Digitální antropologie

Michal Černý

Informační společnost 2020

Vymezení

- Zkoumání lidského fenoménu v kontextu digitálního prostředí a toho, jak digitální technologie ovlivňují člověka.
- Problematické uchopení toho, co je to to „digitální“
- Někdy se zdůrazňuje, že mnohé z toho, co zkoumáme není nové, ale „nové“.
- Tradiční kotvení je etnograficky orientované, ale může být i třeba filosofické.

Některé rozmazané hranice

- Inforg – informační agent
- Jakou roli v tom celém bude hrát transhumanismus nebo kyborgové?
- Téměř každý je kyborg
- Kvantifikujeme lidské chování (Fitbit), měříme chování na webu, ….
- A přitom je důležité o sobě dávat vědět
- Mizí ostrá hranice mezi prací a volným časem:
  - V časové dimensi
  - V prostorové dimensi
  - V nástrojové dimensi
  - V emočně – sociální dimensi (máme stejné sociální sítě)
  - V online-offline dimensi

Digitální antropologie

- Sanjek, R. & S. Tratner (eds) 2015. *eFieldnotes: the makings of anthropology in the digital world*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Wilson, S. & L. Peterson 2002. The anthropology of online communities. *Annual Review of Anthropology* **31**, 449-67.
- Gunn, G., T. Otto, & R. Smith (eds) 2013. *Design anthropology: theory and practice.* London: Bloomsbury.
- Haworth, C. & G. Born 2017. Mixing it: digital ethnography and online research methods – a tale of two global digital music genres. In *The Routledge companion to digital ethnography* (eds) L. Hjorth, H. Horst, A. Galloway & G. Bell, 70-87. New York: Routledge.
- Horst, H. & D. Miller (eds) 2012. *Digital anthropology.* London: Bloomsbury.
- Jiménez, A. 2014. The right to infrastructure: a prototype of Open Source urbanism. *Environment and Planning D: Society and Space* **32**(2), 342-62.
- Kelty, C. 2008. *Two bits: the cultural significance of free software.* Durham, N.C.: Duke University Press.

Deset oblastí změn dle Garter (2020)

Překlad převzatý od Brdičky

- Do roku 2023 se ztrojnásobí počet hendikepovaných zaměstnanců
- Do roku 2024 bude více jak polovina online reklamy pracovat s umělou inteligencí umocněnou analýzou emocí
- Do roku 2023 30 % organizací přijme politiku BYOD.
- Do roku 2025 50 % lidí s chytrým mobilem postrádajících bankovní účet bude používat mobilně dostupnou kryptoměnu.
- Do roku 2023 bude zaveden mechanismus kontroly při vývoji aplikací pracujících s umělou inteligencí a strojovým učením minimálně ve 4 zemích G7.

Deset oblastí změn dle Garter (2020)

- Do roku 2023 bude 40 % zaměstnanců pracovat ve vlastním osobně nastaveném online prostředí.
- Do roku 2023 bude až 30 % světových zpravodajských a video obsahů ověřeno pomocí blockchainu.
- Nejpozději do roku 2021 zjistí velké tradiční firmy, že musí věnovat transformaci vyvolané digitálními technologiemi alespoň 2x více času a nákladů, než očekávaly.
- Do roku 2023 bude 40 % lidí na celém světě sledováno prostřednictvím tzv. „internetového chování“ s cílem optimalizovat online poskytované služby.
- Do roku 2024 zařadí Světová zdravotnická organizace online nakupování mezi chorobné závislosti.

Deset oblastí změn dle Garter (2020)

- Digitální technologie obecně silně mění kulturu práce.
- Akcentuje se vztah člověk – počítač
- Je možné vidět jasný důraz na emoce (odklon od čistého racionalismu)
- Jsou formulována rizika společnosti dohledu.
- Důraz je kladený na prostředí, ve kterém žijeme a pracujeme.

Eticko-antropologické vztahy

Východiska

- Luciano Floridi: *Onlife manifesto* and *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality:*
  - *Klíčové pro popis bytí ve světě jsou informační interakce*
  - *Informační interkace jsou něčím, co konstituuje infosféru jako prostor těchto interakcí*
  - *Dochází k postupnému rozmazávání hranic mezi online a off-line, mezi „tady a tam“, ale také mezi technikou, člověkem a dalšími biotickými strukturami*

Východiska II

- Roste význam AI pro všechny dimense lidského života. To má také dopady, které se jeví, jako diskusně silné nebo obecně jako problematické:
  - Amy Webb, profesorka New York University a zakladatelka Future Today Institute tvrdí, že AI znamená výrazné posílení pozic korporací, které mají přístup k velkému množství dat a tím mají také velkou moc. V tomto ohledu jsou pak lákavé pro autoritářské režimy nebo obecně pro vlády, protože v nich vidí nástroj globální strategické výhody. Nejsilnější zbraní USA nebudou zřejmě atomové zbraně, ale Google, Amazon, Microsoft, Apple či Facebook.
  - Zajímavým krokem je pak názor, že by společnosti měli akcentovat udržitelný rozvoj před krátkodobými cíli, což ostatně v Evropě zdůrazňuje také José van Dijck. Skutečnost, že by firmy masově upřednostnili veřejné blaho (navíc obtížně definované) před ziskem, který od nich očekávají akcionáři se zdá být velice nepravděpodobná. Současně je ale třeba říci, že velká část velkých firem zdůrazňuje, že třeba oblast sociálních sítí nebo obecně ochrany osobních dat by měla být regulována.
  - Podle některých zaměstnanců Amazonu o výpovědích rozhoduje systém s AI, nikoli přímý nadřízený. Respektive je to tak, že doporučení na výpověď je systémem jasně popsaná, naměřená a zdůvodněná a příslušný manažer či HR by měl zřejmě provést jen kontrolu, případně uvážit další možné vlivy.
  - Asi nejznámější problém s AI a diskriminací je spojen s oddělením lidských zdrojů, které fungovalo tak, že se systém naučil na výběru běžných personalistů pracujících v Amazonu, jakým způsobem vybírají budoucí zaměstnance v závislosti na tom, jak vypadá jejich životopis. Tento výběr byl reálně diskriminační pro ženy.

Problém

- Jak mají být nastavená etická pravidla, aby umožňovala společný pobyt v infoséře strojům i lidem?
- Umíme vůbec etiku postavit jinak než antropocentricky?

- (Floridi navrhuje jít cestou etického zkoumání aktů, podle toho, zda prospívají nebo škodí infosféře. Touto cestou ale z řady důvodů jít nechceme, jakkoli oba problémy poměrně uspokojivě řeší – ale přináší nové)

Kultura hanby a kultura viny (Dodds a další)

Kultura hanby a kultura viny I

- Dodds rozlišuje dva aspekty dosažení dynamické rovnováhy ve společnosti. Tyto sociálně regulativní mechanismy označuje jako:
  - **Kulturu hanby**: jedinec stál před zraky ostatních a jejich výsměch, přehlížení, odsouzení byly způsoby, které jedince vedly k hodnocení sebe sama.
  - **Kulturu viny**: jedinec nestojí před zraky ostatních, ale před zrakem svého svědomí. Tento ohled byl účinnější, nevyžadoval již okolí a dohled nad jedincovým chováním nebyl omezen pouze na situace, které někdo vidí.
- Obě vždy existují vedle sebe (jde o webberovské ideální typy), vzájemně se prolínají a ovlivňují. Jejich diference ale může být zajímavým výzkumným nástrojem.

Kultura hanby a kultura viny II

- Původně převládá kultura hanby, která může být za příznivých okolností nahrazena kulturou viny.
- Stud, hanba před ostatními je velmi mocný nástroj v době počáteční socializace; je využíván i ve výchově, proto je posměch jedním z nejdůležitějších nástrojů, jak žáky přivést „k rozumu“.
- Rozvoj infosféry je spojen s procesem prolínání kultur, silné globalizace a provázanosti s okolím (hyperconnetivity era) – **ale jestliže se rozpadá společný vzor jednotné kultury, který lze jednoduše internalizovat, pak se v kultuře více prosazují mechanismy regulace prostřednictvím konceptu hanby, tento rozpad přirozeně objevuje v době rychlých zvratů.**

Kultura hanby a kultura viny III

- Obě „kultury“ se fakticky v každé společnosti prolínají, některé vykazují větší sklon ke kultuře hanby, jiné ke kultuře viny
- Společnosti s **převažujícím počtem lidí se sklonem k vině jsou schopny racionálněji řešit konflikty**, protože jednotlivci mají menší tendenci k instinktivní dvoj-reakci „pasivita – výbuch hněvu“, jsou schopni obrátit vnitřní zrak k vlastnímu jednání a řešit jeho konkrétní části s větší ochotou dojít ke společnému nehostilnímu řešení
- V dobách, kdy dochází k prolínání kultur, k prolínání různých kulturních vzorců, je společnost, která má sklon ke kultuře viny větší šanci řešit konflikty odlišných očekávání
- Tento proces (mísení, transkulturní přenos, globalizace) má však dvojí dynamiku
  - na jedné straně je během něho výhodné, pokud společnost tenduje ke kultuře viny
  - na straně druhé, jestliže v ní, nebo v některém jejím segmentu dojde k rychlému narušení zaběhnutého vzorce, který se internalizuje v institut viny, pak dochází k regresi, a v dané společnosti či jejímu segmentu se začne prosazovat kultura hanby

Kultura hanby a kultura viny a Infosféra

- Propojení mezi infosférou a tendencí ke kultuře hanby je navíc potencováno skutečností, že hanba je vnitřně spojena s mechanismy veřejného dohledu, jejich charakter se sice na sociálních sítích (obecně v infosféře) proměnil. Technologie jsou nedílnou součástí našeho života, mohou ho snadno měřit, kvantifikovat, porovnávat s ostatními (sebe kvantifikace, fitness žebříčky, metody datové analytiky, počítačové zpracování emocí, analýza sentimentu atp.)
- Technologie mohou hrát roli jistého externího reflektivního nástroje, jsou novou formou svědomí i v oblastech, které běžně reflektivně nedokážeme přesně zachytit (například zda jsme ušli alespoň10 000 kroků za den, napsali nejméně 10 000 znaků textu, vyřídili 10 e-mailů atp.)
- Systém lajkování a naopak výsměchu (negativní komentáře, negativní lajky) a denunciace, systému okamžitého on-line dohledu, systém zapojení AI (například formou socialbotů) umožňuje permanentní zpřítomňování, snadný způsob sdílení a provázání těchto systémů využívá vše, co panopticismus moderních společnosti umožnil, ale vše ještě více prohloubil.
- To vše nabízí možnost snadného vnějšího dohledu, tedy kultury hanby.

Etické implikace pro AI

Co je etika?

- Nezúčastněný popis (je ale možný?) správného chování aktérů v jisté situaci či kontextu?
- Nezúčastněný popis chování aktérů v jisté situaci či kontextu? (je to ale k něčemu?)
- Normativní vymezení vycházející z jistých hodnotových předpokladů (ale jakých?)?
- Soubor kódů, které umožňují přežití nebo lepší přežití a mají společensky sjednanou formu dostupnou všem aktérům?

- Pojetí kultury hanby a viny předpokládá nějaké antropologické východisko. Může stroj / algoritmus pociťovat vinu nebo hanbu? V našem pojetí infosféry bychom ale něco takového potřebovali….

Hlavní etické otázky dneška:

- 1) Jsme schopni vytvořit efektivní (tzn. vedoucí k udržení života a jeho zkvalitňování) etiku pro dobu po čtvrté revoluci (vznik infosféry) na rovině doposud existujících antropocentrických předpokladů?
- 2) Pokud nikoli, může ale existovat neantropocentrická etika? Jak v takovém případě zahrnout do diskuze aktéry jako zvířata, další živé bytosti např. rostliny, bakterie, viry? Jak zahrnout nehumánní aktéry? Co by bylo ekvivalentem lidské řeči, v níž klasické antropocentrické vyjednávání nachází svoji závaznou a završující formu (vyjednávání začíná interakcemi a tyto interakce vrcholí v řeči, v níž se fixují závazné postupy, způsoby jednání a kódy)?

Co zatím umíme?

- Transmise lidského chování do AI:
  - Diskriminace v HR v Amazonu
  - Výpovědi dle výkonu v Amazonu
  - Analýza chování a prediktivní modelování v investicích, epidemiologických studiích, na sociálních sítích
  - ...
- Naučíme stroje chovat se jako člověk, ale ne vždy je to dobrý příklad.
- => Kultura hanby je přenositelná na techniku, kvantifikuje modely vhodného a nevhodného chování optikou veřejného zájmu.

Etické zásady pro tvorbu systémů s AI

- EK: etické zásady vývoje systémů s umělou inteligencí:
  - Možnost řízení a dohledu ze strany člověka
  - Robustnost a bezpečnost
  - Ochrana soukromí a dat
  - Transparentnost
  - Rozmanitost, zákaz diskriminace a rovné zacházení
  - Společenský a environmentální prospěch
  - Odpovědnost

- Kultura viny může být do techniky „vložena“ skrze hodnoty vývojářů. Nejde ale o vinu v pravém slova smyslu. AI (zatím) nemá žádné vědomí, nemůže tedy pociťovat vinu.

Ale…

- Stojíme před dilematem:
  - Chceme transmisi kulturních hodnot západu do AI a techniky obecně? Nepodobá se pak kyberprostor novému kolonialistickému projektu? Kde jsou biotické systémy?
  - Chceme hledat nějaký nezaujatý společný pohled? Víme jak?