

חפצים רעים / עדו ליטמנוביץ

בכל חברה אנושית ממציאים טכנולוגיה, מתבססים עליה, נעזרים בה, ממנפים אותה והופכים לתלויים בה. בחברות קדומות הטכנולוגיה היתה מבוססת כלים. דוגמא לתלות בכלים אלה היא שאדם לא יכול היה לצאת מפתח ביתו בחברות כאלו בלי הסכין שלו. בתרבות המודרנית, הטכנולוגיה מבוססת על מכונות ומכשירים. אנשים עדיין חייבים כלים יומיומיים כמו משקפיים ובגדים ותלויים בהם. אך בנוסף הם לא יוצאים מביתם ללא הטלפון החכם וכרטיס האשראי ולא יכולים שלא להיתקל בכל מקום במכונות, מכוניות ובמחשבים. בגלל התלות הזו, שלא רק מאפשרת לנו, אלא גם מונעת מאיתנו, בני אדם חשים שכלים ומכשירים טכנולוגיים משפיעים על סדר יומם, על החלטותיהם ולעתים גם על רווחתם הנפשית.

תחושת התלות יכולה להיות חיובית בעיקרה – כאלו בהן מרגישים שניתן "לסמוך" על מכשירים שייבצעו את משימותיהם. ואכן, בחלק גדול מהמקרים המכשירים "עושים את שלהם" – מובילים אותנו ממקום למקום, מעבירים לנו מידע, מבצעים מטלות עבורנו ובמקומנו ובאופן כללי מיטיבים איתנו. אולם במקביל, התלות בכלים ובמכשירים יכולה לגרום לקשת של תחושות שליליות כלפיהם. דוגמא אחת היא תחושת אין אונים נרכשת (**learned helplessness**) שההתמכרות לטכנולוגיה מייצרת וגם מחזקת. אין האונים יכול בתורו להוביל לתחושות חרדה מצד אחד ולתסכול וזעם מצד שני. אלו מתעוררים בייחוד כאשר הכלים והמכשירים אינם פועלים כנדרש, או כאשר פעולתם כנדרש מובילה לתוצאות לא צפויות ולא רצויות. אולם אפילו כאשר הם עושים את שליחותם מבלי להכזיב טמון בהם הפוטנציאל להכזיב – להתקלקל, או לפעול באופן בלתי צפוי ובלתי נשלט.

במאמץ לתת משמעות לתחושות שליליות אלו, המתעוררות במגע היומיומי עם כלים ומכשירים, בני אדם מצביעים על חפצים אלו עצמם כעל מושאי התחושות. כלומר, באקט של אנימציה הם מייחסים לחפצים "סוכנות" (**agency**). וזאת, כדי שניתן יהיה לראות בחפצים עצמם אחראים ולהאשימם, וכך לתת פשר לתחושות האיום, החרדה והתסכול. עקרונית, ניתן היה לייחס להם סוכנות גם כדי לראות בהם אחראים לתוצאות חיוביות או לפחות להודות להם על ניסיונם לסייע. אולם למעשה, קיימת נטייה כללית לקבל את הטכנולוגיה כטבעית (מרגע שהיא מוכרת) וכמובנת מאליה, ולא לעצור ולהודות לממציאים ולמפתחים, ובוודאי שלא למוצרים עצמם.

אנו חוזרים איפה להאשמה של חפצים – ובייחוד של מכשירים מבוססי טכנולוגיה מתקדמת – בחוסר היענות לדרישות המשתמשים או בפעילות אוטונומית הפוגעת במשתמשים. במקרה הראשון מדובר

בהאשמה באטימות (**opacity, indifference**), שניתן להקביל אותה לאטימות רגשית של בני אדם לצרכים ומצוקות של אחרים. במקרה השני – החשד הוא בזדוניות, כלומר ב"רצון" או "התכוונות" (**intention**) של חפצים לפגוע במשתמשים.

בעוד שייחוס הסוכנות למכשירים יכול להישלל מעצם טיבו כטעות, מעניין לבחון מדוע מתרחשת טעות זו. תשובה ממדעי הקוגניציה תהיה שייחוס של סיבתיות, ייחוס של כוונות ופירוש המציאות כנוגעת למי שחושב עליה, הן כולן צורות חשיבה אנושיות בסיסיות. תשובה מפסיכולוגיה דינאמית תצביע על השלכה של חיי הרגש של הפרט על אחרים, חיים ודוממים כאחד. במיצוע בין שתי עמדות אלו אפשר לחשוב על השלכה של מסגרות חשיבה שבני אדם רגילים לחשוב בהן על בני אדם אחרים – על כלים ומכשירים.

הפתרון המוצע כאן לייחוס של סוכנות למכשירים מתבסס על האופן בו מייחסים תכונות שליליות למושאי חשיבה חיים. תכונות שליליות אלו מומשגות לעתים בתכונות של דוממים כמו אטימות או קשיחות. כשאדם אוטם את מבטו או את ליבו למצוקת האחר הוא נוהג כאילו הוא עצמו חפץ שאינו מסוגל לחוש אמפתיה לזולת אנושי. ולכן נקל לנו להתיק חזרה את הדימוי לחפצים ולהאשים אותם בחפציות. "כרטיס האשראי לא עובר", "סוללת הנייד גמורה", "המכשיר לא מגיב לי", "המחשב נתקע" הם דוגמאות לייחוס של תכונות מובהקות של חפצים כמו חוסר תזוזה וחוסר תגובה לחפצים שעוצבו כך שיזוזו ויגיבו.

יתרה מזו, גם כאשר מדובר בכוונה רעה מובהקת, כלומר בזדון ורשעות, ניתן לתארן כתכונות דה-הומניות וחפציות (**inanimate**). בני אדם רשעים הם "קרי לב", "חסרי לב", ורעילים (**poisonous**). והם חסרים את התכונה הבסיסית של אנשים שהיא אנושיות (**humanism**). יוצא, שייחוס של תכונות שליליות לחפצים מתבסס בעצמו על תפיסה אנתרופוצנטרית חיובית, לפיה בני אדם רוחשי כוונות טובות ומתחשבים בזולת – הם אנשים (מענטש, ביידיש) ולכן הם אנושיים. ומכלל הן נשמע לוואי-חפצים הם מה שאינו אנושי ולכן מטיבם נוטים לשאת תכונות שליליות. הם אטומים כיוון שתקשרות בינם לבין בני אדם בלתי אפשרית ולכן ניתן לייחס להם גם אטימות "רגשית". הם קשיחים כיוון שהם מיוצרים מחומרים בעלי דרגת קושי גבוהה, ולכן ניתן לייחס להם קשיחות "מנטלית".^[1] והאטימות והקשיחות הזו, חוסר הלב שלהם הם מצע לייחוס של תכונות שליליות ובסיס להשלכה של רגשות שליליים.

עם זאת, זהו עדיין תיאור חלקי בלבד שמדגיש את אי-הפעילות של חפצים, את הסטטיות שלהם שנתפסת כהתנגדות (**ob-ject** עמידה כנגד) לאנשים. נותר עדיין לבאר את הפעילות שתוצאותיה אינן רצויות, זו שתפיסה אנימיסטית של חפצים מזהה בה זדוניות. כאן הכוונה למכשירים "המוליכים שולל" – כלומר כאלו שמעבירים מסרים מוטעים ומכוונים להחלטות מוטעות; או כאלו שמשימים עצמם כלא פעילים, שעה שיש ביכולתם להיחלץ לעזרתנו. כמובן שמתקיים כאן קישור מיידי בין מכשירים לבין התנהלות פעילה ואוטונומית. המטאפורה של הגולם הקם על יוצרו חזקה מאוד ונמצאת ברקע של כל התנהגות בלתי צפויה של מכונות ומכשירים "חכמים". ונוספת לה גם מטאפורה משלימה בת זמנה הרואה את הגוף האנושי כמכונה. משתי מטאפורות אלו יוצא שהחפץ המתכוון להתנועע (המכונה) מושווה לאדם ותנועתו מצביעה על חיוניות (**vitalism**) ואף על סוכנות (**agency**). יוצא שבעוד אי-פעילות היא תכונה של דוממים שחוזרת ומשתקפת בהחפצת אנשים, זדוניות קשורה לתכונתו של הלא-דומם שמתגלגלת לדומם הנע (המכונה) או לדומם ה"חכם" וה"מגיב" (המבוסס על טכנולוגיה מתקדמת).

וכך, על אף שגם מכשירים פשוטים ביותר כגון חרב פיפיות ואפילו משענת הקנה הרצוץ הם דוגמאות לכלים שלא ניתן לבטוח בהם, הזדוניות מתייחסת על פי רוב לחפצים מתנועעים – למכונות. העובדה שהטכנולוגיה עברה מזמן את תחום המכונות הפשוטות ושהיא מתוארת באיפיון "אינטליגנציה מלאכותית" מצביעה כמובן על מסגרת חשיבה שלישית כזו שמתקיימת בה פעילות שלא ניתן להבחין בה – פעילות שנתפסת כמחשבתית ואף רפלקטיבית. המחשב, ששמו בעברית מצביע לא רק על יכולתו לחשב אלא גם על יכולתו לחשוב, הוא כמובן אב טיפוס למכונה שאינה זזה ושפעילותה פנימית, בדומה למחשבות של בני אדם. מה שזו בה הם "גלגל השיניים" של "מחשבתה". אנו המשתמשים לא יכולים לראות פעילות זו ועדים רק לתוצאותיה ומכאן נובעת ההקבלה שלה לפעולות חשיבה שיש להן תוצאות כגון החלטות. והמכשירים "החכמים", המבוססים כאמור על "בינה מלאכותית" או על "למידת" מכונה ממשיכים קו זה. הזדוניות והולכת השולל הן כמובן דוגמאות לצרות מחשבה מרושעות שלא ניתן להבחין בהן, אלא רק בתוצאותיהן. לכן ניתן לומר לא רק שהמחשב "חושב" אלא גם שהוא מטעה אותנו, "זורק" אותנו מאתרים ומתוכנות, "מנתב" אותנו לאתרים שאין לנו עניין בהם ואף מאפשר ל"זדונות" לתקוף אותנו. התלות שלנו בפעולות מחשבים, על חוסר השקיפות של עיבוד המידע בהם ולעתים בתוצאות שליליות, גורמת לנו למסגר את התקשורת איתם כמו תקשורת עם בני אדם זדוניים ובלתי צפויים. ערלי הלב האנושיים – כלומר האנשים שאוטמים עצמם במכוון כאילו היו חפצים – התגלגלו כאן לתוכנות מחשב שמייחסים להן כוונות לפגוע במשתמשים, ולמכשירים שכביכול משתפים עימן פעולה.

כאמור, מהלך זה נובע מהתלות הבסיסית בטכנולוגיה. החשדנות (ומפעם לפעם הפרנויה) אינן מגיעות כשהשימוש במכשירים וולונטרי ובר חלופה. אבל השימוש בטכנולוגיה מתקדמת בחברה שלנו אינו וולונטרי ואין לו חלופה. אנחנו מכורים לטכנולוגיה. לכל טכנולוגיה. ואנחנו מעצבים את הטכנולוגיה בצלמנו. המכשירים הופכים ל"חכמים" כי בני אדם משקיעים אלפי שנות עבודה כדי להפוך מכשירים אלו לבעלי בינה מלאכותית, לאמינים ולמתוחכמים ובמקביל – גם למסיחי דעת, למתעתעים, למוליכי שולל, ומדי פעם – לזדוניים. למשל, בעבר ייצרו פטיש כזה שיאפשר לדפוק את המספר המרבי של מסמרי פלדה בלווחים מבלי להישבר או לשבור את המסמרים. ולעומת זאת, את הפטיש של היום מעצבים כך שייראה כאילו אפשר לדפוק בו מספר מירבי מסמרי פלדה וגם שייראה כאילו ההנאה בשימוש בו היא המירבית שבאפשר. ותיאור זה נכון שבעתיים לגבי ניידים חכמים. האנושות הופכת לתלויה יותר ויותר בטכנולוגיה שמנגנון הפעולה שלה נסתר מאיתנו(המחשב "חושב"), שמתנהגת באופן גחמני (המחשב "מחליט"/"נתקע"), שלא מעוצבת לתת שירות טוב למשתמש חוויה טובה (המחשב אלגנטי, אבל לווא דווקא מהיר או מוצפן) ושאינה פועלת בבלעדיות לרווחתו של המשתמש אלא משרתת גם אינטרסים אחרים, כולל אלו של היצרן (המחשב אוסף עלינו מידע ומעביר לצד שלישי). החשדות, במלים אחרות, הופכים למבוססים. המכשירים כבר אינם לציידנו, והם עשויים להיות רעים.

[1] כמובן שיש גם חפצים ומכשירים המיוצרים מחומרים רכים. למגבות וכריות למשל לא ניתן לייחס קשיחות והן לא יהיו הדוגמא שלנו כשנכתיב בני אדם כ"קשוחים". אולם האובייקט המדומיין שעליו אנו חושבים כשאנחנו משווים אנשים קשוחים לחפצים הוא אובייקט קשיח.