

Badania dotyczące rozwoju sztucznej inteligencji i jej roli w życiu społecznym wskazują, że obecność rozwiązań opierających się na „inteligentnych” algorytmach jest widoczna w wielu dziedzinach życia. AI kształtuje wybory konsumpcyjne (Makridakis 2017), wpływa na preferencje muzyczne (Prey 2018), wspiera ochronę zdrowia (Coccia 2020), ale też ma znaczenie w obszarze stanowienia prawa (Eubanks 2018) czy rekrutacji pracowników (Raub 2018). Nie brak również przykładów, które przedstawiają także dyskryminujące aspekty technologii ze względu na rasę, akcent, pochodzenie etniczne, orientację seksualną czy tożsamość płciową (Zhang et al. 2021, UNESCO 2019). Również interfejsy konwersacyjne mogą gruntować różne uprzedzenia i stereotypy płciowe poprzez różne praktyki antropomorfizacji urządzeń (Costa 2018; Perez 2019). W tym przypadku maszyny zyskują ludzki charakter poprzez nadawanie im imion np. ELIZA, Alexa, Siri, określanie tonu głosu, czy graficzne wizerunki np. boty Cyberella i Valerie (Weber, Bath 2007). Celem planowanych badań jest zidentyfikowanie i analiza wzorów płci społeczno-kulturowej wytwarzanych w procesie projektowania systemów sztucznej inteligencji opierających się na komunikacji człowiek-maszyna. Maszyny te to systemy, które w projekcie rozumiem jako interfejsy konwersacyjne, zarówno głosowe (*Voicebots*), jak i tekstowe (*Chatbots*), czyli programy komputerowe, które poprzez odpowiednie zaprojektowanie mają za zadanie podtrzymywać rozmowę z człowiekiem i naśladować ludzką mowę (McTear et al. 2016) np. Siri, Alexa, Google Assistant. Założeniem, które leży u podstaw projektu jest stwierdzenie, że upłciwienie interfejsów konwersacyjnych, występuje już w procesie projektowym. Mając to spostrzeżenie na uwadze, w projekcie chcę przeanalizować jak przebiega proces projektowy interfejsów konwersacyjnych (botów tekstowych i głosowych) oraz jakie wzory płci społeczno-kulturowej rozumianej jako praktyki i reguły społeczne są produkowane i reprodukowane w procesie projektowania interfejsów konwersacyjnych?

Inspirując się teoriami integracyjnymi płci społeczno-kulturowej będę analizować więc proces wytwarzania interfejsów konwersacyjnych pod względem reguł i praktyk płciowych kształtujących upłciwione struktury określane za Connell (2009; 2013) *gender regimes*. Będą to struktury: władzy, podziału pracy, symboliczne i cielesno-emocjonalne, w które są zaangażowani specjaliści różnych etapów procesu projektowego np. projektanci, programiści, analitycy, project managerowie organizacji projektujących rozwiązania oparte na sztucznej inteligencji. Proces projektowania interfejsów konwersacyjnych jest więc dla mnie wielowymiarową strukturą, unikalnym przedsięwzięciem składającym się z różnych etapów i zadań, za których wykonanie odpowiedzialni są ucieleśnieni aktorzy społeczni - kobiety i mężczyźni. W związku z tym celem planowanych badań jest poznanie i identyfikacja wzorów kobiecości i męskości praktykowanych przez specjalistów zaangażowanych w różne fazy wytwarzania interfejsów konwersacyjnych od etapów koncepcyjnych poprzez projektowanie do prac nad rozwojem gotowego rozwiązania. Badania będą polegać na przeprowadzeniu wywiadów pogłębionych z twórcami botów zaangażowanymi w różne etapy projektowania botów, obserwacji uczestniczącej w organizacji projektującej interfejsy konwersacyjne dla polskich odbiorców, analizy treści oraz autoetnografii analitycznej jednego wybranego procesu projektowego bota.

Mimo rosnącego zainteresowania związkiem płci i nowych technologii brak pogłębionych studiów, które analizują sam proces projektowania interfejsów konwersacyjnych pod kątem produkowania w nim i reprodukowania wzorów płci społeczno-kulturowej. Sama sztuczna inteligencja jako dziedzina nauki jest często badana w kontekście technologicznym, ale nie w perspektywie analiz społecznych uwzględniających szczegółowo proces ich wytwarzania. Opracowania dotyczących relacyjności płci i technologii m.in. STS (Adam 2006; Lagesen 2012), feministyczne studia nad technologią (Wajcman 2004) oraz w badaniach nad upłciwieniem technologii, płeć społeczno-kulturowa jest traktowana jako kategoria domyślna i intuicyjna, nie zaś jako złożona i wielowymiarowa struktura. Płeć społeczno-kulturowa była kategorią analityczną co jest przedstawione w badaniach dotyczących komunikacji z botami (Curry et al. 2018), współpracy w zespołach IT (Bear, Woolley 2011), ale też kategorią różnicującą praktyki korzystania z technologii (Nomura 2017). Niemniej jednak nie była problematyzowana w kategoriach socjologicznych, jako kategoria współwytwarzająca proces projektowania technologii.