

Popularnonaukowe streszczenie projektu

Naszym głównym celem w ramach proponowanego projektu badawczego jest sprawdzenie, jak ludzie postrzegają byty sztuczne – syntetyczne (czyli stworzone za pomocą komputera) postacie ludzkie i roboty – w kontekście interakcji moralnych. Interakcje moralne charakteryzują się tym, że jedna ze stron jest sprawcą określonego zachowania, np. wyrządza krzywdę, a druga staje się wówczas ofiarą i zachowanie to odbiera. Chcemy zbadać, jak wygląd bytów sztucznych i ich zachowanie w interakcji kształtują proces przypisywania im cech ludzkich, takich jak np., zdolność do odczuwania bólu czy odróżniania dobra od zła. Chcemy też sprawdzić, czy przypisywanie cech ludzkich wiąże się z nadawaniem wartości moralnej. Wcześniejsze badania psychologiczne pokazały, że ludzie z łatwością rozumują o bytach nie-ludzkich i nieożywionych przez pryzmat ludzkich cech - zjawisko to nazwano antropomorfizacją. Nie wiadomo jednak, w jakim stopniu antropomorfizowanie sięga sfery moralności. Ważnym elementem naszej pracy będzie również zbadanie wpływu właściwości obserwatorów (osób biorących udział w badaniach) na proces przypisywania cech i wartości moralnej bytom sztucznym. Przewidujemy, że szczególną rolę odegra empatia okazana bytom ukazanym w roli ofiary, ułatwiając postrzeganie ich jako bardziej podobnych do ludzi. Jeśli jednak zamiast empatii pojawi się dyskomfort, to uczucie to zmniejszy skłonność do przypisywania cech ludzkich. Szybki rozwój nauk komputerowych, projektowania, animacji i inżynierii umożliwia tworzenie coraz bardziej złożonych bytów sztucznych, z którymi już teraz często się stykamy, a prawdopodobnie będziemy stykać się dużo więcej w przyszłości (na przykład w edukacji, rozrywce, medycynie, usługach). Pojawia się zatem potrzeba lepszego zrozumienia naszego, coraz bardziej zniuansowanego, postrzegania tych bytów oraz dowiedzenia się, jak wpływają one na nas i nasze emocje.