



Wiesław Paluszyński
prezes PTI



Fot. Beata Soltys

„Gry” wojenne

Jako mały chłopiec w latach 50. słuchałem przestraszonych głosów moich rodziców (ojciec – lwowiak i powstaniec warszawski, mama – harcerka z Zagłębia Dąbrowskiego): czy będzie wojna, czy wejdą, czy trzeba będzie uciekać, ale gdzie? Atmosfera tego strachu powraca, gdy widzę uchodźców z Ukrainy. Zapewne nie tylko ja doświadczam déjà vu – odczucia, że przeżyłem to już wcześniej, połączonego z pewnością, że to niemożliwe.

Przyzwyczailiśmy się do wirtualnych wojen, które umożliwił rozwój informatyki. Wcześniejszym próbom, realizowanym początkowo w kinematografii, daleko było do realizmu. Dzisiaj możemy mieć w kinie, telewizorze czy komputerze pełnowymiarową wojnę. Zarówno tę fikcyjną, ale pokazaną realistycznie, jak w „Gwiezdnym wojnach”, „Diunie” czy w ekranizacji prozy Tolkiena, jak i tę prawdziwą, odtworzoną w komputerowej animacji, jak np. ostatnio w filmie „Dunkierka”. Oglądamy wojnę w telewizji, nadal przecież emitowane są seriale „Czterej pancerni” czy „Stawka większa niż życie”.

W świecie gier komputerowych walczymy – nasze dzieci i wnuki – realistycznymi czołgami, latamy samolotami F16, bombardujemy i niszczymy wroga. Ofiary tej wirtualnej wojny są mało widoczne, widoczne są sukcesy. Na tych wojnach w komputerach czy na konsolach informatycy nieźle zarabiają. Wydawało się nam, że wojna już taką pozostanie, a uczestniczący w niej młodzi ludzie będą dostawali kolejne „życia”, aby móc odnosić wojenne sukcesy.

I raptem na ekranach naszych telewizorów, tabletów i telefonów pojawiła się prawdziwa wojna. Wojna rozpoczęta przez zakłamanego agresora, wykorzystującego w swojej narracji kłamstwo, ale też wysokie technologie, wspierane systemami informatycznymi, pochodzącymi również z krajów demokratycznych. Mordującego cywilów, kobiety i dzieci raketami wykorzystującymi komponenty stworzone przez informatyków.

Ofiary tej wojny w realu nie mają kolejnych „życi”. Widzimy gigantyczne zniszczenia, uciekających ludzi, mordowanych cywilów. Widzimy, bo rozwój informatyki na to pozwala, widzimy, bo działają – pomimo starań agresora – sieci komórkowe, słyszymy, bo rozmowy żołnierzy agresora są podsłuchiwane, a drony, które służyły do zabawy, dokumentują zbrodnie wojenne. Grupa anonimowych informatyków prowadzi prywatną wojnę z agresorem, atakując wrażliwe systemy informatyczne, zdobywając i publikując dowody jego kłamstw i manipulacji. Agresor blokuje te kanały komunikacji, bo buduje przychylność dla swoich działań na fałszywym obrazie rzekomych sukcesów. Tę wojnę toczą nie tylko państwa i ich wojska, toczą ją zwykli ludzie, którzy uznali, że walka z imperialnym, XIX-wiecznym pojmowaniem świata jest też ich walką.

Miliony kobiet i dzieci szukających domu w Polsce to sceny, których nie było w grach. To rzeczywistość, w której – obok gigantycznego wysiłku zwykłych ludzi – informatyka staje się niezbędnym narzędziem, zarówno ta rządowa, pomagająca ogarnąć system udzielania pomocy, jak i ta społeczna, pomagająca znaleźć informację, pokierować do nowych miejsc zamieszkania, zarządzić przesyłaną pomocą. My – informatycy – pomagamy, jak potrafimy i możemy, piszemy niezbędne programy po 24 godziny na dobę, zdobywamy komputery dla ukraińskich dzieci zaczynających naukę w naszych szkołach. Pomagamy w ramach wolontariatów, zbieramy i przesyłamy niezbędny do walki i obrony sprzęt informatyczny, telefony, komputery.

Gdy jednak mamy wolną chwilę, zastanawiamy się, czy nie przyczyniliśmy się przypadkiem do tego koszmaru, który widzimy? Jak dalej pracować, aby efekty zastosowania kluczowych technologii, np. sztucznej inteligencji, nie przyczyniały się do ludzkich nieszczęść, do budowania kolejnych wersji zabójczych systemów? Czy da się budować tylko systemy obronne? Niedawno widzieliśmy, jak informatyka pomogła przeciwdziałać epidemii i umożliwiła pracę w trudnym epidemicznym czasie. Dzisiaj obserwujemy wojnę hybrydową z wykorzystaniem tych samych mediów, które niedawno służyły nam w przezwytyczeniu katastrofy. Nieuchronnie zbliża się czas odpowiedzi na pytania związane z etyką naszego zawodu...