

Wojciech Cellary

Uniwersytet WSB Merito

ORCID 0000-0001-8578-4307

ZAGROŻENIA DLA DEMOKRACJI W SPOŁECZEŃSTWIE CYFROWYM

Abstrakt: Celem tego artykułu jest przeanalizowanie zagrożeń dla demokracji w społeczeństwie cyfrowym, w którym główny obieg informacji odbywa się za pomocą internetu. Wskazano na charakterystyczny dla internetu zalew dostępnej informacji, a w konsekwencji – w celu poradzenia sobie z tym zjawiskiem – jej filtrowanie przy wykorzystaniu rozpoznawania wzorców w danych za pomocą technik uczenia maszynowego (sztucznej inteligencji). Filtrowanie powoduje tworzenie się bańek informacyjnych i dalej fragmentację społeczeństwa na niekomunikujące się segmenty, które mogą być manipulowane przez polityków z wewnątrz i z zewnątrz kraju. Internet stał się medium, które dopuszcza bezkarne kłamstwo, a to stanowi zagrożenie dla demokracji. Głównym przesłaniem artykułu jest stwierdzenie, że wolność słowa nie obejmuje wolności kłamstwa.

Słowa kluczowe: demokracja, internet, filtrowanie informacji, bańki informacyjne, wolność słowa, kłamstwo

Abstract: The purpose of this paper is to analyze the threats to democracy in a digital society, in which the main circulation of information is via the Internet. The Internet is flooded with available information. To cope with this phenomenon, data filtering using pattern recognition by means of machine learning (artificial intelligence) techniques is applied. Filtering creates information bubbles and as a consequence fragments society into non-communicating segments that can be manipulated by politicians from inside and outside the country. The Internet has become a medium that allows lying with impunity, and this poses a threat to democracy. The main message of the paper is that freedom of speech does not include freedom to lie.

Keywords: democracy, internet, information filtering, information bubbles, freedom of speech, lying

Wstęp

Winston Churchill powiedział w 1947 roku w Izbie Lordów: „demokracja jest najgorszą formą rządu, jeśli nie liczyć wszystkich innych form, których próbowano od czasu do czasu”. Dlatego demokracji trzeba nieustannie bronić przed tymi innymi formami rządów.

Milczącym założeniem demokracji jest dobre poinformowanie obywateli, którzy bazując na posiadanej informacji racjonalnie głosują w wyborach na tę partię, która obiecuje najlepiej zrealizować interesy ich (teraźniejszość) i ich dzieci (przyszłość). Kluczowe znaczenie dla demokracji mają zatem wolne i pluralistyczne media, dające obywatelom łącznie dostęp do pełnej informacji.

W walce o władzę partie starają się kontrolować informacje docierające do obywateli. Działania te można podzielić na mieszczące i niemieszczące się w ramach demokracji. Mieści się w ramach demokracji pozytywny przekaz własnego programu danej partii i krytyka programów innych partii. Natomiast nie mieści się w tych ramach ograniczenie dostępu obywateli do informacji (co najłatwiej uczynić partii będącej aktualnie u władzy), szerzenie kłamstw i granie na emocjach zamiast polegania na racjach. Te negatywne działania często występują łącznie.

Celem tego artykułu jest analiza wpływu internetu i WWW na demokrację, a w szczególności płynących z nich zagrożeń dla niej.

W rozdziale scharakteryzowano WWW jako medium informacyjne, wskazując na zalew dostępnej informacji i jej filtrowanie w celu poradzenia sobie z tym zjawiskiem; przedstawiono zintegrowany obieg danych, który jest charakterystyczny dla współczesnej informatyki i jej zastosowań; wyjaśniono zasadę rozpoznawania wzorców za pomocą uczenia maszynowego (sztucznej inteligencji); wskazano na zagrożenie dla demokracji wynikające z baniek informacyjnych, umożliwiających bezkarne szerzenie kłamstw przez internet; wymieniono dwa działania na rzecz demokracji, które jednak są bardzo trudne do wdrożenia w praktyce. Rozdział kończą wnioski i bibliografia.

WWW jako medium informacyjne

Oprócz klasycznych mediów – prasy, radia i telewizji – obecnie szczególne znaczenie ma internet i WWW wraz z mediami społecznościowymi. Platforma WWW powstała jako narzędzie do szybkiej wymiany informacji między ludźmi bez pośredników, takich jak wydawnictwa czy redakcje stacji radiowych i telewizyjnych – zatem w domyśle – umożliwiające bezzwłoczne udostępnianie informacji bez cenzury, zarówno państwowej, jak i redakcyjnej. Paradoxem jest, że aktualnie stało się medium, w którym króluje spersonalizowana cenzura na własne życzenie.

Zasadne jest zatem pytanie – Jak to się stało?

Przyczyną tego stanu rzeczy jest przejście od niedoboru do zalewu informacji. W warunkach niedoboru konieczna była umiejętność „czytania między wierszami”, bardzo przydatna w warunkach, gdy państwo otwarcie stosowało cenzurę.

Aktualnie mamy do czynienia z zalewem informacji. Ludzkość nagromadziła co najmniej $64 \cdot 10^{21}$ bajtów danych cyfrowych [7] – co najmniej, gdyż wiele repozytoriów danych jest poufnych i niedostępnych dla badaczy internetu. Google obsługuje 6 mln zapytań na minutę [3]. Na YouTube co minutę ładowanych jest 150 tys. nowych filmów wideo trwających łącznie 330 tys. godzin [1]. Na Facebook co minutę użytkownicy ładują 136 tys. zdjęć, wpisują 510 tys. komentarzy i 4 mln polubień [6]. Na świecie funkcjonuje około 6 mld telefonów komórkowych na 8 miliardów ludzi [5] i około 13 miliardów urządzeń internetu rzeczy [4].

Informacje dostępne przez WWW są różnej jakości. Potocznie uważa się, że WWW zawiera wszystko i zaprzeczenie wszystkiego. Informacje mogą zatem być prawdziwe i kłamliwe, w szczególności przekazywane przez ludzi złej woli i trolle internetowe oraz boty. Dla każdego internauty informacje, nawet prawdziwe, mogą być użyteczne lub nieużyteczne, na zapoznanie się z którymi szkoda tracić czas. Dlatego dla poradzenia sobie z zalewem informacji (prawdziwych i kłamliwych, użytecznych i nieużytecznych) stosuje się automatyczne, spersonalizowane filtrowanie informacji. Innymi słowy na zadane zapytanie każdy internauta dostanie odpowiedź kontekstową, zależną od jego preferencji zidentyfikowanych na podstawie jego reakcji na wcześniejsze zapytania i przypisania jego preferencji do pewnego wzorca określonego na podstawie podobnych reakcji tysięcy innych, nieznanym mu, ale podobnym do niego internautów.

Automatyczne, spersonalizowane filtrowanie informacji było początkowo stosowane w celach komercyjnych – do wyświetlania każdemu internaucie korzystającemu z WWW takich reklam, które z największym prawdopodobieństwem zainteresują go do tego stopnia, że kupi reklamowany produkt. Szybko jednak okazało się, że te same techniki można równie skutecznie zastosować do celów politycznych, czyli takiego kształtowania opinii internautów – każdego w spersonalizowany sposób – aby skłonić go do zagłosowania w wyborach na konkretnego kandydata politycznego. Spersonalizowane filtrowanie informacji prowadzi do zamykania internautów w tak zwanych „bańkach informacyjnych”, które oznaczają wybiórczy zestaw informacji, spójny, ale jednostronny. Ludzie zamknięci w takich bańkach nieustannie utwierdzają się w swoich opiniach i przekonaniach. To prowadzi do fragmentacji społeczeństwa na rozłączne grupy.

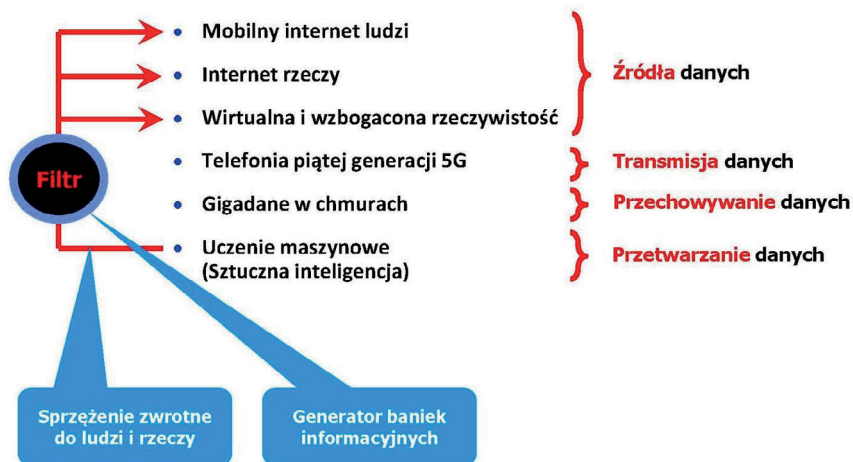
Zintegrowany obieg danych

Współczesna informatyka koncentruje się na obiegu danych przedstawionym na rys. 1.

Źródłami danych są:

- internet ludzi, w szczególności mobilny, i jego terminale: smartfony, tablety, komputery przenośne i stacjonarne;
- internet rzeczy, za pomocą którego komunikują się wzajemnie inteligentne rzeczy wyposażone w procesory i mające dostęp do sieci telekomunikacyjnych krótszego lub dłuższego zasięgu oraz

Rys. 1. Obieg danych (źródło: własne)



- wirtualna i wzbogacona rzeczywistość, dzięki której patrząc przez specjalne gogle widzi się sztuczne, wygenerowane komputerowo trójwymiarowe obiekty cyfrowe – w przypadku wzbogaconej rzeczywistości – w otoczeniu obiektów rzeczywistych albo filmowanych cyfrową kamerą w czasie rzeczywistym, albo oglądanych przez półprzezroczysty ekran gogli.

Pozyskane dane są transmitowane za pomocą sieci telekomunikacyjnych, w szczególności piątej generacji, zapewniających dużą przepływność niezbędną do zastosowań masowych oraz wymagających dużej niezawodności i bardzo krótkich opóźnień.

Zebrałe dane o wielkim wolumenie – gigadane – są przechowywane w chmurach obliczeniowych. Dane te są następnie przetwarzane i analizowane metodą uczenia maszynowego jako dominującej techniki sztucznej inteligencji.

Przetworzone dane wracają albo bezpośrednio do ludzi przez ich terminale, albo do otoczenia ludzi przez urządzenia dołączone do internetu rzeczy, zamykając pętlę sprzężenia zwrotnego. Na tej drodze powrotnej przetworzonych danych pojawia się filtr, który jest generatorem baniek informacyjnych.

Rozpoznawanie wzorców za pomocą uczenia maszynowego

Gigadane zbierane przez światowe koncerny informatyczne (i nie tylko) charakteryzują ludzi, ich: zainteresowania, przekonania, zachowania, emocje i nastroje. Uczenie maszynowe [2], które służy do analizy gigadanych, jest bardzo skutecznym środkiem rozpoznawania wzorców w gigadanych – z wysokim prawdopodobieństwem, choć nie z pewnością. Uczenie maszynowe nie jest oparte na rozumowaniu przyczynowo-skutkowym charakterystycznym dla człowieka, ale na

obliczaniu korelacji między danymi. Analiza gigadanych nie ma na celu nauczenia komputerów, aby myślały jak ludzie, tylko na zastosowaniu matematyki i informatyki do znalezienia wzorca, do którego podana jednostka danych (zbiór wartości atrybutów opisujących pewien obiekt) jest podobna z najwyższym prawdopodobieństwem. Dlatego dla każdego problemu, jaki pojawia się w internecie, również człowiek scharakteryzowany zbiorem wartości atrybutów może być dopasowany do właściwego dla niego wzorca.

Jednym z głównych celów uczenia maszynowego jest przewidywanie przyszłości – ponownie z wysokim prawdopodobieństwem, choć nie z pewnością. Na gruncie polityki można przewidzieć na kogo zagłosuje dany internauta (obywatel), a jeśli jest niezdecydowany, to na jakie argumenty jest podatny, w tym – czego się obawia – bo grając na obawach i związanych z nimi emocjach można łatwiej przekonać niezdecydowanego obywatela do głosowania na konkretnego kandydata.

Mając tę informację można – na gruncie społecznym – modyfikować program polityczny partii tak, aby uwzględnić sprawy ważne dla wyborców, albo – na gruncie personalnym – kierować do konkretnego internauty (obywatela) wiadomości tylko z takimi argumentami, na które jest on podatny, w szczególności podsycać jego obawy.

Bańki informacyjne mogą być wykorzystane przez cynicznego polityka w bardziej wyrafinowany sposób. Może on (jego sztab wyborczy) wysyłać do wszystkich sprzeczne wiadomości (obietnice wyborcze) wiedząc, że każdy internauta dostanie tylko te wiadomości, które pasują do jego bańki, a inne zostaną odfiltrowane. Może dla przykładu rozesłać obietnicę poparcia czarnej społeczności i jednocześnie obietnicę odmowy poparcia czarnej społeczności. Ta pierwsza trafi tylko do osób popierających czarną społeczność, a ta druga – do osób odmawiających jej poparcia. Wszyscy dojdą do wniosku, że warto głosować na tego polityka, bo on ich dobrze reprezentuje. Takie sprzeczności łatwo wykryć i nagłośnić, ale informacja o nich ponownie zostanie przepuszczona przez filtry. Tak dzieje się wówczas, gdy celem polityka nie jest dobro społeczeństwa dzięki realizacji jego spójnego programu, tylko zdobycie władzy nawet za cenę kłamstwa.

Zagrożenie dla demokracji

Zagrożeniem dla demokracji jest fragmentacja społeczeństwa na niekomunikujące się segmenty. Nie chodzi o to, że różne grupy społeczne popierają różne partie, co w demokracji jest naturalne, tylko o to, że informacje docierające do poszczególnych grup nie są obiektywizowane, a zatem ich odbiorcy są bardzo podatni na kłamstwa.

Internet stał się medium, które dopuszcza bezkarne kłamstwo, a to stanowi zagrożenie dla demokracji

Punktem wyjścia do tego zagrożenia jest anonimowość (a dokładniej pseudonimowość) w internecie, która rodzi poczucie bezkarności. Efektem bezkarności jest przyzwolenie na kłamstwo. Bezkarność prowadzi do upadku obyczajów –

wulgarny język, hejt, obrzucanie błotem – i dalej do anomii charakteryzującej się poczuciem niemocy, niepewności i bezcelowości w społeczeństwie. W konsekwencji dochodzi do rozpadu więzi społecznych i zniechęcenia do działania na rzecz dobra wspólnego.

Działania na rzecz demokracji

Są dwa działania w internecie, które można byłoby podjąć na rzecz demokracji. Niestety, oba są bardzo trudne do wprowadzenia w życie.

Pierwszym działaniem byłaby eliminacja bezkarności kłamstwa w internecie. Drogą do tego byłaby likwidacja anonimowości w internecie. Technicznie jest to jak najbardziej możliwe przez upowszechnienie cyfrowej tożsamości. Wówczas anonimowe wpisy i maile mogłyby być automatycznie, bezzwłocznie usuwane. Gdyby wiadomości, w tym wpisy w mediach społecznościowych, nie byłyby anonimowe, to autorzy kłamliwych tekstów byłiby pociągani do odpowiedzialności z powództwa cywilnego, a nawet do odpowiedzialności karnej. Takie rozwiązanie byłoby teoretycznie możliwe do zastosowania w krajach demokratycznych z silnym i sprawnym (cyfrowym?) systemem sądownictwa. Jest jednak nieprzystające do rzeczywistości krajów autorytarnych, w których krytyka władzy może skończyć się więzieniem. Kraje można z grubsza podzielić na demokratyczne i autorytarne, ale technicznie internet jest jeden dla wszystkich. Kraje demokratyczne zapewniają wolny dostęp do internetu, a kraje autorytarne ograniczają dostęp do treści, które uważają za zagrażające władzy, co wprowadza asymetrię dostępu do informacji. Niestety kraje autorytarne mają możliwość rozsiewania przez internet destrukcyjnych treści w krajach demokratycznych. Demokracja jest zatem atakowana i od wewnątrz i z zewnątrz. Dlatego tak trudno jej bronić.

Drugim działaniem byłoby poszerzanie baniek informacyjnych. Ze względu na zalew informacji bańki informacyjne, wynikające z filtrowania informacji, są nie do uniknięcia. Mogą jednak być poszerzone tak, aby obok jednostronnych argumentów na rzecz danych poglądów politycznych, społecznych i gospodarczych obejmowały też kontrargumenty w celu zobiektywizowania wiedzy internautów (obywateli). Jednak te kontrargumenty musiałyby być prezentowane w kulturze dialogu, a nie zniszczenia przeciwnika politycznego za wszelką cenę.

Kultura dialogu wymaga opierania się wyłącznie na faktach, a nie rzekomych „alternatywnych faktach”, co jest inną nazwą na kłamstwa.

Wnioski

Nie można zapominać o dobru, jakie przynosi internet oferując wolny dostęp do ogromu informacji i niezliczonych usług cyfrowych. Jednak należy uświadomić sobie, że:

Wolność słowa nie obejmuje wolności kłamstwa.

Demokracja, aby przetrwać w cyfrowym świecie, nie może walczyć z internetem, tylko z kłamstwem. Jest to trudne, bo kłamstwo jest często celowo pomieszane z prawdą, a wówczas samo oddzielenie jednego od drugiego wymaga większego wyjaśnienia, którego internauci często nie chcą słuchać, ani czytać – reagując emocjonalnie, a nie racjonalnie.

Internauci powinni też świadomie poszerzać swoje banki informacyjne samodzielnie poszukując kontrargumentów. Jeśli internauta okaże zainteresowanie nimi, to automatyczne filtry dostosują się i będą przekazywać odpowiednie informacje poszerzając i obiektywizując jego wiedzę, w konsekwencji czyniąc z niego świadomego wyborcę – niezbędny podmiot demokracji.

Bibliografia

- [1] Hayes, A., *YouTube Stats: Everything You Need to Know In 2022* <https://www.wyzowl.com/youtube-stats/> dostęp 2022-11-22
- [2] Kelleher, J.D., *Deep Learning*, The MIT Press Essential Knowledge Series, Cambridge, Massachusetts USA, London, England, 2019.
- [3] Mohsin, M., *10 google search statistics you need to know in 2022* <https://www.oberlo.com/blog/google-search-statistics> dostęp 2022-11-22
- [4] *Number of Internet of Things (IoT) connected devices worldwide from 2019 to 2021, with forecasts from 2022 to 2030* <https://www.statista.com/statistics/1183457/iot-connected-devices-worldwide/>; dostęp 2022-11-22
- [5] *Number of smartphone subscriptions worldwide from 2016 to 2021, with forecasts from 2022 to 2027* <https://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide/>; dostęp 2022-11-22
- [6] Shepherd, J., *30 Essential Facebook Statistics You Need to Know In 2022* <https://thesocialshepherd.com/blog/facebook-statistics>; dostęp 2022-11-22
- [7] *Volume of data/information created, captured, copied, and consumed worldwide from 2010 to 2020, with forecasts from 2021 to 2025* <https://www.statista.com/statistics/871513/worldwide-data-created/>; dostęp 2022-11-22