowej, nowych ról społecznych, co wpływa na niespotykaną dotychczas złożoność form organizacji życia zbiorowego, z drugiej strony jednak poprzez digitalizację i wirtualizację w rzeczywistości społecznej, pomimo niesłychanej złożoności możliwych form podejmowania wszelakich działalności – od profesjonalnych przez hobbyistyczne do stricte rozrywkowych – w zakresie komunikacji pomiędzy jednostkami, a szczególnie komunikacji symbolicznej, dochodzi do unifikacji kulturowej¹. Recepcja jednolitych komunikatów w zakresie wytworów kultury masowej determinuje stygmatyzację, etykietowanie osób wykraczających poza tzw. główny nurt. Między innymi ta właśnie konstatacja doprowadziła do ukonstytuowania się pojęcia masyfikacji², wpływającej dwojako na zachowania i postawy

¹ Por. T. Paleczny, *Typy tożsamości kulturowej a procesy globalizacji*, [w:] *Władza, naród, tożsamość*, K. Gorlach, M. Niezgoda, Z. Serega (red.), Kraków 2004, s. 68–71.

² Zob. K. Gelder, *Subcultures: Cultural Histories and Social Practice*, New York 2007, s. 4, 135.

jednostek, szczególnie tych w wieku adolescencji. Naturalną konformistyczną reakcją na stygmatyzację jest chęć dołączenia do większości. Często spotykaną reakcją, choć nonkonformistyczną, jest natomiast poszukiwanie środków wyrazu, środków ekspresji, manifestacji odmienności³. Multiplikacja ról społecznych, hipertrofia stylów życia to fundament procesu subkulturyzacji⁴. Warto jednak wskazać, iż paradoksalnie jeśli wybrany styl życia, styl bycia, przeciwny względem kultury dominującej, a zatem subkulturowy, wywodzi się z marketingowo kreowanych przekazów w zakresie kultury i mediów masowych (w tym społecznościowych), to nie będzie prowadzić do ugruntowanego sprzeciwu – kontestacji – i z czasem stanie się elementem mainstreamu, zmasyfikowanej kultury.

Poszerzanie ram społeczeństwa sieciowego w związku z pandemią koronawirusa⁵ stwarza szansę na uczestnictwo w życiu społecznym również grup zagrożonych marginalizacją i wykluczeniem społecznym, szczególnie wśród osób z niepełnościami, zarówno fizycznymi, jak i intelektualnymi⁶. Równoległe do progresji zakresu społeczeństwa sieciowego wzrasta jednak liczba cyfrowych zagrożeń. W odniesieniu do wspomnianego procesu subkulturyzacji należy stwierdzić, iż subkultury stanowiące pole wyrazu i manifestacji własnej odrębności przenoszą swoje działanie do sieci, w obręb mediów społecznościowych, a najnowsze grupy subkulturowe konstytuują się w sieci, przy braku jakiegokolwiek zapośredniczenia kreacji danej grupy w procesie bezpośrednich interakcji⁷. Subkultury sieciowe, strukturalnie amorficzne i podlegające stałym mutacjom, przypominają w sposobie funkcjonowania wirusy towarzyszące człowiekowi od tysięcy lat. Już w 2002 roku J. van Loon postulował włączenie do nauk społecznych, a w szczególności socjologii, subdyscypliny nazwanej socjologią wirusów⁸. Postulat ten stanowił rozwinięcie koncepcji społeczeństwa ryzyka⁹. W kontekście charakterystyki funkcjonowania subkultur sieciowych należy stwierdzić, iż dwa podstawowe pojęcia, a jednocześnie dwa podstawowe zjawiska, wokół których zogniskowane są ich działania to wirtualna rzeczywistość i sztuczna inteligencja. VR i AI stają się fundamentem świata społecznego owych grup¹⁰.

³ Zob. D. Muggleton, *Wewnątrz subkultury. Ponowoczesne znaczenie stylu*, Kraków 2004, s. 69.

⁴ Zob. M. Brake, *The Sociology of Youth Culture and Youth Subcultures: Sex and Drugs and Rock 'n' Roll?*, London 2013, s. 10–18; M. Dymek, *Video Games: A Subcultural Industry*, [w:] *The Video Game Industry: Formation, Present State and Future*, P. Zackariasson, T. Vilson (red.), New York 2012, s. 38–44.

⁵ Postrzeganą społecznie nierzadko w kategoriach katastroficznych, zob. np. J. Mock, *Pandemiczna trauma*, „Scientific American”, 6(2020), s. 26–27.

⁶ Por. na temat koncepcji konektywizmu m.in. T. Bąk, *Wspierająca rola sieci Web dla rodzin osób niepełnosprawnych*, [w:] *Służąc rodzinie i ojczyźnie... Św. Janowi Pawłowi II w 100. Rocznicę urodzin*, U. Bejma, M. Iżycki, L. Szot (red.), Warszawa 2020, s. 183–184.

⁷ B. Robards, A. Bennett, *MyTribe: Post-subcultural Manifestations of Belonging on Social Network Sites*, „Sociology”, 45(2011), s. 303–317.

⁸ J. van Loon, *Risk and Technological Culture. Towards a sociology of virulence*, New York 2002, s. 112–169.

⁹ Por. U. Beck, *Conditio humana. Il rischio nell'eta globale*, Bari 2011, s. 17–35.

¹⁰ Na temat koncepcji światów społecznych zob. K.T. Konecki, *W stronę socjologii jakościowej: badanie kultury, subkultur i światów społecznych*, [w:] *Kultury, subkultury i światy społeczne w badaniach jakościowych*, J. Leoński, M. Fiternicka-Gorzko (red.), Szczecin 2010, s. 17–37.

Pełna wirtualizacja życia codziennego oznacza alienację i rozkład więzi społecznych. Ich dekompozycja, szczególnie w przypadku młodzieży, stanowi oczywiste zagrożenie dla rozwoju społeczno-osobowościowego, związane z uzależnieniami od urządzeń elektronicznych, syndromem hikikomori¹¹, wszelkimi zagrożeniami wynikającymi z wykorzystywania sztucznej inteligencji, a także użytkowaniem aplikacji, które bywają stosowane przez służby specjalne w charakterze tak zwanego „białego wywiadu”¹². Analiza owych zagrożeń stanowi jedno z wyzwań dla instytucji chroniących szeroko pojętego bezpieczeństwa wewnętrznego.

Cel niniejszego opracowania stanowi w powyższym świetle prezentacja aktualnych trendów w zakresie społeczeństwa sieciowego, a także zaakcentowanie wynikających z nich niebezpieczeństw. W tym kontekście w celu eksploracji i weryfikacji opinii młodzieży, czyli kategorii społecznej – najbardziej narażonej na wirtualne dysfunkcje – przeanalizowano treść 40 wypowiedzi studentów socjologii na temat kierunku rozwoju technologicznego.

Ewolucję systemu społecznego od stadiów wcześniejszych do obecnego stadium rozwojowego w komunikatywny sposób opisują teorie systemu termodynamicznego, a także kumulacji informacji, natomiast spośród wielu teorii analizujących dominację interakcji pośrednich w dzisiejszym społeczeństwie walor szczególnej aktualności posiada teoria aktora-sieci. Należy nadmienić, iż w ponowoczesnej rzeczywistości poprzez wykorzystywanie nowych mediów i wszelkich dogodnie komunikacyjnych w charakterze rozrywki informacja stała się częścią przemysłu kulturowego¹³, co utrudnia prorozwojową adaptację dorastających jednostek, a w skali całego społeczeństwa nierzadko uniemożliwia odróżnianie zasobów wiedzy od elementów manipulacji stosowanej przez zewnętrzne agendy wpływu¹⁴.

2. Teoria systemu termodynamicznego

Amerykański neoewolucjonista L. White akcentuje sprawczą rolę technologii i energii w zakresie konstytuowania się i poszczególnych stadiów rozwojowych systemu społecznego. Technologia i energia to rdzeń systemu, a kulturowe i strukturalne elementy ujmowane są jako podsystemy. Zauważalne jest tutaj odniesienie do drugiej zasady termodynamiki Newtona – „procesy zachodzące w przyrodzie są nieodwracalne” – nie maleje tzw. entropia – funkcja chaosu, system podlega nieustannym przemianom. Społeczeństwo zdeterminowane jest w swoich działaniach przez

¹¹ Na temat syndromu hikikomori – wieloletniego nieopuszczania mieszkania, a czasami nawet pokoju, przy jednoczesnym permanentnym zalogowaniu do sieci – zob. m.in. T.A. Kato, N. Shinfuku, M. Tateno, *Internet society, Internet addiction, and pathological social withdrawal*, „Current Opinion in Psychiatry”, 33(2020), s. 264–270.

¹² T.R. Aleksandrowicz, *Biały wywiad w walce z terroryzmem*, [w:] *Rola mediów w przeciwdziałaniu terroryzmowi*, P. Piasecka, K. Liedel (red.), Warszawa 2009, s. 81.

¹³ Na temat koncepcji przemysłu kulturowego zob. m.in. M. Horkheimer, T.W. Adorno, *Dialektyka oświecenia*, Warszawa 2010, s. 123–168.

¹⁴ W tym świetle zob. np. W. Wanta, G. Golan, C. Lee, *Agenda Setting and International News: Media Influence on Public Perceptions of Foreign Nations*, „Journalism & Mass Communication Quarterly”, 81(2004), s. 364–377.

technologię stanowiącą jeden z elementów rozwiązywania problemów adaptacji do środowiska naturalnego. Zadaniem systemu społecznego jest gromadzenie jak największej ilości energii dla wypełniania potrzeb społecznych. Społeczeństwa potrafiące zgromadzić więcej energii od innych są bardziej zaawansowane ewolucyjnie¹⁵.

3. Teoria kumulacji informacji

G. Lenski, twórca teorii ewolucyjno-ekologicznej (EET¹⁶), której część stanowi teoria kumulacji informacji, stwierdza, iż postęp technologiczny jest podstawowym czynnikiem determinującym ewolucję. Najważniejszy element postępu technologicznego stanowi informacja. Odpowiednio weryfikowane informacje zwiększają zasoby wiedzy, a im więcej informacji i wiedzy posiada dane społeczeństwo, tym wyższy jest jego poziom zaawansowania ewolucyjnego. Koncepcja G. Lenskiego implikuje konieczność selektywnego podejścia do procesu przekazywania i pozyskiwania informacji.

Zarówno postęp technologiczny, jak i jego główny element, czyli informacja nie posiadają autotelicznego charakteru. Wydaje się zatem, iż dla minimalizacji zagrożeń konieczne jest rozwijanie programów uczących odróżniania informacji zmanipulowanych czy też zideologizowanych od obiektywnych przekazów nienoszących charakteru symbolicznej przemocy.

4. Teoria aktora-sieci (ANT¹⁷)

Zdaniem francuskiego socjologa B. Latoura, analiza zachowań i postaw jednostek oraz grup we współczesnej rzeczywistości winna obejmować nie tylko interakcje z innymi aktorami społecznymi, ale także relacje z wszelkimi przedmiotami i urządzeniami przemodelowującymi funkcjonowanie umysłu. Sieć interakcyjnych powiązań jednostki poza kontaktami z innymi ludźmi obejmuje złożone relacje z czynnikami pozaludzkimi, wykorzystywanymi zarówno czysto utylitarnie, jak i rozrywkowo¹⁸. Podstawowy element strukturyzacji rzeczywistości społecznej to aktant – czynnik działający na inne czynniki¹⁹. Aktant może być zatem organizmem żywym, człowiekiem, urządzeniem, sposobem komunikacji, ideą, innymi słowy każdym elementem świata zewnętrznego, któremu nadawane będzie znaczenie i który stanie się dla jednostki częścią składową całościowego układu symbolicznych odniesień w zakresie percepcji rzeczywistości.

W świetle powyższej teorii należy stwierdzić, iż dynamiczny wzrost zakresu użytkowania urządzeń elektronicznych, takich jak smartfony, konsole do gier, laptopy, komputery stacjonarne, a także wykorzystywanie możliwości cyfrowych do kreacji indywidualnego stylu życia i metody zarobkowania, determinuje powstawanie

¹⁵ L. White, *The Science of Culture: A Study of Man and Civilization*, New York 1949, s. 367.

¹⁶ G. Lenski, *Power and Privilege: A Theory of Social Stratification*, New York 1966.

¹⁷ Actor-network theory.

¹⁸ B. Latour, *Reassembling the Social: An introduction to Actor-Network-Theory*, New York 2005, s. 1–17.

¹⁹ Ibidem.

subkultur sieciowych (internetowych), określanych również mianem subkultur nowych mediów.

5. Nowe subkultury sieciowe

Spośród szeregu subkultur internetowych, posiadających explicite charakter subkultur ponowoczesnych, skupionych na poszukiwaniu sposobu wyrazu, ekspresji²⁰, wyróżnić można cztery najliczniejsze, posiadające również najliczniejszą grupę odbiorców²¹:

- gamerzy,
- influencerzy (w tym youtuberzy, blogerzy),
- hejterzy,
- trolle,
- incele.

Gracze komputerowi, w tym szczególnie gracze internetowi, ogniskują swoją aktywność wokół preferowanych typów gier, formując następnie drużyny, zespoły, nierzadko zwane klanami, posiadając specyficzny slang i budując sieć interakcji ze światem zewnętrznym przede wszystkim na podstawie kontaktów z innymi graczami²². W przypadku popularyzacji swoich wirtualnych osiągnięć niektórzy z gamerów stają się również influencerami, a najlepsi gracze wykorzystują aktywność „gamingową” jako źródło stałego dochodu.

Działalność influencerów wykorzystujących różnego rodzaju media społecznościowe (w tym m.in. Youtube, Facebook, Instagram, Twitter, platformy blogowe) związana jest z chęcią autopromocji w zakresie indywidualnego stylu ubioru czy też sposobu zachowania, posiadając jednocześnie w wielu przypadkach czysto materialną, marketingową motywację²³. Wielu influencerów bierze udział w kampaniach marketingowych, promując dane produkty, tworząc zawartość danych profili (tzw. content) na zamówienie.

Kolejna z subkultur internetowych stanowi siecią manifestację deficytów adaptacyjnych i powstałych na tym tle indywidualnych frustracji, często także głęboko zinternalizowanych kompleksów. Polem eksternalizacji owych frustracji staje się Internet, a jej ofiarami losowo wybrani użytkownicy mediów społecznościowych, a także osoby publiczne, nierzadko obrażane i nękanie²⁴. Hejterskie treści wchodzą najczęściej w zakres tzw. *hate speech* – mowy nienawiści, a szczególnie bulwersujące ataki stają się przedmiotem działań adekwatnych instytucji. Celem aktywności

²⁰ Zob. D. Muggleton, *Wewnątrz...*, dz. cyt., Kraków 2004, s. 47–71.

²¹ Zastosowany podział posiada charakter umowny – granice pomiędzy poszczególnymi grupami nie posiadają stałego charakteru.

²² M. Dymek, *Video...*, dz. cyt., New York 2012, s. 34–56.

²³ Zob. F.J. Martinez-Lopez, R. Anaya-Sanchez, M. Fernandez-Giordano, D. Lopez-Lopez, *Behind influencer marketing: key marketing decisions and their effects on followers' responses*, „Journal of Marketing Management”, 36(2020), s. 579–607.

²⁴ Zob. T. Owen, W. Noble, F.C. Speed, *New Perspectives of Cybercrime*, Preston 2017, s. 113–172.

internetowych trolli²⁵ jest natomiast wywołanie zdziwienia, zakłopotania czy też szoku poprzez umieszczanie w sieci komentarzy wykorzystujących treści obsceniczne, absurdalne, nielicujących z powagą wydarzenia bądź też zupełnie niekorespondujących z tematyką danych newsów.

Sz szczególnie alarmujący z punktu widzenia bezpieczeństwa wewnętrznego jest natomiast fakt funkcjonowania subkultury incel. Tworzą ją młodzi mężczyźni żyjący w celibacie w związku ze zróżnicowanymi trudnościami w kontaktach z płcią przeciwną. O brak kontaktów intymnych z kobietami oskarżane są same kobiety i społeczeństwo promujące określony model męskości. Subkultura ta jest więc połączeniem mizoginii z mizantropią, u których podstaw leżą indywidualne deficyty rozwojowe, traumatyczne przeżycia i rozległe problemy emocjonalne. Im silniej odczuwane napięcia, tym większe prawdopodobieństwo zachowań antyspołecznych, w tym zbrodni, motywowanych chęcią zemsty na kobietach i całym społeczeństwie²⁶.

Niezależnie od specyfiki nowych subkultur sieciowych należy stwierdzić, iż wirtualizacja partycypacji w życiu społecznym w perspektywie długofalowej prowadzi do uzależnienia od Internetu.

6. Uzależnienie od Internetu

Zdaniem WHO, uzależnienie od Internetu to stale przybierający na sile problem społeczny²⁷, którego źródeł poszukiwać należy przede wszystkim w braku skutecznego wyakcentowania zagrożeń płynących z nierzadko funkcjonalnego rozwoju technologicznego²⁸. Światowa Organizacja Zdrowia uważa, że uzależnienie od Internetu należy traktować analogicznie do uzależnień związanych z nadużywaniem innych niebezpiecznych używek²⁹. Uzależnienie od Internetu to inaczej „Internet Addiction Disorder”, co oznacza wewnętrzny przymus przebywania nieustannie w sieci. Przyjęto, że osoby uzależnione od sieci spędzają tam minimum 70 godzin tygodniowo³⁰.

²⁵ Ibidem.

²⁶ R.L. O'Malley, K. Holt, T.J. Holt, *An Exploration of the Involuntary Celibate (Incel) Subculture Online*, „Journal of Interpersonal Violence”, 9(2020).

²⁷ Problemem społecznym nazywamy to, co w danym społeczeństwie staje się zjawiskiem niepożądanym czy kłopotliwym. Wszędzie tam, gdzie zjawiska niepożądane czy kłopotliwe występują, często stają się problemem społecznym. Natężenie, częstotliwość, zasięg itp. cechy ilościowe danego zjawiska określają jego kwalifikację jakościową. Zob. J. Sztumski, *Wstęp do metodologii i technik badań społecznych*, Katowice 2005, s. 4.

²⁸ Rozwój technologiczny przyczynił się do powstania rzeczywistości informacyjnej, gdzie elektronika stanowi główne źródło wiedzy oraz przyczynia się do powstawania relacji interpersonalnych, nowych typów tychże relacji i komunikacji w ich ramach, por. I. Samborska, *Świat mediów elektronicznych jako źródło aktywności dziecka*, [w:] *Aktywność dzieci i młodzieży*, S. Guz, T. Sokołowska-Dzioba, A. Pielecki (red.), Warszawa 2008, s. 36. Rozwój technologiczny, jak podkreśla L.H. Haber, to nieustanna transformacja, coraz to nowszych technologii, która dokonuje się szczególnie w XXI wieku. Rozwój technologiczny w konsekwencji doprowadził do powstania społeczeństwa digitalnego. Zob. L.H. Haber, *Od społeczeństwa analogowego do digitalnego – w kierunku samoidentyfikacji*, [w:] *Społeczeństwo informacyjne. Aspekty funkcjonalne i dysfunkcjonalne*, L.H. Haber, M. Niezgoda (red.), Kraków 2006, s. 125–126.

²⁹ C.M. Cekiera, *Uzależnienie od komputera i gier losowych wśród młodzieży*, [w:] *Diagnostyka i rozwiązywanie problemów psychospołecznych dzieci i młodzieży*, B. Kałdon, J. Kahla, A. Fidelus (red.), Sandomierz – Warszawa 2009, s. 35.

³⁰ J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, M. Jędrzejko (red.), Pułtusk 2006, s. 91–92.

W 2014 roku w sposób audytoryjny pilotażowo przebadano młodzież studencką w Warszawie³¹ pod kątem zmiennych potencjalnie determinujących uzależnienie od Internetu. Uzyskano następujące rezultaty:

- czynnikiem determinującym uzależnienie od Internetu jest nie czas, a głównie cel korzystania z sieci;
- partycypacja w społeczeństwie sieciowym oparta na poszukiwaniu wiedzy, motywacjach naukowych i informacyjnych nie przesądza o uzależnieniu od Internetu pomimo szerokiego zakresu czasowego użytkowania sieci;
- wraz z czasem poświęcanym na Internet w celu zdobycia konkretnej wiedzy maleje zagrożenie uzależnieniem od Internetu;
- wraz z czasem poświęcanym na Internet w celach rozrywkowych ryzyko uzależnienia od Internetu rośnie.

Wśród czynników ryzyka w zakresie partycypacji w sieci wyróżnić należy:

- blogi,
- portale społecznościowe i czaty,
- serwisy rozrywkowe,
- serwisy tematyczne,
- serwisy multimedialne,
- serwisy informacyjne.

Czynniki rozwojowe w zakresie partycypacji w sieci to natomiast:

- portale popularnonaukowe,
- portale naukowe.

Wśród czynników ryzyka w zakresie sposobu spędzania czasu wolnego wyróżniono grę na komputerze lub konsoli i surfowanie po Internecie, a spotkania z przyjaciółmi i aktywność ruchowa wypierają ryzyko uzależnienia od Internetu. Największe zagrożenie uzależnieniem występuje do 30. roku życia jednostki.

7. Zagrożenia dla bezpieczeństwa wewnętrznego w wirtualnej rzeczywistości

W ciągu ostatnich 20 lat w przestrzeni sieciowej pojawiały się m.in. następujące zagrożenia, niezwiązane z działaniem nowych subkultur sieciowych (subkultur nowych mediów):

- gra „niebieski wieloryb”³²;
- momo challenge³³;

³¹ Studenci socjologii i pracy socjalnej, 29 osób.

³² Zob. źródło internetowe: <https://www.bbc.co.uk/news/blogs-trending-46505722> (dostęp: 23.01.2021).

³³ Zob. źródło internetowe: <https://www.theweek.co.uk/96248/what-is-the-momo-suicide-challenge-and-is-it-dangerous> (dostęp: 23.01.2021).

- samobójstwa i morderstwa transmitowane „na żywo” przez media społecznościowe;
- odezwy i egzekucje dokonywane przez ugrupowania terrorystyczne (globalizacja terroryzmu);
- rozwój rynku mondo³⁴ i snuff movies³⁵;
- pornografia dziecięca;
- zoofilia;
- kanibalizm – Armin Meiwes – w 2001 roku zabił i zjadł (częściowo) mężczyznę poznanego przez Internet³⁶, z którym uprzednio ustalił okoliczności dokonania powyższego aktu (obopólne porozumienie³⁷).

8. Zagrożenia dla bezpieczeństwa wewnętrznego związane ze sztuczną inteligencją

Druga dekada XXI wieku charakteryzowała się dynamicznym rozwojem prac nad sztuczną inteligencją (AI), w tym nad humanoidami, robotami człekokształtnymi. Prace te obfitowały w wydarzenia znane dotychczas jedynie z szeroko pojętej fantastyki. W 2016 roku humanoid Promobot IR77 uciekł z laboratorium w Permie³⁸, a w 2017 roku humanoid Sophie otrzymał obywatelstwo Arabii Saudyjskiej³⁹. Zdaniem P. Domingosa, do 2030 roku każdy będzie mógł posiadać cyfrowego sobowtóra⁴⁰, natomiast I. Pearson twierdzi, iż do 2050 roku powszechne będzie utrzymywanie kontaktów seksualnych z robotami⁴¹. Prawdopodobne jest również wykorzystywanie humanoidów do rozwiązywania konfliktów zbrojnych (np. rosyjski robot Fedor)⁴².

9. Cyfrowe zagrożenia dla bezpieczeństwa wewnętrznego w opinii młodzieży studenckiej

W celu identyfikacji opinii na temat cyfrowych zagrożeń w grupie osób najbardziej na nie narażonych, a zatem młodzieży, w styczniu 2021 roku przeanalizowano 40 studenckich wypowiedzi⁴³ związanych z oceną kierunku rozwoju technologicznego, w tym szczególnie sztucznej inteligencji. Młodzież studencka zauważa funkcjonalność AI w przypadku asystowania człowiekowi na płaszczyźnie komunikacyjnej,

³⁴ Prezentujących autentyczne sceny śmierci w wyniku wypadków, egzekucji etc.

³⁵ Prezentujących sceny śmierci, gwałtów, tortur, zabójstw, dokonywanych i filmowanych „na zlecenie” zamawiającego.

³⁶ Tzw. „dark web”.

³⁷ Zob. źródło internetowe: <https://www.theguardian.com/world/2006/may/10/germany.lukeharding> (dostęp: 23.01.2021).

³⁸ Zob. źródło internetowe: <https://www.bbc.com/news/blogs-news-from-elsewhere-36547139> (dostęp: 23.01.2021).

³⁹ Zob. źródło internetowe: <https://www.forbes.com/sites/zarastone/2017/11/07/everything-you-need-to-know-about-sophia-the-worlds-first-robot-citizen/> (dostęp: 23.01.2021).

⁴⁰ Zob. P. Domingos, *Nasze cyfrowe sobowtóry*, [w:] „Scientific American”, 2(2019), s. 54–59.

⁴¹ Zob. źródło internetowe: <https://ispr.info/2015/10/28/futurist-ian-pearson-predicts-sex-with-robots/> (dostęp: 23.01.2021).

⁴² Zob. źródło internetowe: <https://tass.com/opinions/763216> (dostęp: 23.01.2021).

⁴³ Studenci socjologii.

ekonomicznej i edukacyjnej – „do plusów na pewno możemy zaliczyć fakt, że sztuczna inteligencja ułatwia nasze codzienne funkcjonowanie, poprawiając je na wielu płaszczyznach. Możemy dzięki niej ulepszyć naszą opiekę zdrowotną, transport czy usługi. Nie sposób nie wspomnieć także o pozytywnym wpływie na dostęp do informacji, edukację i szkolenia”, a także w sytuacji marginalizacji i ekskluzji społecznej określonych jednostek i grup – „sztuczna inteligencja o odpowiednim poziomie zaawansowania może pomagać osobom samotnym – prowadząc rozmowę, analizując status ich samopoczucia oraz zdrowia psychicznego. Tak zaawansowana AI mogłaby pomagać w pokonywaniu traum czy asystować osobom wycofanym w powrocie do życia społecznego”. W zgromadzonych opiniach dominuje również obawa wyrażona najpełniej w poniższym cytacie: „(...) w związku z najbardziej zaawansowanymi i najbardziej podobnymi do człowieka formami AI istnieje wiele dylematów natury etycznej. Dodatkowo często wymienianym potencjalnym zagrożeniem jest szansa na pojawienie się tzw. superinteligencji, która będzie potrafiła dokonywać nieprzerwanego samodoskonalenia w niekontrolowany sposób i – posiadając coś na kształt ludzkiej świadomości – ma szansę znacznie przewyższyć człowieka i wykorzystać swoją wiedzę i umiejętności w nieznanym nam sposób”. Kolejnym elementem zagrożeń akcentowanych przez studentów to wykorzystywanie algorytmów tzw. uczenia maszynowego w celu kradzieży informacji prywatnych, tworzenia rozbudowanych struktur fałszywych informacji⁴⁴, a także wpływanie na opinię publiczną poprzez generowanie sztucznego ruchu sieciowego (szczególnie komentarzy) przy wykorzystaniu farm tzw. botów i trolli⁴⁵.

Podsumowanie

Według teorii „phi” G. Tononiego (integrated information theory⁴⁶) „świadomość może występować w prostszych formach u prostszych organizmów, podobnie jak u odpowiednio zorganizowanych maszyn z wysokim ‘phi’, czyli zdolnością do integrowania szczegółowych informacji w całość”⁴⁷. Ukonstytuowanie się samoświadomości sztucznej inteligencji jest zatem jednym z potencjalnych kierunków jej rozwoju. Zagrożenia z obecności w przestrzeni społecznej samoświadomych przejawów AI pozostają w chwili obecnej trudne do oszacowania, jednak trudno nie dostrzec odległego, acz zauważalnego ryzyka anihilacji gatunku ludzkiego. Człowiek pozostaje istotą społeczną, a nie wirtualną i więzi sieciowe w przypadku możliwości rozwijania kontaktów w świecie realnym zawsze posiadać będą charakter substytutywny. Zadaniem nauk społecznych jest w tym kontekście rozwijanie jak najszerszej refleksji nad zarówno użytecznością, jak i zagrożeniami płynącymi ze stosowania najnowszych rozwiązań technologicznych. Rezultaty interdyscyplinarnych badań⁴⁸

⁴⁴ Tzw. fake newsów.

⁴⁵ Zob. E. Baron-Polańczyk, *Boty, trolle i fake news – uważaj, kto cię uczy!*, „Edukacja-Technika-Informatyka”, 2(2019), s. 218–226.

⁴⁶ G. Tononi, *Consciousness as integrated information: A provisional manifesto*, „Biol Bull”, 215(2008), s. 216–242.

⁴⁷ S. Blackmore, *Najtrudniejszy problem: zagadka ludzkiej świadomości*, „Scientific American”, 10(2018), s. 36–41.

⁴⁸ Wykorzystujących również perspektywę etyczną.

winy stanowią podstawę tworzenia reguł implementacji poszczególnych narzędzi cyfrowych w ramy życia społecznego. Rozwój technologiczny i wynikające z niego udogodnienia cywilizacyjne nie posiadają autotelicznego charakteru, co wymaga swobodnego „oswajania” technologii, na co wskazują również rezultaty analizy treści studenckich wypowiedzi. Współpraca neuronauki z naukami społecznymi (a szczególnie z socjologią bezpieczeństwa wewnętrznego) to jeden z warunków minimalizacji zagrożeń.

Abstrakt

Cyfrowe zagrożenia dla bezpieczeństwa wewnętrznego. Nowe subkultury sieciowe, wirtualna rzeczywistość, sztuczna inteligencja

Niniejszy artykuł zogniskowany jest wokół analizy cyfrowych zagrożeń dla bezpieczeństwa wewnętrznego wynikających z ponowoczesnej fazy rozwoju społeczeństwa, a także postindustrialnego charakteru systemu ekonomicznego. W tym kontekście przedstawiono zmiany społeczne determinujące rozwój digitalnych zagrożeń, a także zaakcentowano neoewolucyjne fundamenty teoretyczne w postaci teorii systemu termodynamicznego oraz teorii kumulacji informacji. Aktualna transformacja charakteru interakcji w społeczeństwie została zaprezentowana przy wykorzystaniu teorii aktora-sieci. W odniesieniu do procesu subkulturyzacji opisano funkcjonowanie pięciu głównych subkultur sieciowych, na podstawie badań własnych uwypuklono związane z aktywnością sieciową ryzyko uzależnienia od Internetu, zaakcentowano również zagrożenia dla bezpieczeństwa wiążące się z użytkowaniem sieci w życiu codziennym, a także niebezpieczeństwa na polu badań nad sztuczną inteligencją. Prezentację wyżej wymienionych zależności uzupełniono analizą opinii młodzieży studenckiej na temat kierunku rozwoju technologicznego.

Słowa kluczowe: zagrożenia cyfrowe, bezpieczeństwo wewnętrzne, subkultury sieciowe, wirtualna rzeczywistość, sztuczna inteligencja

Abstract

Digital threats to internal security. New network subcultures, virtual reality, artificial intelligence

The article is focused on the analysis of digital threats to internal security resulting from the postmodern phase of society's development, as well as the post-industrial nature of the economic system. In this context, there were presented the social changes determining the development of digital threats and the neo-evolutionary theoretical foundations in the form of the thermodynamic system theory and the theory of information accumulation were emphasized. Current transformation of the character of interactions in the society were presented by using the actor-network theory. In reference to the subculturization process there were described the functioning

of five main network subcultures, on the basis of own research, emphasized the risk of Internet addiction related to network activity, also emphasized the security threats related to the use of the network in everyday life, as well as the dangers in the field of artificial intelligence research. The presentation of the above-mentioned dependencies was supplemented with an analysis of the opinions of student youth on the direction of technological development.

Keywords: digital threats, internal security, network subcultures, virtual reality, artificial intelligence

Wykaz skrótów:

VR – wirtualna rzeczywistość
AI – sztuczna inteligencja
WHO – Światowa Organizacja Zdrowia

References

1. Aleksandrowicz T.R., *Biały wywiad w walce z terroryzmem*, [w:] *Rola mediów w przeciwdziałaniu terroryzmowi*, P. Piasecka, K. Liedel (red.), Warszawa 2009, s. 81.
2. Baron-Polańczyk E., *Boty, trolle i fake news – uważaj, kto cię uczy!*, „Edukacja -Technika-Informatyka”, 2(2019), s. 218–226.
3. Bąk T., *Wspierająca rola sieci Web dla rodzin osób niepełnosprawnych*, [w:] *Służąc rodzinie i ojczyźnie... Św. Janowi Pawłowi II w 100. rocznicę urodzin*, U. Bejma, M. Iżycki, L. Szot (red.), Warszawa 2020, s. 183–204.
4. Beck U., *Conditio humana. Il rischio nell'eta globale*, Bari 2011.
5. Bednarek J., *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, M. Jędrzejko (red.), Pułtusk 2006, s. 91–92.
6. Blackmore S., *Najtrudniejszy problem: zagadka ludzkiej świadomości*, „Scientific American”, 10(2018), s. 36–41.
7. Brake M., *The Sociology of Youth Culture and Youth Subcultures: Sex and Drugs and Rock 'n' Roll?*, London 2013, s. 10–18.
8. Cekiera C.M., *Uzależnienie od komputera i gier losowych wśród młodzieży*, [w:] *Diagnostyka i rozwiązywanie problemów psychospołecznych dzieci i młodzieży*, B. Kałdon, J. Kahla, A. Fidelus (red.), Sandomierz – Warszawa 2009, s. 35.
9. Domingos P., *Nasze cyfrowe sobowtóry*, [w:] „Scientific American” 2(2019), s. 54–59.
10. Dymek M., *Video Games: A Subcultural Industry*, [w:] *The Video Game Industry: Formation, Present State and Future*, P. Zackariasson, T. Vilson (red.), New York 2012, s. 34–56.
11. Gelder K., *Subcultures: Cultural Histories and Social Practice*, New York 2007, s. 4, 135.

12. Haber L.H., *Od społeczeństwa analogowego do digitalnego – w kierunku samo-identyfikacji*, [w:] *Społeczeństwo informacyjne. Aspekty funkcjonalne i dysfunkcjonalne*, L.H. Haber, M. Niezgodą (red.), Kraków 2006, s. 125–126.
13. Horkheimer M., Adorno T.W., *Dialektyka oświecenia*, Warszawa 2010.
14. <https://ispr.info/2015/10/28/futurist-ian-pearson-predicts-sex-with-robots/> (dostęp: 23.01.2021).
15. <https://tass.com/opinions/763216> (dostęp: 23.01.2021).
16. <https://www.bbc.co.uk/news/blogs-trending-46505722> (dostęp: 23.01.2021).
17. <https://www.bbc.com/news/blogs-news-from-elsewhere-36547139> (dostęp: 23.01.2021).
18. <https://www.forbes.com/sites/zarastone/2017/11/07/everything-you-need-to-know-about-sophia-the-worlds-first-robot-citizen/> (dostęp: 23.01.2021).
19. <https://www.theguardian.com/world/2006/may/10/germany.lukeharding> (dostęp: 23.01.2021).
20. <https://www.theweek.co.uk/96248/what-is-the-momo-suicide-challenge-and-is-it-dangerous> (dostęp: 23.01.2021).
21. Kato T.A., Shinfuku N., Tateno M., *Internet society, internet addiction, and pathological social withdrawal*, „Current Opinion in Psychiatry”, 33(2020), s. 264–270.
22. Konecki K.T., *W stronę socjologii jakościowej: badanie kultur, subkultur i światów społecznych*, [w:] *Kultury, subkultury i światy społeczne w badaniach jakościowych*, J. Leoński, M. Fiteńnicka-Gorzko, Szczecin 2010, s. 17–37.
23. Latour B., *Reassembling the Social: An introduction to Actor-Network-Theory*, New York 2005, s. 1–17.
24. Lenski G., *Power and Privilege: A Theory of Social Stratification*, New York 1966.
25. Loon van J., *Risk and Technological Culture. Towards a sociology of virulence*, New York 2002, s. 112–169.
26. Martinez-Lopez F.J., Anaya-Sanchez R., Fernandez-Giordano M., Lopez-Lopez D., *Behind influencer marketing: key marketing decisions and their effects on followers' responses*, „Journal of Marketing Management”, 36(2020), s. 579–607.
27. Mock J., *Pandemiczna trauma*, „Scientific American”, 6(2020), s. 26–27.
28. Muggleton D., *Wewnątrz subkultury. Ponowoczesne znaczenie stylu*, Kraków 2004.
29. O'Malley R.L., Holt K., Holt T.J., *An Exploration of the Involuntary Celibate (Incel) Subculture Online*, „Journal of Interpersonal Violence”, 9(2020).
30. Owen T., Noble W., Speed F.C., *New Perspectives of Cybercrime*, Preston 2017, s. 113–172.
31. Paleczny T., *Typy tożsamości kulturowej a procesy globalizacji*, [w:] *Władza, naród, tożsamość*, K. Gorlach, M. Niezgodą, Z. Seręga (red.), Kraków 2004, s. 68–71.
32. Robards B., Bennett A., *MyTribe: Post-subcultural Manifestations of Belonging on Social Network Sites*, „Sociology”, 45(2011), s. 303–317.

33. Samborska I., *Świat mediów elektronicznych jako źródło aktywności dziecka*, [w:] *Aktywność dzieci i młodzieży*, S. Guz, T. Sokołowska-Dzioba, A. Pielecki (red.), Warszawa 2008, s. 36.
34. Sztumski J., *Wstęp do metodologii i technik badań społecznych*, Katowice 2005.
35. Tononi G., *Consciousness as integrated information: A provisional manifesto*, „*Biol Bull*”, 215(2008), s. 216–242.
36. Wanta W., Golan G., Lee C., *Agenda Setting and International News: Media Influence on Public Perceptions of Foreign Nations*, „*Journalism & Mass Communication Quarterly*”, 81(2004), s. 364–377.
37. White L., *The Science of Culture: A Study of Man and Civilization*, New York 1949, s. 367.