

STRESZCZENIE | WERSJA POLSKA

Projekt doktorski zatytułowany *Maskarady* stanowi krytyczną analizę wpływu platform cyfrowych, generatywnej sztucznej inteligencji i sztucznych sieci neuronowych na współczesną kulturę wizualną i cyfrową tożsamość. Kolejno omawia metody inżynierii behawioralnej stosowane przez gigantów technologicznych, aby wpływać na nasze nawyki i uzależniać nas od usług i produktów. Przedstawia codzienną rzeczywistość utkaną z wirtualnego zapośredniczenia ludzkich aktywności. Analizuje mechanizmy działania platform cyfrowych oparte na imperatywie wzrostu wykładniczego sezonowo sprawozdawanego akcjonariuszom, które naruszają naszą prywatność zagrażając bezpieczeństwu. Skupia się na problemach takich jak inwigilacja, uzależnienia i manipulowanie użytkownikami oraz na etycznych dylematach związanych z rozwojem sztucznej inteligencji i jej wpływie na kreowanie wizerunku i postrzeganie świata.

Porusza problem obrotu danymi, tego, co się z nimi dzieje, gdy już zostaną zassane przez systemy technologiczne. Zostawiając coraz więcej śladów naszej intymności w postaci danych behawioralnych i biometrycznych zasilamy wielkie modele fundamentalne tworząc modyfikowalną przez algorytmy „ground truth”. Na tej podstawie w dalszej kolejności metodą statystycznej predykcji i optymalizowania wzorów, generowane są nowe wizje rzeczywistości sklecone ze skrawków naszej wirtualnej obecności na platformach. Generatywna sztuczna inteligencja, w tym duże modele językowe oraz uczenie maszynowe wykorzystywane do systemów rozpoznawania twarzy, posiłkują się informacjami, które nawykowo, powszechnie i dobrowolnie udostępniamy w przestrzeni Internetu.

Selfie i fotografia społecznościowa stały się wszechobecnymi formami autoekspresji w kulturze wizualnej, kształtując sposób, w jaki postrzegamy siebie i innych. Ta oswojona już forma porozumiewania się może prowadzić do poczucia niepewności i presji, aby sprostać nierealistycznym standardom, ale także karmi platformy cyfrowe gargantuiczną ilością wizerunków, które nie tylko służą profilowaniu, tworzeniu ukierunkowanych reklam czy przewidywania naszych przyszłych zachowań, lecz są równocześnie wykorzystywane w systemach rozpoznawania twarzy i emocji stosowanych przez organy ścigania, firmy i rządy.